

“Игровые коды жизни”

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ

_Алиса - главная героиня - А

_Мама Алисы, Светлана - героиня второго плана - МА

_Лена, наставница Алисы - героиня второго плана - Л

ДЕЙСТВИЕ 1 “НАЧАЛО”

Алиса сидит в комнате, за столом, рисует на графическом планшете, внезапно с соседней комнаты ее зовет мама

МА: Алиса! Ты опять рисуешь? Или снова играешь в компьютере? Разве ты не должна искать варианты профессий для поступления?!

Очень рассерженная МА заходит к А в комнату

МА: Прошу тебя, ищи только что-то более практичное, чем графический дизайн, рисование для тебя — это исключительно хобби, как и твои игры!

А: Мам, хватит... Лена работает в сфере разработки игр и все у нее хорошо!

МА: Мне не важно, что делает Лена! Мне важны твои результаты, Алис... Поэтому давай не будем ругаться, и ты все-таки постарайся поискать хоть что-то более практичное...

А: Хорошо, мам...

А выглядит очень расстроенной, пока МА покидает ее комнату, А закрывает программу для рисования и заходит на сайт местного университета

Алиса - девушка, недавно закончившая школу, ей только предстоит сдать экзамены, но уже сейчас она задумывается над выбором будущей профессии... Только ее мама не знает, что помимо рисования, Алису так же привлекает и программирование, но как Алисе доказать о перспективности привлекающей ее специальности - разработчика игр?

А: Ну уж нет... Ничего полезного я для себя не найду, в очередной раз пролистав их сайт...

А обращает внимание на свой стол, заваленный скомканными бумагами, с разбросанными по нему письменными принадлежности, проводами от компьютера, мыши и тд

А: Слишком много мыслей... А как говорится, “Порядок на столе - порядок в голове”!

ПЕРВАЯ МИНИ ИГРА “Схватка с беспорядком”

В данной мини-игре надо прибраться на столе главной героини, карандаши, ручки в пенал, скомканные бумаги выкинуть, можно сделать игру на время

ВАРИАНТ С НЕУДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

А: Ой, ну и ладно, потом как-нибудь.

А отмахивается, возвращаясь к компьютеру. Ее продолжают поглощать мысли о том, как доказать своей маме о перспективности желаемой профессии. Внезапно она вспоминает о своем уже давнем знакомстве, с девушкой Леной, уже работающей в компании N разработчиком игр. С Л девочка уже успела сдружиться, поэтому Л не против стать так называемым наставником для А. А нехотя, с неуверенностью пишет Л с просьбой о помощи.

А: Лена, привет, прости, но не могла бы ты мне помочь создать мой маленький первый игровой проект...

ВАРИАНТ С УДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

А: Так-то! Аж дышаться стало легче!

А полна мотивации и идей

А: Точно! Я могу написать Лене и попросить о помощи! Она точно не будет против... Ну... По крайней мере, за спрос денег не берут!

А на радостях пишет Л

А: Леночка! Помнишь, ты предлагала мне свою помощь... Слушай!

ИСХОД ОБОИХ ВАРИАНТОВ

ДЕЙСТВИЕ 2 “ПРОДУКТИВНЫЙ РАЗГОВОР”

Спустя несколько сообщений А и Л созваниваются по видеосвязи

Л: Ты уверена, что хочешь попробовать себя в разработке игр? Помнишь мои слова про эту профессию?

А: Нууу... Да!

Флешбэк/затемнение экрана

Л и А разговаривают так же по видеосвязи, для отображения флешбэка, они в другой одежде, так как это разговор в прошлом

Л: Смотри, Алис, если кратко, то разработчик игр - это тот же программист. Но этот программист создает игры с помощью различных игровых движков и-

А: Движков?

Л: Боже, Алиса... Только не говори, что ты этого не знаешь. Кратко говоря, это такое программное обеспечение, на базе которого или с помощью которого, разработчик создает игру.

Л: Движки предоставляют нам, специалистам, различные библиотеки для разработки игр. Игровые движки упрощают процесс разработки игр, благодаря им мы можем не создавать АБСОЛЮТНО все с нуля! Про основные движки, я думаю, ты уже слышала, так ведь?

А: Нууу...

Л: Я поняла. Основные и самые распространенные игровые движки: Unity, Unreal Engine и CryEngine. Ты наверняка играла в такие игры, как Genshin Impact, эта игра создана на Unity, Fortnite, она уже создана на Unreal Engine, а твой любимый Far Cry, кстати, создан на CryEngine!

Флешбэк закончен

А: Да-да, я точно помню! Так... Что нам с тобой делать?

Л: Мы можем создать с тобой небольшую мини-игру и опубликовать ее в сеть, как тебе этот вариант? Помогу тебе раскрутить ее, ты точно не останешься без внимания к своим навыкам, как программирования, так и гейм-дизайна, тогда и твоя мама поверит в твои способности.

А: Да, я только за! С чего начнем?

Л и А улыбаются друг-другу

Л: Ого, сбавь-ка свой пыл! Сперва накидай мне парочку идей для потенциальной игры, а уже потом мы с тобой начнем работу.

Л сбрасывает звонок, А удивленно смотрит в экран компьютера

А: Окей... Может поискать какие-то референсы для вдохновения?

А заходит в браузер N, но внезапно выскакивает ярко-зеленое окошко, свидетельствующее о вирусе на компьютере

А: О НЕТ! Опять вирусов нахваталась... Ну что со мной не так?

А выглядит очень напуганной

ВТОРАЯ МИНИ-ИГРА “КИБЕРСПАСЕНИЕ”

Эту мини-игру можно реализовать разными способами, сопоставление картинок по цветам, интерактив, как бегущий по экрану “вирус”, по которому игроку нужно попасть 3 раза курсором (тоже можно сделать на время)

ВАРИАНТ С НЕУДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

А: Ну за что мне все это?..

Алиса теряет больше времени, мотивации, возможность создания игрового проекта отходит на второй план. Все внимание Алисы направлено на чистку компьютера от вирусов. Только спустя некоторое время она может вернуться к поиску идей.

ВАРИАНТ С УДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

А: Да! Какая же я молодец!

Алисе удалось справиться с вирусами на компьютере. Она может продолжать искать источники вдохновения для ее игрового проекта.

ИСХОД ОБОИХ ВАРИАНТОВ

ДЕЙСТВИЕ 3 “ИСПЫТАНИЯ, НО УСПЕХ?”

Затемнение экрана, некий таймскип

А: Отлично! Я нашла все, что хотела, теперь я полна идей! Я могу написать Лене и рассказать о своей идее!

Спрайт разговора по видеосвязи А и Л, очередной таймскип

Л: Мне нравится твоя идея, Алиса! Я буду тебе помогать с проектом, но сперва... Мне также нужно понять твои навыки программирования, все-таки я не хочу делать всю сложную работу за тебя!

Спрайт Л с выставленным кулаком

А: Ну, Лена... Не хватало, чтобы еще и ты во мне сомневалась!

Спрайт с комично грустным/обиженным лицом А

Л: Я не сомневаюсь! Я же тебе все это рассказывала!

Очередной флешбэк, видеозвонок девушек, они в другой одежде, так как это разговор в прошлом

Л: Помни, что профессия разработчика игр одна из самых востребованных профессий в мире! Ведь сфера развлечений очень ценится в нашем обществе! Спад на таких специалистов может случиться только в том случае, если все люди в мире перестанут интересоваться играми.

Л улыбнулась

Л: Но есть несколько нюансов! Обычно, когда человек хочет создать игру, он набирает команду из разных специалистов: программист, дизайнер, художник, многие нуждаются так же и в аниматоре.

А: Интересно...

Л: Очень! Но я надеюсь, ты понимаешь, что все эти специалисты должны действительно разбираться в своей сфере. Особенно, если они хотят работать в какой-то крупной компании! Ты ведь не думаешь, что все твои любимые игры делали новички?

А: Лена! По твоим словам, я вообще какая-то глупышка!

Л: Ха-ха-ха, прости, Алис!

Флешбэк закончился

Л: Так что давай-давай! Я жду!

ТРЕТЬЯ МИНИ-ИГРА “РИТМ ПЕЧАТИ”

Мини-игра на реакцию игрока, на экране отображается строчка кода/определенное предложение, игрок должен на время выбрать правильный вариант предложения, как некий тренажёр по быстрому написания текста(можно реализовать иначе)

ВАРИАНТ С НЕУДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

Спрайт с очень расстроенной А, далее спрайт с рассерженной Л

Л: Так не пойдет, Алиса! Сначала наберись опыта, а потом планируй проекты.

Л сбрасывает звонок

А: Как же стыдно...

ВАРИАНТ С УДАЧНЫМ ИСХОДОМ В МИНИ-ИГРЕ

А выглядит воодушевленной и радостной, Л смотрит на нее с улыбкой

Л: Умница, Алис! Так держать!

А: Спасибо... Теперь-то мы можем приступить к разработке проекта?

Л: Конечно!

Затемнение экрана

КОНЦОВКИ

ХОРОШАЯ КОНЦОВКА. ВСЕ МИНИ-ИГРЫ ПРОЙДЕНЫ УСПЕШНО

Алиса совместно с Леной разрабатывают проект, небольшую игру с авторским дизайном и сюжетом. Их проект взрывает сеть, Лена согласилась “замолвить словечко” за Алису в компании N.

Наконец Алиса показывает свой проект маме...

МА: Ты правда сама все это сделала?

МА выглядит очень удивленной

А: Ну не сама конечно... Мне немного помогала Лена, я тебе рассказывала о ней...

А выглядит немного смущенной

МА обнимает А с радостной улыбкой

МА: Если эта сфера действительно приносит такой успех, и ты получаешь удовольствие от работы в ней, то так уж и быть! Делай так, как чувствует твоя душа, Лисонька!

Алиса поняла, что она может совмещать свои хобби с будущей работой. Ведь профессия разработчика игр не только технически интересна, но также и бесконечно творческая!

НЕЙТРАЛЬНАЯ КОНЦОВКА. МИНИ-ИГРА “КИБЕРСПАСЕНИЕ” ПРОВАЛЕНА

Алиса переживает некоторые трудности, но по итогу все равно разрабатывает проект совместно с Леной. Проект получился конечно не таким хорошим, как мог быть, но... Алиса все еще довольна своей работой.

Наконец Алиса показывает свой проект маме...

МА: Ты действительно уверена в этой сфере?.. Алиса, может все-таки стоит обратить внимание на другие варианты?..

Слова мамы сильно повлияли на настроение Алисы и ее мотивацию, да и в общем на желание связывать свою жизнь с разработкой игр... Может и правда стоит посмотреть иные варианты специальностей? Конечно, она будет продолжать программировать и рисовать, но теперь исключительно для себя...

ПЛОХАЯ КОНЦОВКА. ВСЕ МИНИ-ИГРЫ ПРОВАЛЕНЫ

Алиса сталкивается с непреодолимыми сложностями, ей не удается закончить свой проект, даже с помощью Лены. Она теряет веру в себя, решает уйти из желаемой сферы и больше никогда не притрагиваться к программированию...

К сожалению, Алиса не смогла реализовать свою мечту, кто знает, какие решения она будет принимать сейчас... Прислушается ли к советам своей мамы, а самое главное прислушается ли мама к Алисе...

Здесь можно поставить на фон полноценное изображение угрюмой А, сидящей за компьютером или грустной А, разговаривающей с мамой