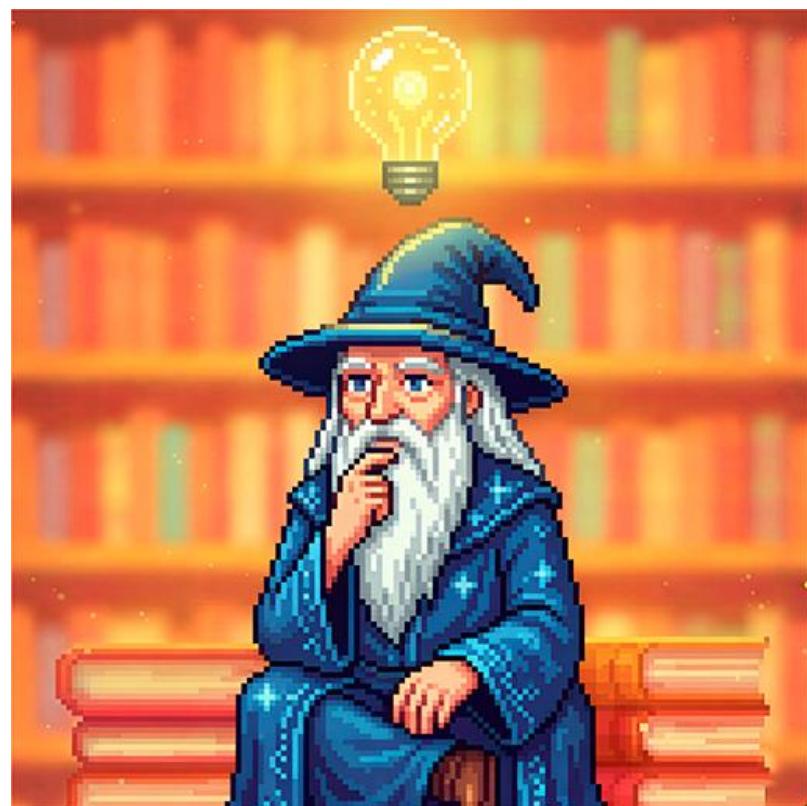




Логотип компании «Two Rings»



Логотип игры «Provver' Sbya»

Provver' Sbya

Дизайн-документ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Концепция	4
1.1 Жанр и аудитория	4
1.2 Контентная база.....	4
1.3 Уровни сложности	4
1.4 Игровая механика.....	5
1.5 Система очков и лидерборд	5
1.6 Описание игры	5
1.7 Сравнение с конкурентами и уникальность	6
1.8 Системные требования	7
2 Функциональная спецификация	8
2.1 Ход игры и сюжет	8
2.2 Физическая модель	8
2.3 Персонаж игрока	9
2.4 Специальные объекты	10
2.5 Искусственный интеллект (ИИ)	10
2.6 Многопользовательский режим	10
2.7 Интерфейс пользователя	11
2.8 Графика и видео	13
2.9 Звуки и музыка	13
3 Контакты	15

ВВЕДЕНИЕ

«Проверь Себя» – это компьютерная игра в жанре викторины (*Quiz*) для платформы ПК, разработанная с целью проверки и углубления знаний игроков в области современной популярной культуры. Проект объединяет три масштабные тематические категории: «Фильмы», «Сериалы» и «Аниме», предлагая пользователю единую экосистему для развлечения и интеллектуального соревнования.

Визуальный стиль игры выполнен в качественном *Pixel Art*, создающем уютную атмосферу классической библиотеки и приключений, что выгодно отличает проект от стандартных текстовых викторин. Геймплей строится на взаимодействии игрока с контентом через три уникальных режима: «Персонажи» (визуальное узнавание), «Связка» (логическое мышление) и «Общая проверка» (знание фактов и сюжета).

Ключевые особенности проекта:

- глубина контента: тщательно подобранная база вопросов по культовым произведениям;
- вариативность: гибкая система настройки сложности, влияющая на таймеры, количество жизней и доступных подсказок;
- соревновательный дух: глобальная таблица лидеров с продуманной системой защиты от «фарма» очков (механика убывающего вознаграждения);
- доступность: интуитивно понятный интерфейс, не требующий обучения, и низкий порог вхождения для игроков любого уровня.

Дизайн-документ содержит полное описание игровой концепции, функциональных спецификаций, интерфейса и аудиовизуального стиля. Он предназначен для координации действий команды разработки, обеспечения целостности видения продукта и служит основным техническим регламентом на всех этапах производства игры «Проверь Себя».

1 КОНЦЕПЦИЯ

Данный раздел содержит основные сведения об игре «Проверь Себя» – общее описание, жанровую принадлежность и портрет целевой аудитории. Здесь подробно рассматриваются структура контентной базы, игровые механики, система уровней сложности, а также ключевые принципы геймплея и взаимодействия игрока с приложением. Раздел предназначен для формирования целостного представления о продукте у всех участников разработки.

1.1 Жанр и аудитория

Жанр: викторина / казуальная игра.

Платформа: ПК (*Windows*).

Возрастной рейтинг: 18+. Рейтинг обусловлен правилами площадок из-за наличия в исходных материалах (фильмах, сериалах), по которым составлены вопросы, редких сцен с курением, упоминаниями запрещённых веществ или крови. Сам игровой процесс не содержит прямого контента для взрослых.

Целевая аудитория:

- широкий круг игроков, любящих викторины и интеллектуальные тесты;
- поклонники кинематографа, сериалов и японской анимации (аниме);
- игроки, ищащие казуальный, но в то же время азартный и соревновательный геймплей.

1.2 Контентная база

Три основные категории: «Фильмы», «Сериалы», «Аниме». В каждой категории по 6 выбранных произведений.

Два типа контента (режима игры):

- «Персонажи»: угадывание персонажа по его изображению;
- «Общая проверка»: вопросы на общие знания о сюжете, деталях и фактах произведения;
- «Связка»: логическая игра, где игроку даются два элемента (персонажи, предметы или события), и он должен выбрать из вариантов ответа то, что их связывает (причину, место, общее событие и т.д.).

Обширный пул вопросов: более 1600 вопросов в режиме «Общая проверка» и более 1100 персонажей в режиме «Персонажи», что обеспечивает высокую реиграбельность.

1.3 Уровни сложности

Для каждого теста доступны три уровня сложности, влияющие на ключевые параметры игры:

- лёгкий: 3 жизни, 3 подсказки. Время на ответ: 20 секунд (для режима «Персонажи»), 30 секунд (для «Общей проверки»), 25 секунд (для «Связки»);

- средний: 2 жизни, 2 подсказки. Время на ответ: 15 секунд (для режима «Персонажи»), 25 секунд (для «Общей проверки»), 20 секунд (для «Связки»);
- сложный: 1 жизнь, 1 подсказка. Время на ответ: 10 секунд (для режима «Персонажи»), 20 секунд (для «Общей проверки»), 15 секунд (для «Связки»).

1.4 Игровая механика

Жизни: неправильный ответ отнимает одну жизнь. Когда жизни заканчиваются, тест считается проваленным.

Подсказки: игрок может использовать подсказку, чтобы убрать один неверный вариант ответа.

Таймер: на каждый из 15 вопросов в тесте отводится ограниченное время. Визуальная полоса таймера сигнализирует об истекающем времени, мигая красным цветом.

Монетизация (просмотр рекламы):

- после проигрыша можно посмотреть рекламный ролик, чтобы продолжить тест с того же вопроса с полным запасом жизней;
- дополнительные подсказки также можно получить за просмотр рекламы.

1.5 Система очков и лидерборд

Начисление баллов: за успешное прохождение теста начисляются баллы:

- лёгкий уровень: 5 баллов;
- средний уровень: 15 баллов;
- сложный уровень: 40 баллов.

Система убывающего вознаграждения: для обеспечения честности в таблице лидеров, награда за повторное прохождение одного и того же теста в течение суток снижается:

- 1-е прохождение: 100%;
- 2-е прохождение: 60%;
- 3-е прохождение: 30%;
- 4-е и последующие: 10%.

Система обнуляется каждые 24 часа.

Таблица лидеров: баллы используются для формирования рейтинга игроков, который будет доступен через игровые сервисы.

1.6 Описание игры

Основная задача игрока заключается не в случайном угадывании вариантов, а в демонстрации фактических знаний контента. Игровой процесс строится на взаимодействии с материалом, который знаком пользователю по просмотренным фильмам, сериалам или аниме.

В начале сессии игрок выбирает одну из трех основных категорий: «Фильмы», «Сериалы» или «Аниме». Внутри каждой категории доступен список из 6 конкретных произведений. Определившись с произведением, игрок выбирает один из трех режимов проверки знаний:

- «Связка»;
- «Персонажи»;
- «Общая проверка».

Далее задается уровень сложности (лёгкий, средний или сложный). Сложность влияет на таймер ответа, количество доступных подсказок и запас жизней, при этом общее количество вопросов в тесте остается неизменным вне зависимости от выбранной сложности.

Управление реализовано в соответствии со стандартами жанра викторин (*Quiz/Casual*): игрок использует только мышь. Механика взаимодействия максимально упрощена и сводится к выбору варианта ответа, без необходимости ввода текста или перемещения объектов.

Геймплей состоит в последовательном выборе ответов, которые игрок считает верными. Успешный ответ продвигает пользователя дальше по тесту. Ошибка приводит к негативным последствиям в зависимости от сложности: на легком и среднем уровнях теряется одна жизнь, на сложном уровне игра мгновенно заканчивается поражением.

Конечная цель игрока – успешно ответить на все 10 вопросов теста. По завершении викторины начисляются очки, определяющие позицию пользователя в таблице лидеров (лидерборде).

1.7 Сравнение с конкурентами и уникальность

Референсы: «Угадай аниме», «Угадай фильм по кадру», «Викторина: Угадай кто это?».

Ключевые преимущества «Проверь Себя»:

- широкий охват: объединение трёх популярных тем (фильмы, сериалы, аниме) в одной игре;
- масштабный контент: огромная база вопросов и персонажей для каждой категории, обеспечивающая высокую реиграбельность;
- продуманная механика: сочетание жизней, подсказок и таймера создаёт дополнительное напряжение и тактическую глубину;
- честная соревновательная система: механика убывания награды предотвращает «фарм» очков и делает лидерборд более справедливым;
- качественное аудиовизуальное исполнение: приятная музыка, звуковые эффекты и плавные анимации интерфейса.

В то время как большинство аналогов фокусируются на узких нишах, «Проверь Себя» создает единую экосистему для любителей поп-культуры. Это выгодно выделяет проект на фоне конкурентов, избавляя игрока от необходимости использовать разные приложения для каждой интересующей темы.

1.8 Системные требования

Системные требования на ПК:

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Процессор	<i>Intel Core 2 Duo E8400</i> или аналогичный	<i>Intel Core i3</i> или аналогичный
ОЗУ	<i>2 GB</i> ОЗУ	<i>4 GB</i> ОЗУ
Видео карта	Любая с поддержкой <i>DirectX 9.0c</i>	Дискретная видеокарта с <i>1 GB</i> видеопамяти
ОС	<i>Windows 7 / 8 / 10 / 11</i>	<i>Windows 10 / 11</i>
Место на диске	<i>500 MB</i>	<i>1 GB</i>

2 ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ

2.1 Ход игры и сюжет

Ввиду жанровой принадлежности проекта (викторина), классическая сюжетная линия с развитием истории персонажей отсутствует. «Сюжетом» выступает путь игрока от запуска приложения до получения результата в таблице лидеров.

Игровой процесс линейный и сессионный. События игры разворачиваются в рамках единого интерактивного пространства – графического интерфейса пользователя, который последовательно меняет свои состояния.

2.1.1 Началом игровой сессии является началом глобального выбора тематики. Игрок определяет область знаний, которую он хочет проверить: «Фильмы», «Сериалы» или «Аниме». Это действие открывает доступ к соответствующей библиотеке контента.

Вслед за этим происходит конкретизация задачи: из предложенного списка произведений внутри категории игрок выбирает определенный тайтл, по которому будет проводиться тестирование. Перед непосредственным стартом викторины пользователь настраивает параметры сессии, определяя режим игры («Связка», «Персонажи» или «Общая проверка») и устанавливая уровень сложности, что напрямую влияет на условия прохождения.

Активная фаза игры представляет собой последовательную демонстрацию вопросов. Игроку необходимо пройти полную цепочку из 10 вопросов, укладываясь в отведенное таймером время и не превышая лимит допустимых ошибок, заданный выбранной сложностью.

Финал сессии наступает по одному из двух сценариев. В случае успеха и прохождения всех вопросов игроку демонстрируется экран победы с начисленными баллами для таблицы лидеров. При исчерпании жизней или истечении времени таймера игра завершается экраном поражения, предлагая повторить попытку или вернуться к выбору контента.

Таким образом, «сюжет» формируется самим игроком через выбор контента и борьбу за высокий результат в рейтинговой таблице.

2.2 Физическая модель

В данном разделе описываются фундаментальные законы функционирования игрового мира. Поскольку игра относится к жанру викторины и выполнена в 2D-графике, описание классической физической модели заменено на описание логики работы интерфейса, управления игровым временем, системы ресурсов и математических алгоритмов подсчета результатов.

2.2.1 Игра не использует симуляцию физических законов реального мира, движения персонажей или обработки столкновений объектов. «Физическая модель» игры представляет собой совокупность правил взаимодействия игрока с

двумерным графическим интерфейсом. Игровое пространство является статичным и реализовано в виде набора тематических фоновых изображений, которые меняются в зависимости от выбранного контента. Например, при выборе категории «Гарри Поттер» фоновое изображение меняется на виды Хогвартса, а для «Атаки Титанов» – на изображение Стены. Эти элементы выполняют эстетическую функцию и не влияют на механику прохождения.

2.2.2 Время в игре является ключевым ограничивающим фактором и дискретной величиной. В отличие от непрерывного течения времени в симуляторах, здесь оно реализовано в виде таймера обратного отсчета, который сбрасывается и запускается заново для каждого вопроса. Длительность таймера жестко задается выбранным уровнем сложности. Истечение времени системой приравнивается к неверному ответу, что влечет за собой потерю жизни или мгновенное поражение в зависимости от режима сложности.

2.2.3 Ресурсная система игры упрощена и не предполагает накопления расходуемых материалов. Единственным условным «ресурсом» являются «Баллы», которые служат мерилом успешности игрока. Очки не являются валютой, их нельзя потратить на бонусы или улучшения, то есть они используются исключительно для ранжирования пользователя в глобальной таблице лидеров.

2.2.4 Математическая модель (формулы) игры сосредоточена на системе начисления баллов с учетом защиты от накрутки («фарма»). Вместо боевых формул используется логика убывающего коэффициента награды, привязанная к счетчику попыток. Расчет итоговых баллов производится с учетом количества прохождений конкретного теста за последние сутки: от 100% награды за первую попытку до 10% за четвертую и последующие. Обнуление счетчика попыток и восстановление полного коэффициента награды происходит автоматически раз в 24 часа.

Таким образом, описанная модель формирует предсказуемую и стабильную игровую среду. Отсутствие случайных физических факторов и строгая логика работы таймеров и начисления очков гарантируют честность соревновательного процесса, ставя во главу угла исключительно знания и скорость реакции игрока.

2.3 Персонаж игрока

В рамках данной игровой механики отсутствует концепция управляемого персонажа или визуального аватара. Специфика жанра викторины подразумевает, что игрок не отыгрывает роль вымышленного героя, а взаимодействует с системой напрямую от собственного лица. Единственным проявлением присутствия пользователя в цифровом пространстве остается курсор мыши, который служит инструментом выбора ответов и навигации. Вместо развития характеристик виртуального протагониста, прогресс и статус игрока определяются исключительно его знаниями, отраженными в набранных баллах.

2.4 Специальные объекты

В этом разделе описываются вспомогательные сущности и механики, предназначенные для облегчения игрового процесса. Использование данных объектов предоставляет игроку тактические преимущества и дополнительные возможности для достижения победы.

2.4.1 Подсказки являются основным расходуемым инструментом помощи внутри игровой сессии. Их количество строго ограничено выбранным уровнем сложности. При активации данный объект гарантированно убирает один неверный вариант ответа из предложенных, существенно повышая вероятность правильного выбора. Использование подсказок стратегически важно в моменты сомнений или при дефиците времени.

2.4.2 Просмотр рекламы в игре выполняет функцию специального бонуса и «второго шанса». Данная механика реализована в двух видах:

- восстановление: в случае проигрыша (исчерпания жизней) игроку предлагается просмотреть видеоролик для продолжения игры с того же вопроса с полным запасом жизней;
- пополнение ресурсов: игрок может добровольно инициировать просмотр рекламы для получения дополнительных единиц подсказок (+2 подсказки к текущему запасу), что позволяет продлить серию успешных ответов в сложной ситуации.

Таким образом, специальные объекты выступают важным элементом баланса, сглаживая кривую сложности. Интеграция подсказок и системы вознаграждения за просмотр рекламы предоставляет игроку гибкий инструментарий для преодоления трудных участков теста, повышая шансы на успешное завершение сессии без снижения соревновательного интереса.

2.5 Искусственный интеллект (ИИ)

В архитектуре игры «Проверь Себя» использование алгоритмов искусственного интеллекта не предусмотрено. Это обусловлено отсутствием в геймплее управляемых компьютером оппонентов (ботов) или неигровых персонажей (*NPC*), требующих сложного поведенческого моделирования. Вся игровая логика базируется на детерминированных алгоритмах проверки правильности ввода и работе скриптов интерфейса.

2.6 Многопользовательский режим

Игра спроектирована как одиночный продукт (*Single Player*) и не поддерживает режимы прямого взаимодействия пользователей в реальном времени (*PvP* или кооператив). Социальная составляющая проекта реализована асинхронно и ограничивается глобальной таблицей лидеров, позволяющей игрокам заочно соревноваться в набранных баллах.

2.7 Интерфейс пользователя

Интерфейс игры выполнен в стилистике *Pixel Art*, что подчеркивает казуальный характер проекта. Он интуитивно понятен и построен на классической оконной системе навигации.

2.7.1 Навигация между экранами осуществляется по следующей логике, результат предоставлен на рисунке 1.

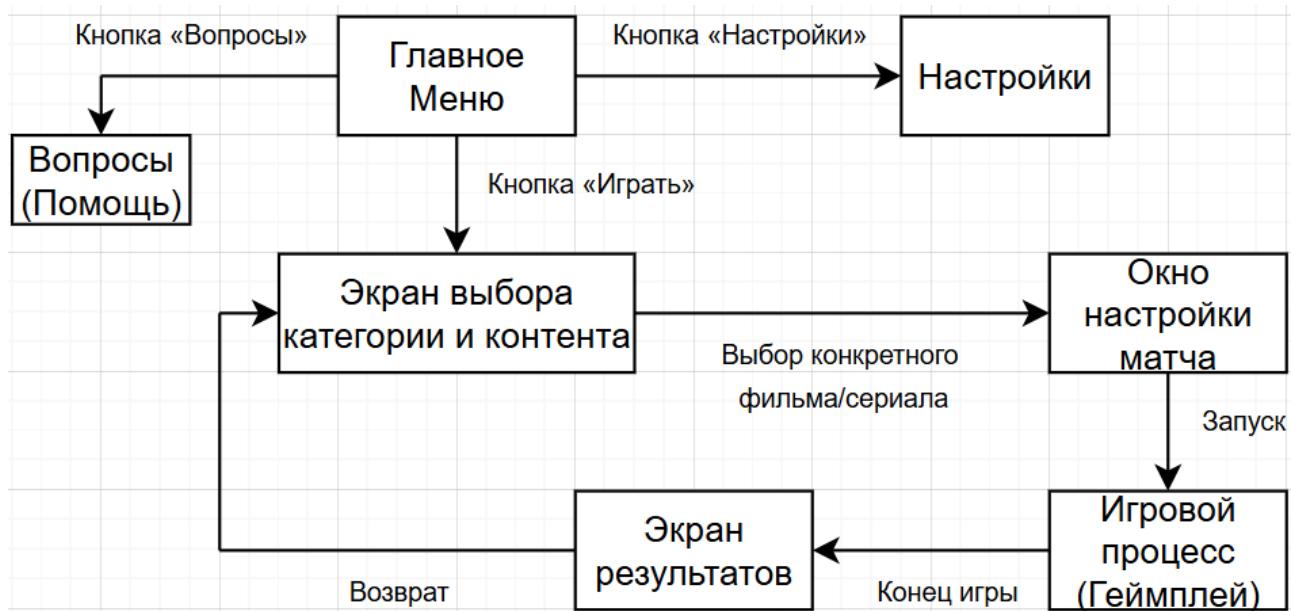


Рисунок 1 – Блок-схема переходов между экранами интерфейса

2.7.2 Визуальное оформление игры базируется на двухмерной растровой графике (*Pixel Art*):

- цветовая палитра: используются теплые, «библиотечные» тона (коричневый, бежевый, золотой), создающие уютную атмосферу;
- шрифты: пиксельный шрифт, стилизованный под ретро-консоли, обеспечивающий читабельность и единство стиля;
- фоны: статичные высокодетализированные изображения, меняющиеся в зависимости от контекста (библиотека в меню, тематические фоны в геймплее, например, Хогвартс).

2.7.3 Главное меню является центральным хабом приложения. На заднем плане реализована анимация пролетающих тематических иконок (мозги, книги, лампочки и др.), создающая динамику. В центре экрана расположен блок навигационных кнопок: «Играть», «Настройки», «Выход».

При нажатии на кнопку «Настройки» поверх основного меню открывается модальное окно. В актуальной версии оно содержит два ползунка регулировки громкости: «Музыка» и «Звук» (опция «Звук видео», присутствующая на ранних эскизах, была исключена из финальной версии). Результат на рисунке 2.

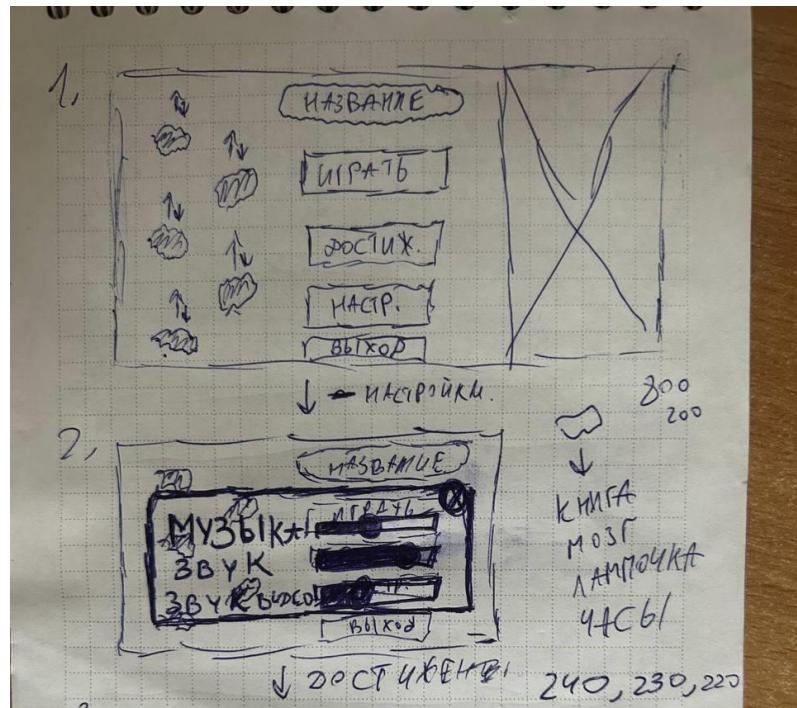


Рисунок 2 – Концепт-арт Главного меню и окна Настроек (*Sketch*)

Экран геймплея разделен на логические зоны для удобства восприятия информации в условиях ограниченного времени.

Верхняя панель (*HUD*):

- жизни: отображаются в виде иконок сердец (слева);
- подсказки: счетчик доступных подсказок и кнопка активации (справа);
- таймер: цифровой отсчет времени и визуальная полоса прогресса (*Progress Bar*), убывающая слева направо.

Контентная область (слева): в режиме «Персонажи» здесь находится рамка с изображением загаданного героя.

Зона ответов (справа-снизу): блок из четырех кнопок с вариантами текстовых ответов.

Результат предоставлен на рисунке 3.

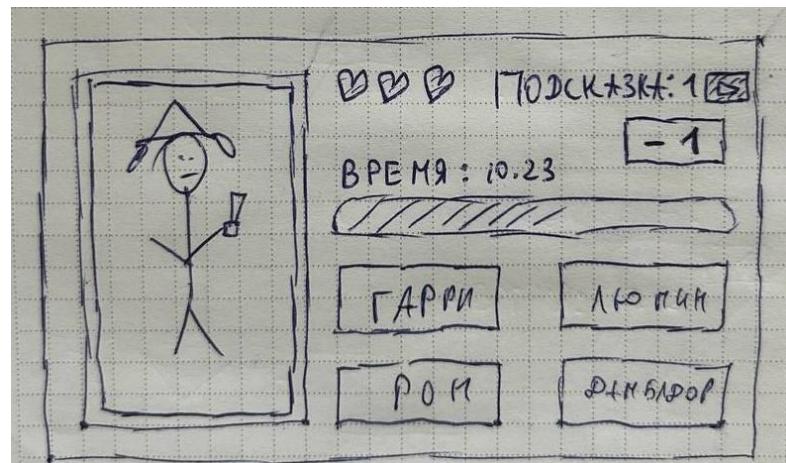


Рисунок 3 – Макет игрового интерфейса в режиме «Персонажи»

Стоит отметить, что визуальная структура (расположение *HUD*, таймера и кнопок ответов) остается неизменной для всех трех игровых режимов («Связка», «Персонажи» (таймер чуть меньше размером), «Общая проверка»). Различия касаются только контентной области:

- в режиме «Персонажи» – это изображение героя (как на Рисунке 3);
- в режимах «Связка» и «Общая проверка» – графическое окно заменяется на текстовое поле, содержащее формулировку вопроса или описание связываемых элементов.

2.8 Графика и видео

2.8.1 Графическая составляющая игры «Проверь Себя» выполнена в стилистике *Pixel Art*. Визуальный ряд призван создать уютную, «ламповую» атмосферу, ассоциирующуюся с чтением книг и накоплением знаний.

Цветовая палитра интерфейса выдержана преимущественно в теплых тонах: коричневом, бежевом, золотом и приглушенном оранжевом. Это дизайнерское решение снижает нагрузку на глаза игрока во время длительных сессий и поддерживает общую тематику «классической библиотеки».

2.8.2 Визуальное исполнение игры строится на принципе многослойности, где основу составляют высоко детализированные пиксельные фоны, задающие тон всему проекту. Локации варьируются от уютного интерьера старинной библиотеки в главном меню до тематических пейзажей внутри викторин, таких как замок Хогвартс или стены из «Атаки Титанов». Интерфейс гармонично вписан в этот стиль благодаря стилизации кнопок под деревянные таблички и использованию читабельных ретро-шрифтов, а все используемые изображения персонажей и обложек подвергаются специальной обработке для сохранения единой пиксельной стилистики.

2.8.3 Динамика в игре достигается за счет спрайтовой анимации интерфейса, включая плавный полет декоративных элементов на фоне меню, визуальный отклик кнопок при наведении курсора и движение шкалы таймера. Особое внимание уделено межсценовым переходам: перед запуском уровня игроку демонстрируется экран с текстом «Загрузка...» и уникальным художественным артом. Эти иллюстрации реализуют идею дружеского кроссовера, изображая совместный быт героев из разных произведений внутри одной категории, например, Гарри Поттера и Железного Человека, обедающих за одним столом в кафе.

2.9 Звуки и музыка

В данном разделе приводится спецификация звукового оформления игры. Аудиодизайн проекта направлен на формирование комфортной среды для интеллектуальной деятельности, обеспечивая эмоциональное погружение в процесс и четкую аудиальную обратную связь на действия пользователя.

2.9.1 Звуковое оформление игры «Проверь Себя» играет ключевую роль в создании спокойной, сосредоточенной атмосферы. Аудиодизайн спроектирован таким образом, чтобы не отвлекать игрока от чтения вопросов, а гармонично дополнять визуальный ряд и обеспечивать приятный отклик на действия пользователя.

2.9.2 В игре реализованы две основные музыкальные темы, разделяющие состояния активности игрока:

- тема меню (*Lobby Theme*): спокойная, ненавязчивая композиция, звучащая в главном меню и на экране выбора контента. Она настраивает игрока на расслабленный лад перед началом испытания.
- тема геймплея (*Gameplay Theme*): мелодия, сопровождающая процесс прохождения теста. Она поддерживает ритм игры, но остается достаточно фоновой, чтобы не мешать концентрации.

Переключение между композициями при переходе из меню в игру (и обратно) реализовано через систему плавного затухания (*Fade Out / Fade In*). При запуске уровня музыка меню плавно стихает, уступая место теме геймплея, что обеспечивает бесшовное восприятие звуковой картины.

2.9.3 Звуковые эффекты выполняют функцию обратной связи (*Feedback*), информируя игрока о результатах его действий.

Интерфейс:

- клик: четкий, короткий звук нажатия на кнопки меню и выбора ответов.

Геймплей:

- верный ответ: позитивный звуковой сигнал, подтверждающий правильность выбора;
- ошибка: низкий или диссонирующий звук, сигнализирующий о потере жизни.

Результаты:

- победа: торжественный джингл при успешном завершении теста;
- поражение: минорный звук при исчерпании жизней или времени.

Таким образом, звуковое сопровождение не перетягивает на себя внимание, а выступает в роли поддерживающего элемента. Разделение музыкальных тем по контексту и использование понятных звуковых маркеров успеха или неудачи позволяет игроку интуитивно ориентироваться в игровом потоке и поддерживать концентрацию на протяжении всей сессии.

3 КОНТАКТЫ

Разработчик / контактное лицо: Калинин Владислав Михайлович;

Телефон: +375 (29) 696-95-40;

E-mail: vladislavkalinin491@gmail.com;

Адрес: г. Гомель, пр-т Октября, дом 53, главный офис студии *Two Rings*,
Республика Беларусь;

Сайт: <http://TwoRings.com>.

Редакция 1.0 от 12.10.2025. Разработчик «*Two Rings*». Проект «Проверь
Себя».