

Тестовое задание на должность гейм-дизайнера.

Выполнил: Игнатъев Даниил.

Время выполнения: 3,5 часа.

1. Планируемая игра - Tower Defence, основной реф - Swamp Attack Наш герой - маленький ребенок отбивается от монстров из шкафа. Задача - описать возможные локации, монстров, оружие, артстиль, мету

Если герой – маленький ребенок и он отбивается от монстров, то логично предположить, что действие происходит поздно вечером или ночью в его комнате/доме и обусловлено его бурным воображением.

АРТСТИЛЬ. Из предыдущих тезисов вытекает артстиль. На мой взгляд, отлично подойдет затемненный стиль Cuphead или смягченный Poppy Playtime.

МОНСТРЫ. Монстры – порождения воображения ребенка. Придумать дети могут многое, но проработать детально все компоненты не смогут в силу страха и отсутствия опыта. Следовательно, монстры должны быть почти бесформенными с отдельными ярко выраженными деталями, пугающими детей.

Например, черношёрстная «дьявольская собака», светящая красными злыми глазами и со сверкающим острым оскалом в темноте комнаты. Однако в остальном она однотонна и мало проработана, поскольку ребенок выделяет то, чего он боится. Помимо глаз и оскала собака должна иметь силуэты лап и хвоста.

Было бы логичным выделить пугающие детей вещи и признаки, а за тем на их основе создавать остальных монстров. К примеру, некоторые признаки: шприц, вытянутый, острозубый, быстрый, невидимый/сокрытый от взгляда, телепортирующийся...

Смешивая вытянутого и телепортирующегося, можно получить монстра, схожего по сторению с Хагги Вагги, со способностью телепортации. Умение можно описать так: монстр не передвигается плавно, а с неким кулдауном телепортируется на большое расстояние, выключая на секунду свет в комнате (экран игрока становится темным и не показывает никакой информации).

ЛОКАЦИИ И МЕТА.

Поскольку ребенок из уровня в уровень сражается, должен быть какой-то результат этих сражений.

Будет удобно разделить игру на несколько этапов:

- Обучение основам
- Внедрение ключевых механик
- Основной геймплей

Обучение: Первые несколько уровней происходит обучение. Уровни идут по одному сценарию: успешного завершения всех волн запускается анимация, как на персонажа нападает непосильная волна, из-за которой он вынужден отступить вглубь дома. Порядок игровых локаций таков: игровая зона в детской комнате, кровать персонажа, подкроватное пространство, коридор, родительская комната.

Второй этап: После достижения родителей персонаж получает от них заряд храбрости (введение в новую механику) и начинает побеждать до этого момента непосильных монстров. Теперь локации идут в обратном направлении (допускается замена нескольких локаций на новые). Каждый завершённый уровень сопровождается постройкой баррикад, добавляющих бонусы и несущих в себе механику прокачки (хороший пример прокачки есть в KingdomRush).

Баррикады влияют так же на визуальную составляющую и видны на экране карты или на уровнях. Они должны состоять из игрушек, подушек от дивана, одеял и прочих предметов (аналог шалашей, которые строил каждый ребенок).

Третий этап: Персонаж добирается до шкафа и после боссфайта игровой процесс продолжается в «зашкафном» мире. Здесь открывается абсолютный простор для фантазии разработчиков, ограничивающийся только моделью мышления ребенка. А все смены локаций и нереалистичность легко обуславливаются тем, что это, например, лишь сон персонажа.

Тогда создать эпизод или локацию можно по следующей формуле:

- Берется реф из реальной жизни
- Выделяются наиболее интересные ребенку детали, остальные сглаживаем
- По уже известной формуле создаются монстры и подгоняются под сеттинг локации.

Например, «бабушка рассказала внуку о лабиринте Минотавра и затронула остальную греческую мифологию».

Внимание ребенка концентрируется на самом Минотавре, химерах, сиренах, темноте и тишине сложнейшего лабиринта, вездесущих пауках и паутине в нём, змеях, жаркой погоде.

И вот из одной строчки получился набросок на серию уровней.

ОРУЖИЕ. Основным инструментом ребенка так же будет его воображение, позволяющее «превратить» обыденные предметы в мощное оружие: палку в разящий клинок, кубик с буквами в стягивающую монстров мину, а плюшевого медведя в верного соратника, выходящего на поле боя и сражающегося за игрока.

2. Планируемая игра - Puzzle, основной реф Thief Puzzle, наш герой - Хамелеон охотится за насекомыми. Задача - описать возможные локации, артстиль, мету

Для облегчения процесса создания локаций введу сюжетную линию:
Хамелеон изначально находится в террариуме в мегаполисе и хочет добраться до привычной среды обитания. То есть, до Африки.

Следовательно, его путь должен проходить через список локаций:

- Террариум
- Зоопарк
- Улица
- Метро
- Автобус
- Аэропорт
- Самолёт
- Африка

*первое приближение списка локаций

На всех локациях перед Хамелеоном ставится одна из задач:

- Добыть еду
- Преодолеть препятствие путем взаимодействия с предметами
- Получить предмет, который пригодится позже

Артстиль должен быть минималистичным, так как обилие деталей может скрыть важную информацию или запутать игрока, либо совмещать в себе 2 легко отличимых стиля, один из которых будет использоваться только для декораций, а второй – для интерактивных и важных объектов. Например, фотография локации как задний фон и нарисованные яркими цветами в мультипликационном стиле объекты.