

ONE PAGE

**ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫЙ САЙТ
ДЛЯ ТЕХНОНИКОЛЬ**

ЗАДАЧА

Разработать геймифицированный сайт, который станет центральным элементом маркетинговой кампании ежегодного проекта «Календарь ТЕХНОНИКОЛЬ»

Необходимо было:

- Создать вовлекающее игровое приключение
- Органично встроить получение календаря как финальную награду
- Предложить новую механику и пользовательский опыт

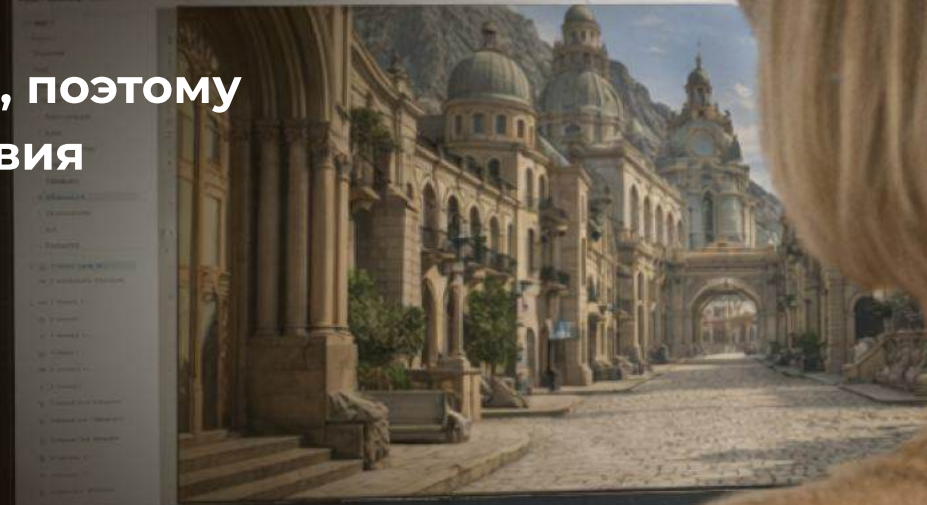


НАЧАЛИ С ИДЕИ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

У клиента уже был опыт таких проектов, поэтому требовался **новый формат взаимодействия**

Проанализировав ограничения прошлых механик, мы предложили решение – бесшовное горизонтальное перемещение, где:

- Единый игровой мир без деления на экраны
- Перемещение через горизонтальный скролл
- Сцены и элементы встроены в общий поток без переключений



ПРИДУМАЛИ СЮЖЕТНУЮ ЛИНИЮ

На этапе концепции рассмотрели несколько вариантов сеттинга выбрали пустынное фэнтези в духе «Дюны» – мир песков, древних сил и артефактов.

По сюжету игрок становится Избранным, которому предстоит пройти через локации этого мира, выполнить миссию и восстановить жизнь на планете, когда-то утратившей свой жизненный источник – Кристалл.



НАПИСАЛИ СЦЕНАРИЙ НА 30 ЛИСТОВ



В сценарии мы детально спроектировали:

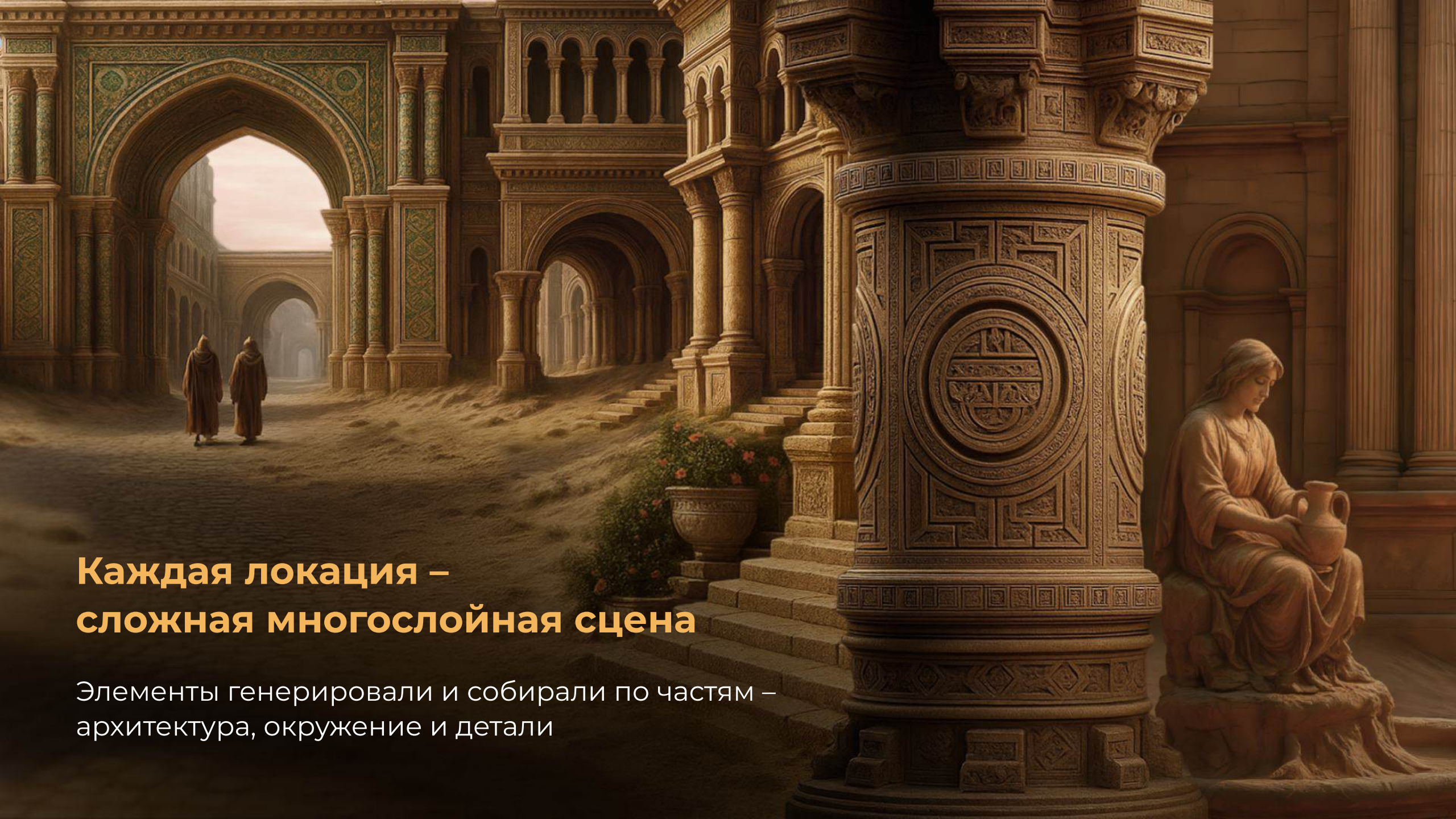
- Путь игрока от начала до финала
- Последовательность локаций и их роль в раскрытии сюжета
- Персонажей и их функции в повествовании
- Логику переходов между сценами
- Точки интеграции игровых механик (мини-игр) в сценарий



СОЗДАЛИ 10 УНИКАЛЬНЫХ ЛОКАЦИЙ

Разработали протяжённые бесшовные
сцены, где все элементы точно состыкованы
и выстроены в единую композицию



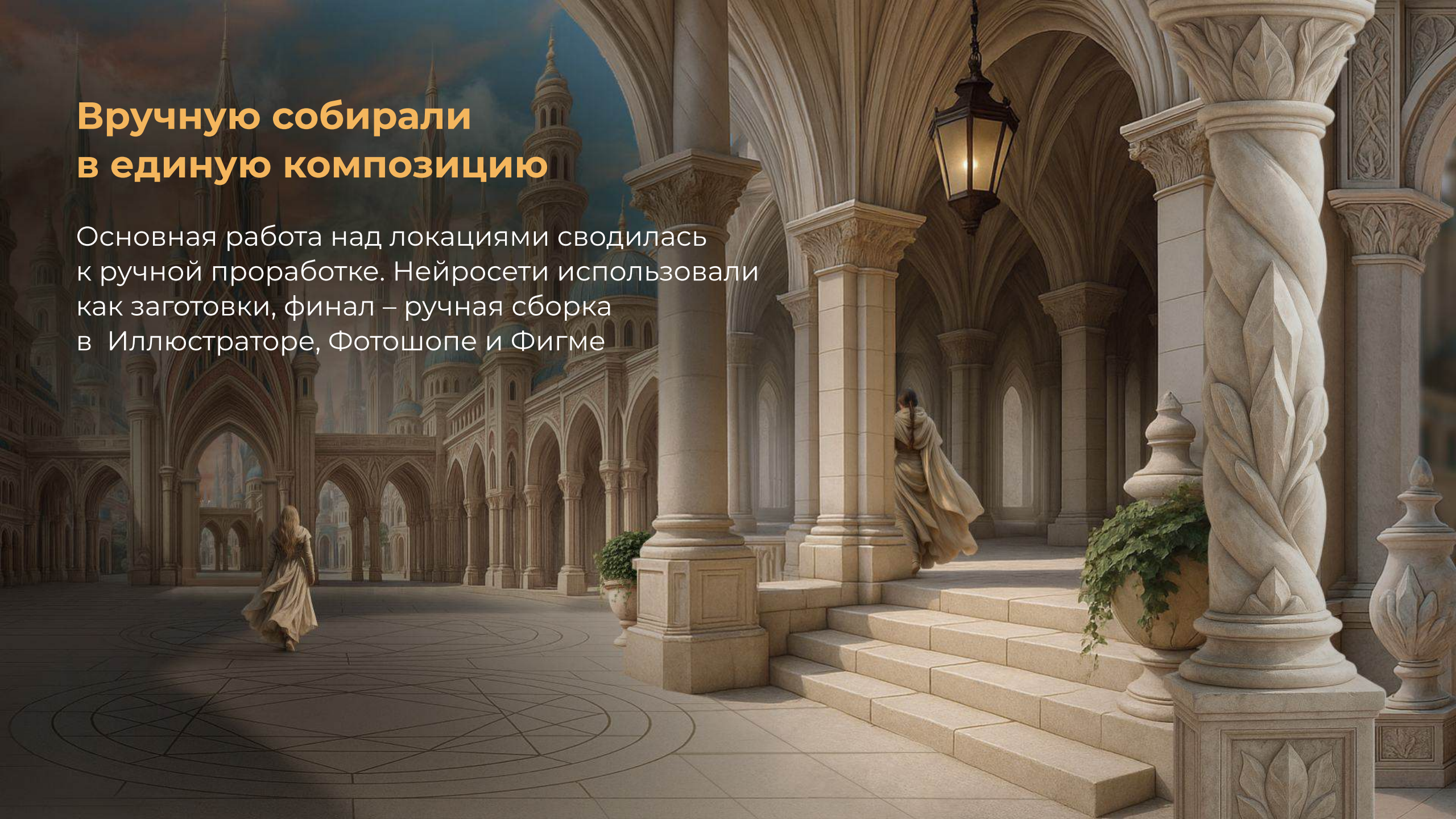


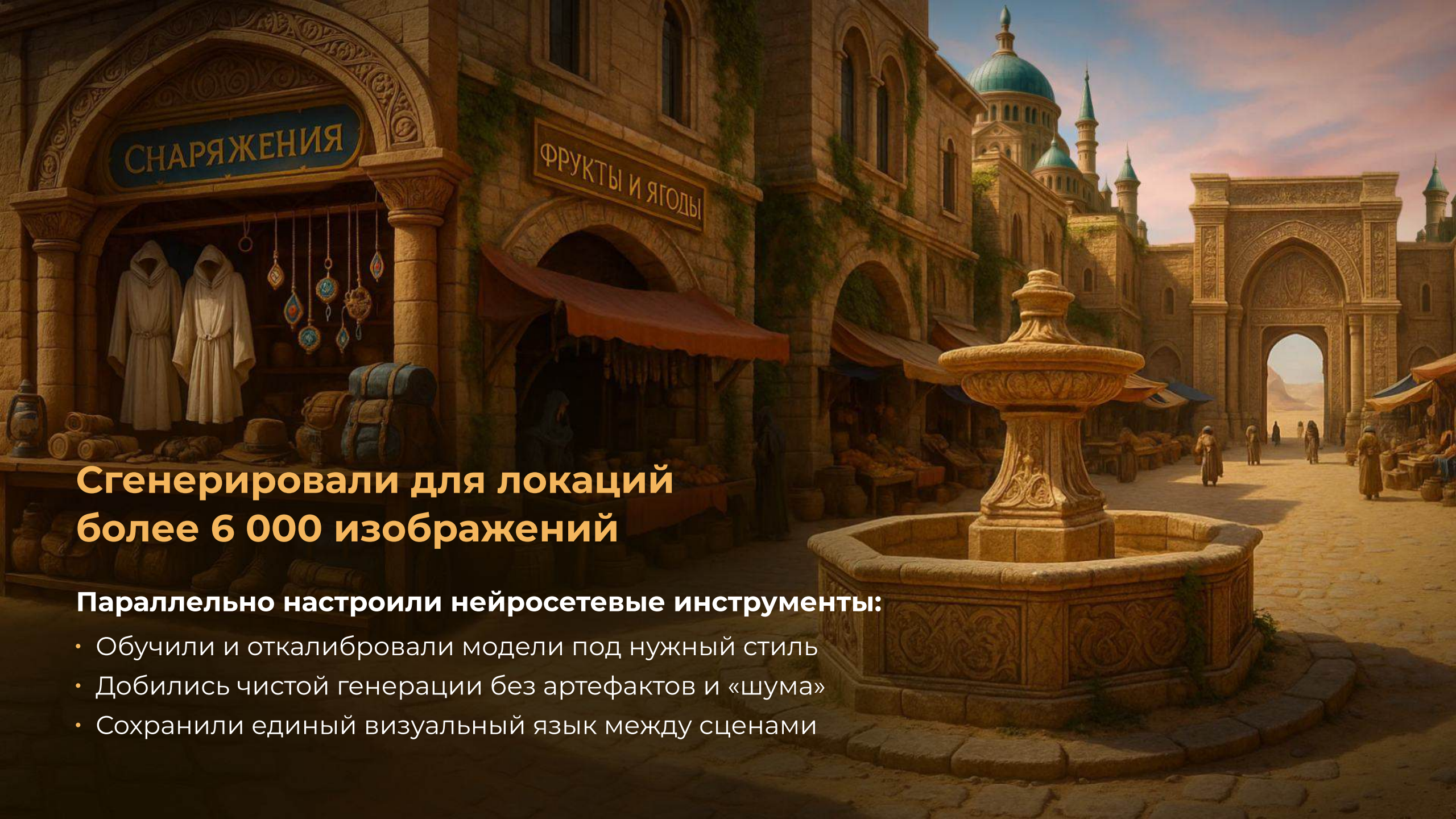
**Каждая локация –
сложная многослойная сцена**

Элементы генерировали и собирали по частям –
архитектура, окружение и детали

Вручную собирали в единую композицию

Основная работа над локациями сводилась к ручной проработке. Нейросети использовали как заготовки, финал – ручная сборка в Иллюстраторе, Фотошопе и Фигме





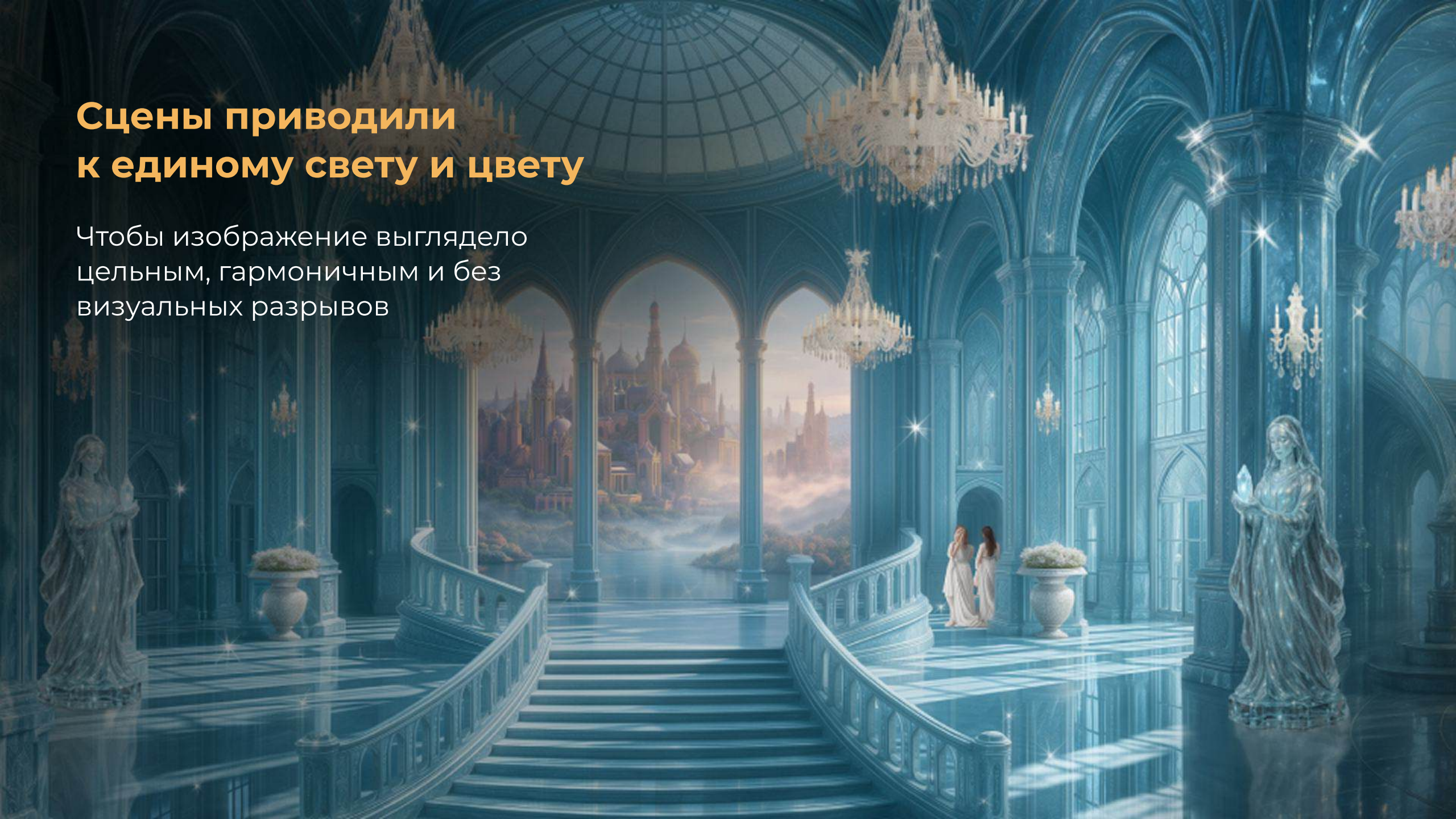
Сгенерировали для локаций более 6 000 изображений

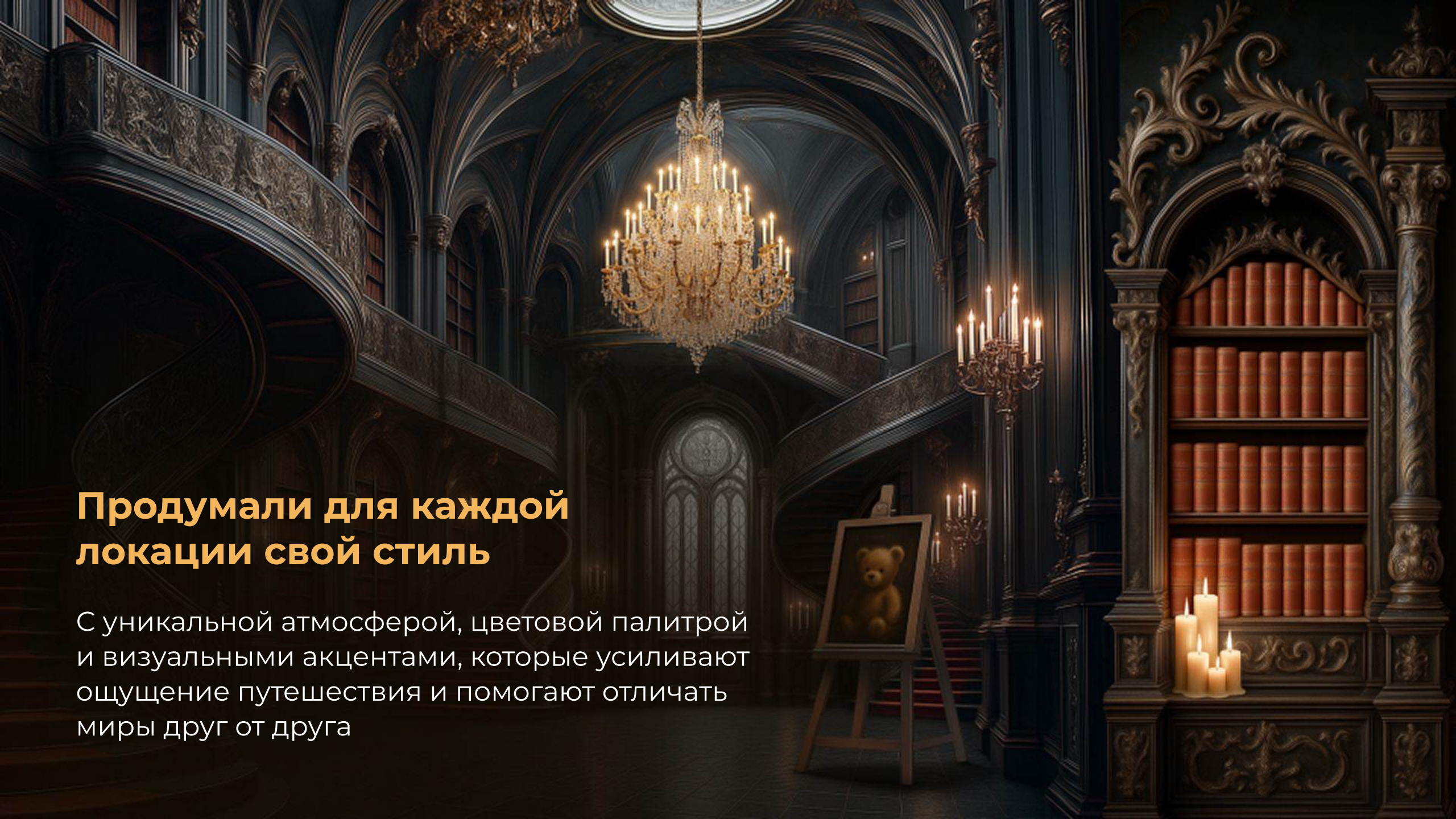
Параллельно настроили нейросетевые инструменты:

- Обучили и откалибровали модели под нужный стиль
- Добились чистой генерации без артефактов и «шума»
- Сохранили единый визуальный язык между сценами

Сцены приводили к единому свету и цвету

Чтобы изображение выглядело
цельным, гармоничным и без
визуальных разрывов



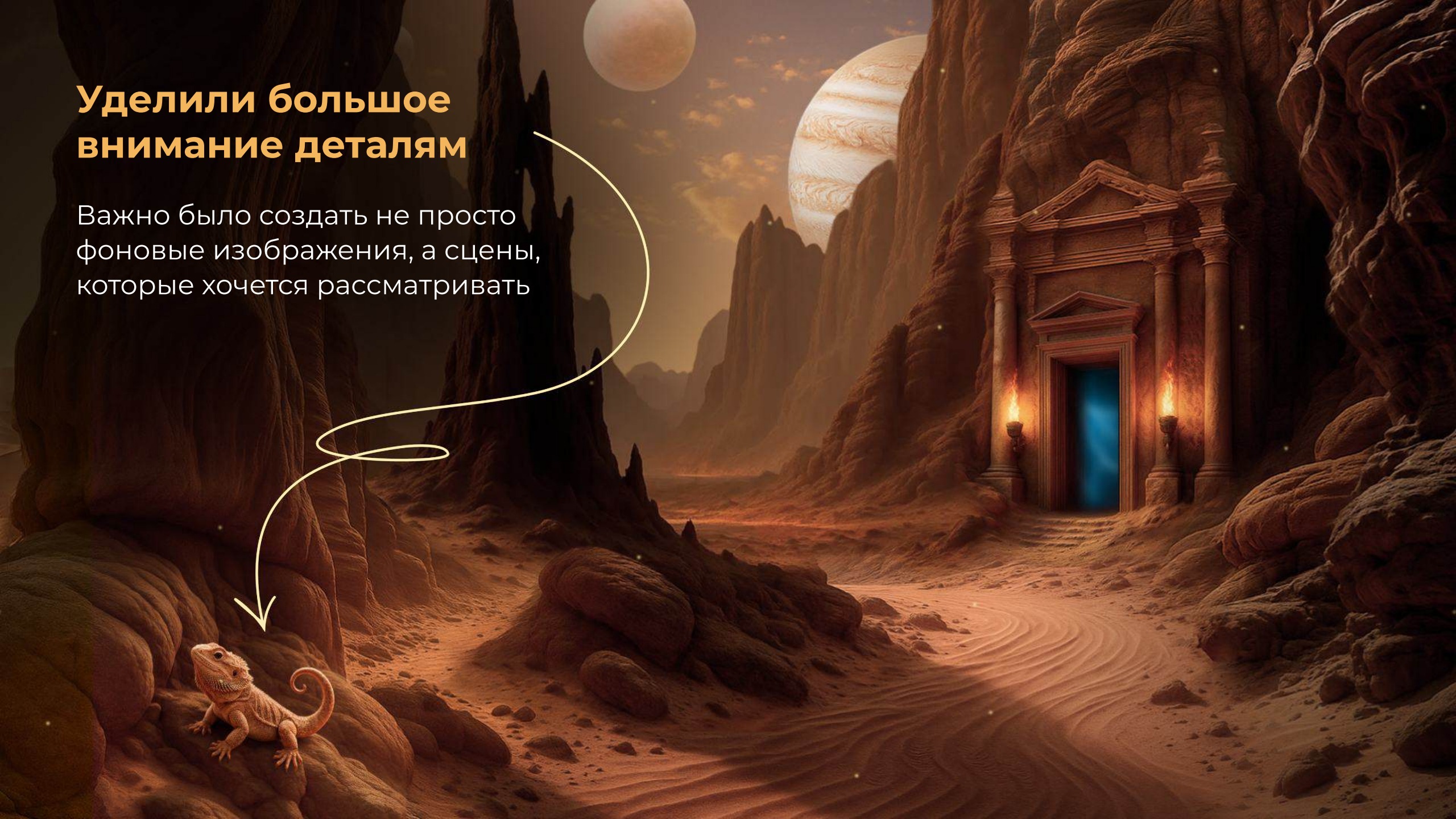
A grand, dark, gothic-style interior. The room features a large, ornate chandelier hanging from a high, vaulted ceiling. A staircase with a decorative railing curves through the space. On the right, there is a large, ornate bookshelf filled with books, with several lit candles on a table in front of it. In the center, a small easel holds a painting of a teddy bear. The overall atmosphere is mysterious and elegant.

Продумали для каждой локации свой стиль

С уникальной атмосферой, цветовой палитрой и визуальными акцентами, которые усиливают ощущение путешествия и помогают отличать миры друг от друга

Уделили большое внимание деталям

Важно было создать не просто фоновые изображения, а сцены, которые хочется рассматривать






Создали мир, который хочется исследовать

В результате были созданы локации с выраженной глубиной и перспективой, они вовлекают, побуждают рассматривать детали и создают пространство, в которое хочется «зайти»

РАЗРАБОТАЛИ 13 ПЕРСОНАЖЕЙ

В готовые локации интегрировали персонажей – наставника и девушек-хранительниц

A woman with long brown hair, wearing a green hooded cape over a green bralette and a matching skirt with a wide, ornate, jeweled waistband. She is standing in a market stall with various items like oranges, vases, and jewelry. The background shows a city with domes and arches.

Более 5 000 генераций персонажей

Столько вариантов потребовалось, чтобы добиться сходства с реальными девушками и избежать артефактов – таких как искажённая анатомия, лишние детали и нестабильные текстуры




От нейросети к проработанным персонажам

С генерациями образов для девушек было не всё так просто. Наряды должны были быть выразительными и местами более открытыми, но нейросети не давали нужный результат целиком.

Поэтому брали базу из генераций, собирали образы по частям и дорабатывали вручную.





Для каждого персонажа продумали:

- Внешность
- Пластику и позирование
- Стиль одежды и аксессуары

Затем адаптировали под локацию:

- Выравнивали цвет и свет
- Учитывали фактуры и материалы
- Интегрировали в перспективу
и глубину кадра



РАЗРАБОТАЛИ 6 МИНИ-ИГР



Игры с разными механиками:

Кликер

Раннер

Пазл

Мемо

Сортер



Мини-игры проектировались как часть нарратива:

- Каждая механика привязана к конкретной локации
- Игровые действия логически продолжают сюжет
- Вход в мини-игру и выход из неё происходят без разрывов в восприятии



A surreal, golden-hued landscape. In the center, a tall, cylindrical stone tower with a circular opening at the top rises from a misty base. To the right, a classical temple entrance with columns and a pediment is visible. The sky is filled with several glowing, fiery spheres of varying sizes. The foreground consists of a sandy, rippled dune.

Для целостности мира каждая мини-игра:

- Наследует визуальный стиль локации
- Использует элементы окружения (объекты, цвета, атмосфера)
- Адаптируется под общий свет, глубину и композицию сцены

Мини-игры встроены в систему прогресса:

- За прохождение игрок получает осколки Кристалла
- Каждый этап открывает новые локации
- Механики поддерживают движение по сюжету и усиливают мотивацию к прохождению



ПРОДУМАЛИ МУЗЫКАЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ИГРЫ

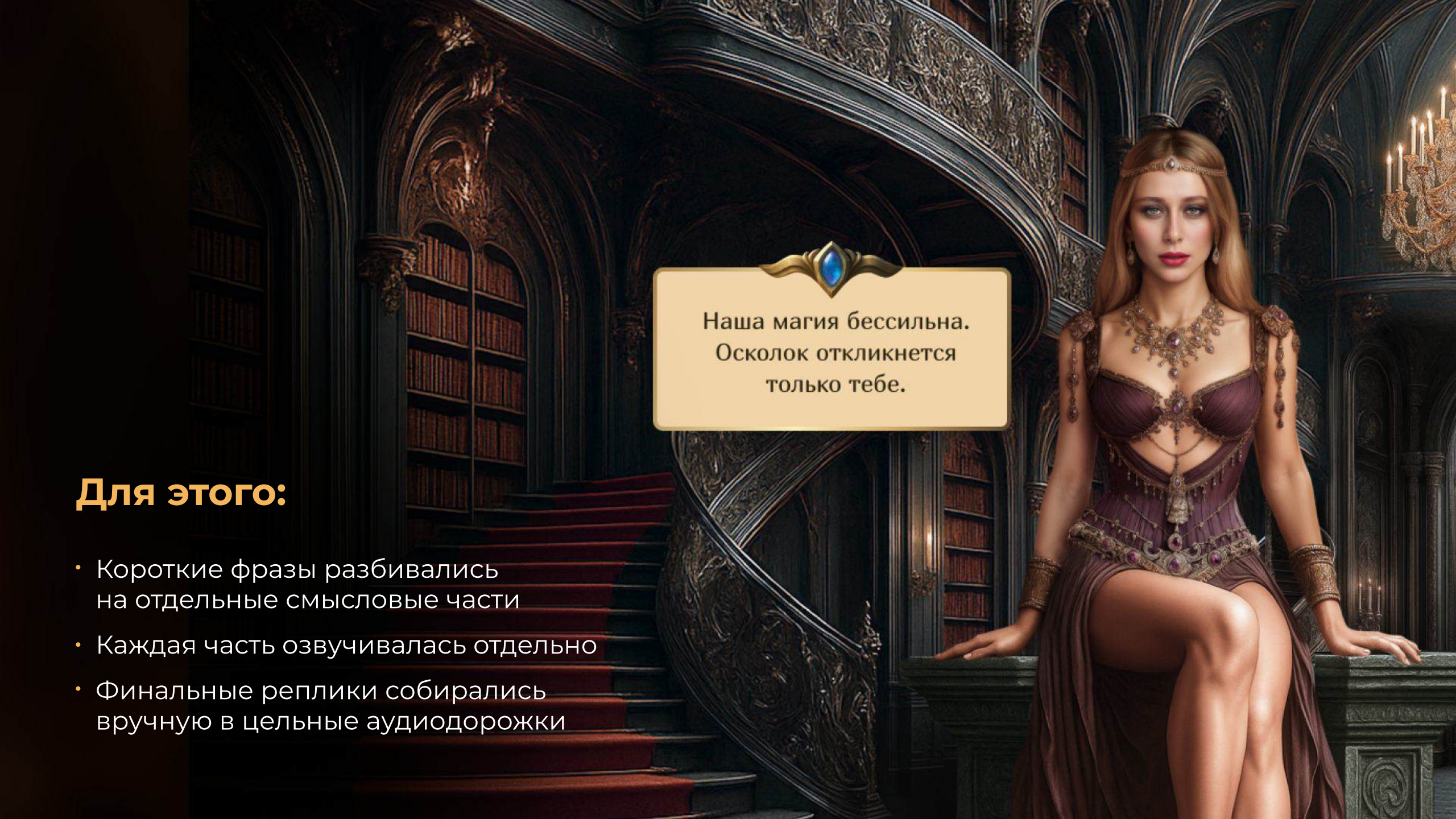
Озвучили диалоги персонажей
и написали главный саундтрек
к игре



Процесс озвучки персонажей требовал высокой точности:

- Необходимо было сохранить естественность речи (акценты, паузы, ударения)
- Избежать «синтетического» звучания
- Адаптировать реплики под темп сцен и взаимодействие игрока





Наша магия бессильна.
Осколок откликнется
только тебе.

Для этого:

- Короткие фразы разбивались на отдельные смысловые части
- Каждая часть озвучивалась отдельно
- Финальные реплики собирались вручную в цельные аудиодорожки

Для персонажа-наставника реализовали отдельный подход

- Обучили голосовую модель на основе интервью реального человека
- Добились уникального тембра и характерной интонации
- Усилили узнаваемость и «живость» персонажа



Разработали музыкальное сопровождение и написали главный саундтрек к игре

- Задали музыкальное направление и создали треки с помощью нейросетей, сохраняя баланс между динамикой и атмосферой
- Разработали главный саундтрек и встроили его в игру, усиливая целостность восприятия



Для мини-игр также разработано 6 разных музыкальных композиций:

- Динамичные треки – для активных механик
- Более спокойные – для размеренных сценариев

Вся музыка органично вписывается в игру – поддерживает атмосферу и ритм, не нарушает целостность восприятия



РАЗРАБОТАЛИ 2 ВИДЕО – ПРОЛОГ И ЭПИЛОГ

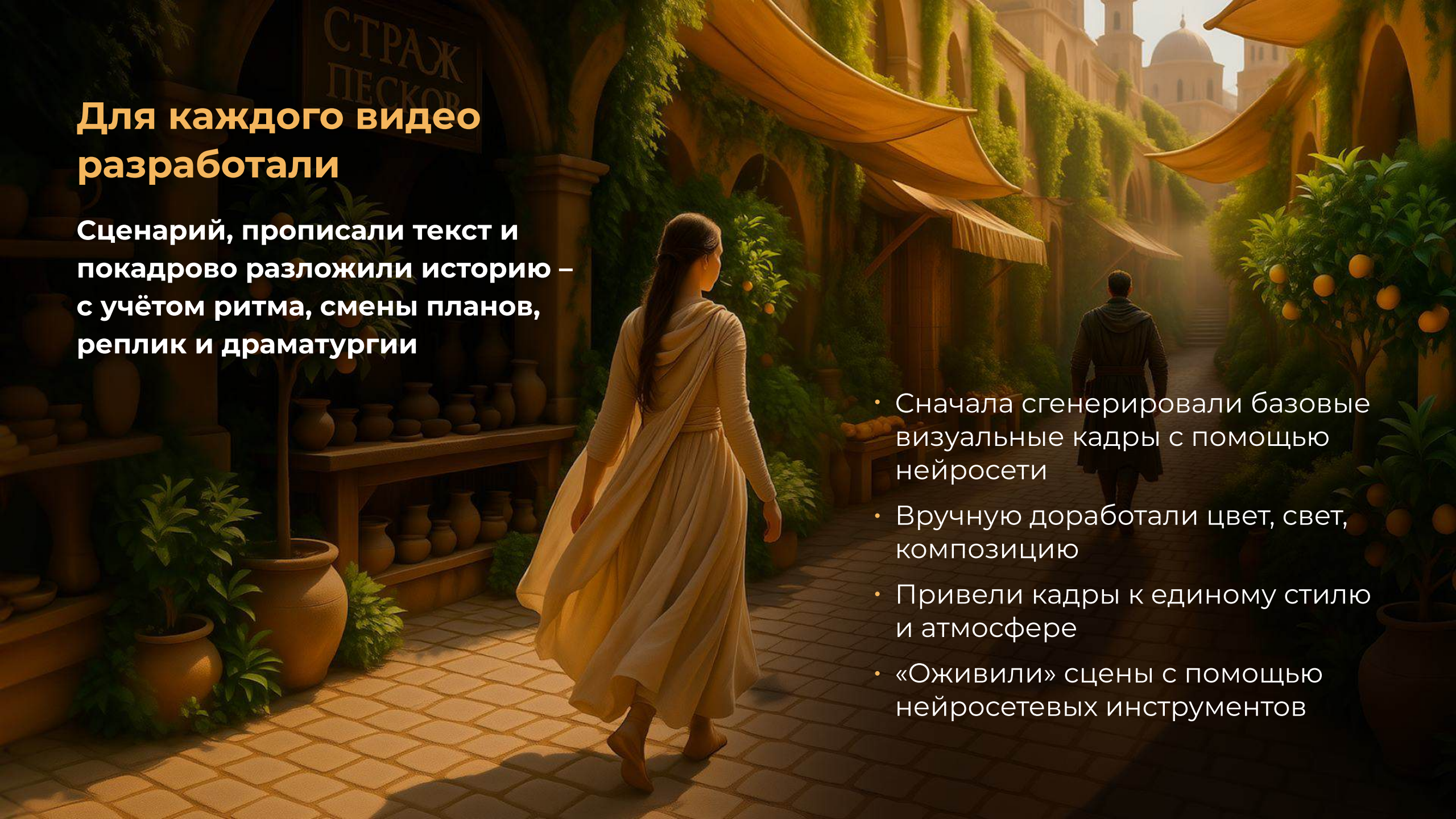
Такого формата не было в предыдущих играх Технониколь, и задача стояла амбициозная: усилить погружение за счет роликов и добавить ощущение кинематографичности, не выбиваясь из общего стиля игры



Для каждого видео разработали

Сценарий, прописали текст и покадрово разложили историю – с учётом ритма, смены планов, реплик и драматургии

- Сначала сгенерировали базовые визуальные кадры с помощью нейросети
- Вручную доработали цвет, свет, композицию
- Привели кадры к единому стилю и атмосфере
- «Оживили» сцены с помощью нейросетевых инструментов



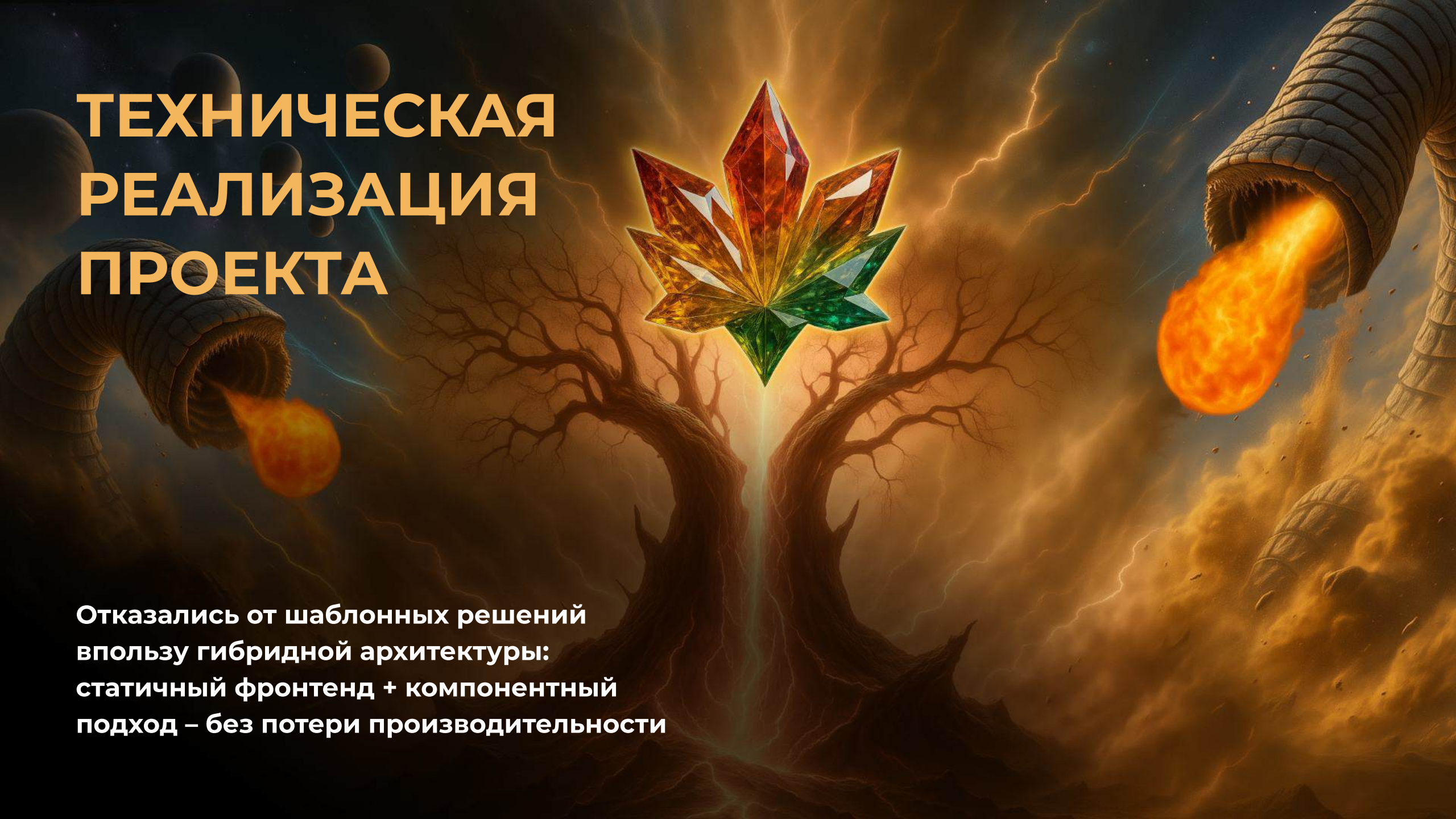
Сборка и синхронизация

Ключевая сложность – интеграция всех элементов в единый видеоряд. Необходимо было:

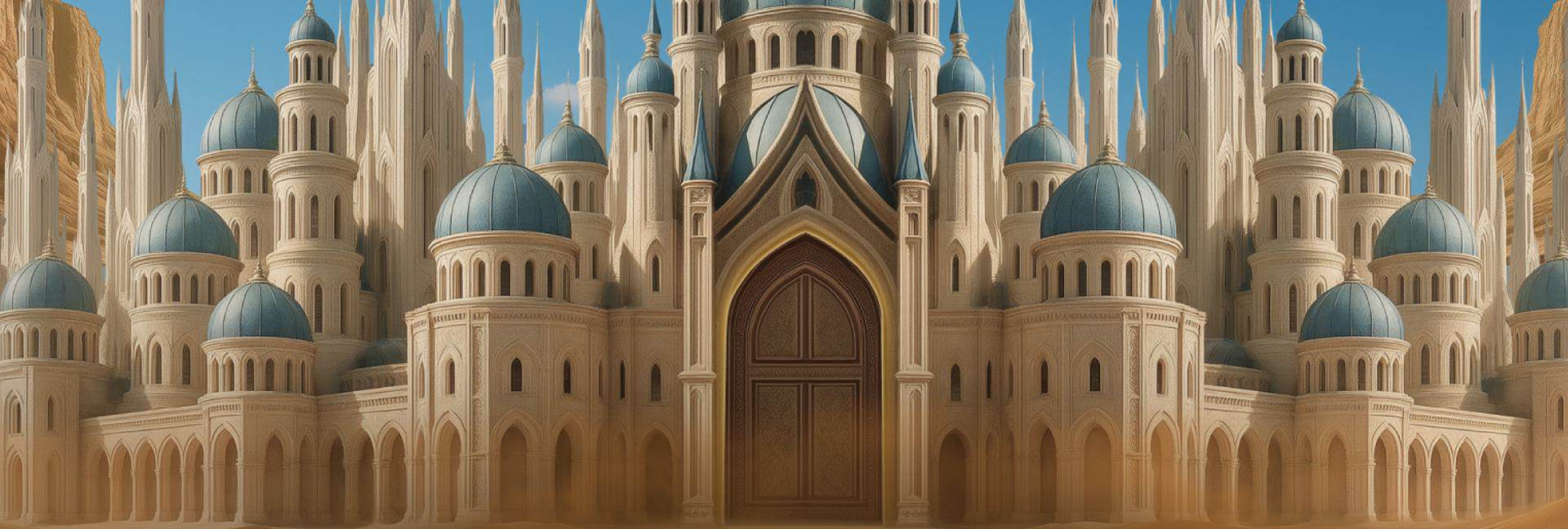
- Синхронизировать визуал, закадровый голос, субтитры и музыку
- Выравнивать темп и ритм сцен
- Соблюсти читабельность субтитров и таймингов реплик
- Поддержать согласованно эмоциональной динамики (музыка + визуал + голос)



ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА



Отказались от шаблонных решений
в пользу гибридной архитектуры:
статичный фронтенд + компонентный
подход – без потери производительности



Ядро сценария – чистый стек

- Основной сценарий сделали на чистом JavaScript (ES6+), CSS3 и HTML5 – без тяжёлых фреймворков. Это снизило нагрузку и обеспечило стабильную работу
- Использовали Gulp 5 для сборки: оптимизировали файлы, уменьшили размер кода, ускорили загрузку и настроили версии ресурсов

Для мини-игр интерактивные модули – там, где это действительно нужно:

- Мини-игры между локациями реализованы на Vue.js в изолированном режиме
- Vue-виджеты бесшовно интегрировались в статическое ядро через продуманный API-слой и управление состоянием на уровне событий



Производительность как основной приоритет и философия разработки

Стратегия работы с изображениями:

- Мультиформат (JPG / PNG / WebP / AVIF) с фолбэком по поддержке браузером
- Retina-поддержка: набор @2x-изображений для дисплеев с высокой плотностью пикселей
- Адаптивная загрузка через `<picture>`, `srcset` и JS-детекцию – → оптимальное качество и вес на любом устройстве

Анимации и интерфейс:

- CSS-first: все эффекты на `transform`, `opacity`, `will-change`
- JavaScript подключается только для сложной бизнес-логики и управления состоянием игры
- Containment и `content-visibility` для ускорения тяжёлых секций

Загрузка, модульность и деплой

Интеллектуальная загрузка ресурсов:

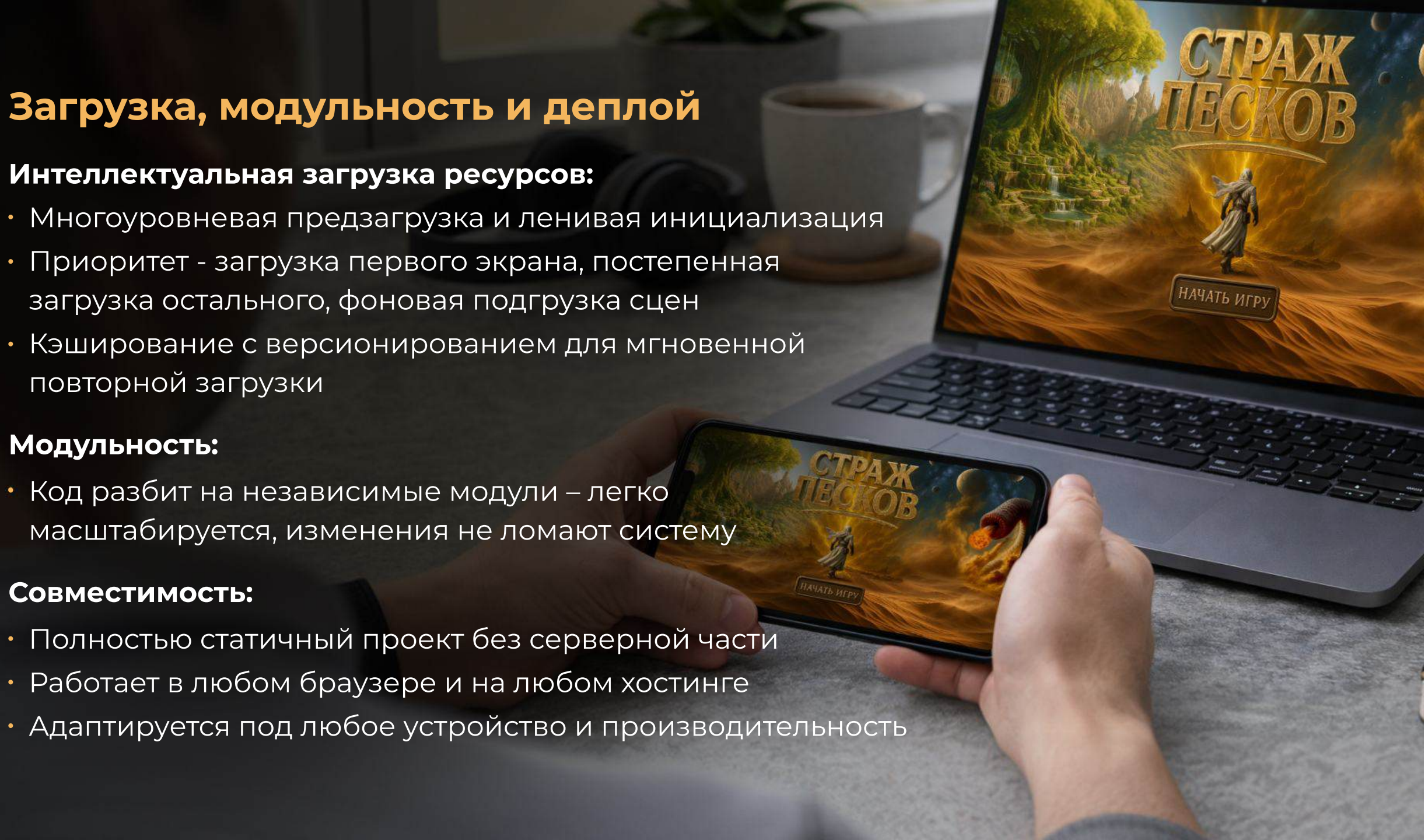
- Многоуровневая предзагрузка и ленивая инициализация
- Приоритет - загрузка первого экрана, постепенная загрузка остального, фоновая подгрузка сцен
- Кэширование с версионированием для мгновенной повторной загрузки

Модульность:

- Код разбит на независимые модули – легко масштабируется, изменения не ломают систему

Совместимость:

- Полностью статичный проект без серверной части
- Работает в любом браузере и на любом хостинге
- Адаптируется под любое устройство и производительность



РЕЗУЛЬТАТ

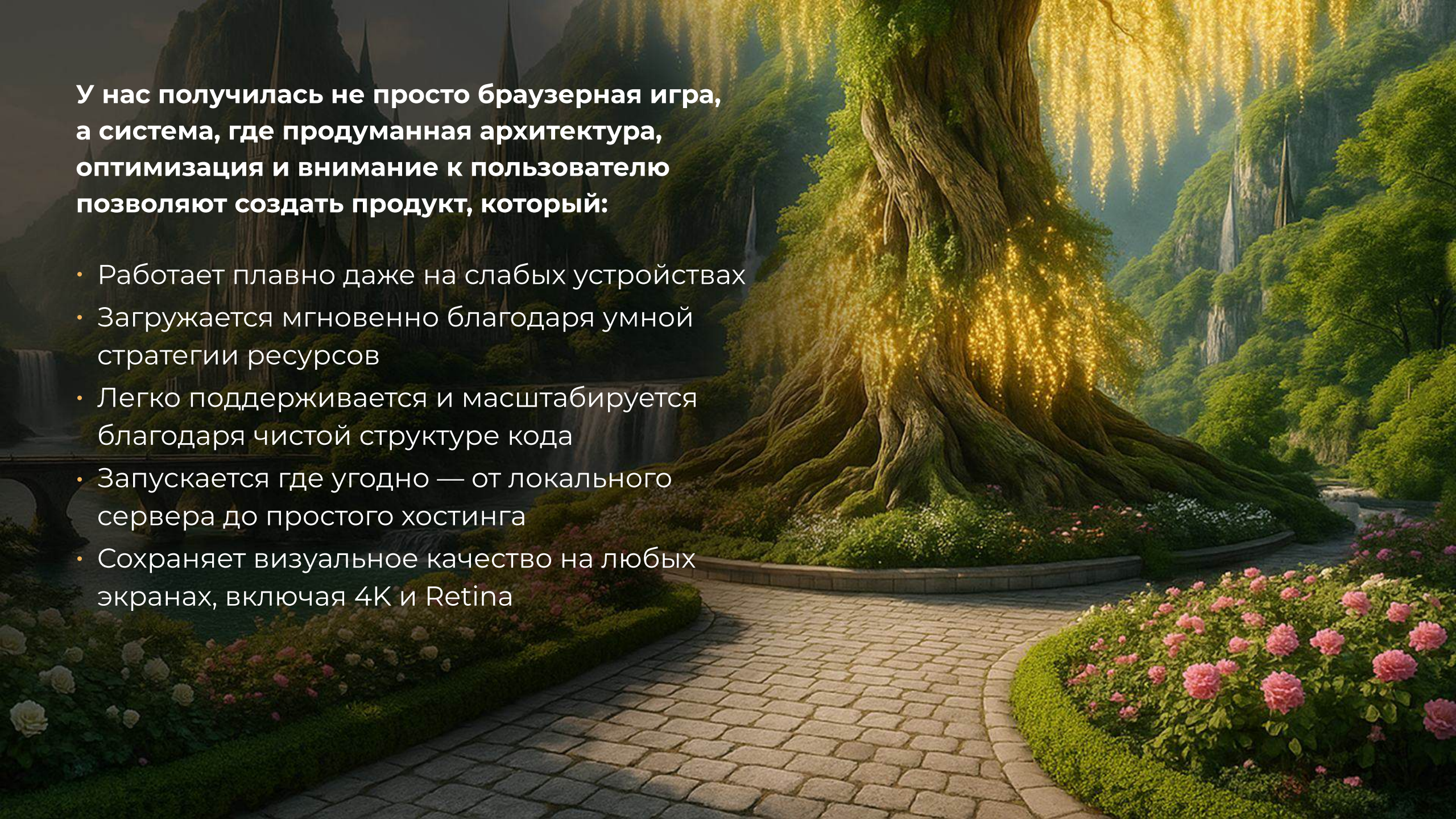
**Более 50 000 человек уже прошли
игру до конца**

Мы разработали полноценный
геймифицированный продукт, где 50 000
человек прошли игру, полностью завершили
сюжетное путешествие и оставили свои
контактные данные



У нас получилась не просто браузерная игра, а система, где продуманная архитектура, оптимизация и внимание к пользователю позволяют создать продукт, который:

- Работает плавно даже на слабых устройствах
- Загружается мгновенно благодаря умной стратегии ресурсов
- Легко поддерживается и масштабируется благодаря чистой структуре кода
- Запускается где угодно — от локального сервера до простого хостинга
- Сохраняет визуальное качество на любых экранах, включая 4K и Retina



ТЕХНОНИКОЛЬ ♥ ONE PAGE

СТРАЖ ПЕСКОВ

Погрузитесь и вы в мир приключений

Пройдите игру сейчас
www.tn.ru/2026/