

Портфолио Коваленко И.С.

Оглавление

Краткое описание истории и основных героев для Kerbal Space Program.

Первый акт для сценария «Весенняя мелодия».

ЛОП «Человечество».

Нейминг фракции северного сёгуната.

Структура сценария «Почувствуй жизнь», логлайн и описание главных героев.

Краткое описание истории и основных героев для Kerbal Space Program

1962 год. США стала первой страной, запустившей в космос человека. Правительство СССР спешно задействовало многих ученых, а также выпускников для осуществления нового проекта. Молодой ученый Анна прибывает на Байконур вместе со своим котом и попадает под руководство Николая, опытного сотрудника, поставившего все на карьеру. Смогут ли они осуществить планы страны, разобраться в своих чувствах и первыми отправить человека на луну...

Анна Серебрякова

Одна из молодых специалистов, приглашенных на ответственный проект по ракетостроению. Есть кот, которого всегда берет с собой. Любит чай с молоком. Жизнерадостна и стеснительна. Неуклюжа и забывчива, если это не касается работы.

Николай Царев

Опытный ракетостроитель, из-за проекта расстался со своей девушкой, после того как узнал, что она вышла замуж, решил сосредоточиться только на науке. Занимается проектированием двигателей. Сдержан, саркастичен, не может бросить курить.

Борис

Кот Анны, рыжий, упитанный. С рождения не произнес ни звука, но очень хорошо чувствует настроение хозяйки. Спрятался в сумку и приехал вместе с хозяйкой. Любит чай с молоком и периодически пьет из чашки хозяйки, пока та занята работой

Первый акт для сценария «Весенняя мелодия»

Весенняя мелодия

1 ИНТ. КАБИНЕТ РЕКТОРА

От толчка, дверь в кабинет ректора приоткрывается, в дверях стоит Саша в мятой футболке, на него с недоумением смотрит Ректор, сидя за столом в кабинете.

Директор

- Проходите, Александр. В курсе зачем я Вас вызвал?

Саша

-Думаю насчет окна, верно?

Саша присаживается в кресло, закидывая ногу на ногу.

Директор

- Конечно, как Вы умудрились его разбить?

Саша

- Так это был не я....

Директор с гневным лицом привстает, опираясь руками на стол и кричит:

- Так, мне надоело играть! Зачем ты это сделал? Ведь это не первая твоя пакость! Чего ты хочешь добиться?

Саша

- Ой да ладно тебе! Родители заплатят. Возможно я хочу привлечь их внимание. Слушай, директор, если будешь повышать голос, то я просто замолчу.

Директор

- Не смей шантажировать меня, и уж тем более разговаривать в таком тоне, мелкий наглец! Я твой директор!

Саша

- А ты не пробовал быть еще и отцом, а?

Директор

- На работе я директор, если бы я жил с вами, то всыпал бы тебе по первое число вечером.

Саша

- В этом то вся прелесть, ты не сможешь, ведь с нами ты не живёшь!

Саша нахально улыбнулся

Директор

- Саша, ты...

Не дав договорить, Саша перебил собеседника:

- А его бросишь также, как и меня?

Директор

- Я не бросал ни тебя, ни твою маму. Ты ведь и сам прекрасно знаешь, что она нашла другого.

Директор, опомнившись, переспросил:

Стоп! Кого это я брошу?

Саша

- Она беременна.

Директор снова уселся в кресло:

- Ты опять за своё, мы же тебя просили оставить её в покое! Она преподаватель-ты ученик, она моя девушка-ты мой сын. Ты заставляешь её разрываться между двух огней, чего ты этим добьёшься? Да и как ты бы мог узнать про её положение.

Саша подошел к столу, швырнул тест ректору и уперся руками в стол, пытаясь принять угрожающую позу:

- Сам посмотри. Вот это она дала мне, говоря, что мы не можем быть вместе. Мои условия, ты отказываешься от неё, и тогда я оставляю тебя в покое. Если же нет, то разбитыми стеклами и сплетнями ты не отделаешься. Ребенка я воспитаю как собственного.

Директор

- Теперь понятно кто распускает слухи, а с чего ты взял что сможешь воспитать ребенка?

Саша

- Не твое дело!

Директор

- Не можешь сказать, тогда слушай!

Директор встал, и смотря в глаза сказал на повышенных тонах:

После разлуки с твоей мамой, я не мог найти свою любовь, и теперь после стольких лет, я встретил её. Ни какие угрозы не заставят меня отказаться от неё и нашего ребёнка и мне плевать что она твоя первая любовь. А ты, для начала стань взрослей прежде чем набиваться в отцы.

Голос из зала

- Стоп! Отлично ребята, импровизация просто шикарна, мы посоветались и решили взять вас обоих в весеннюю труппу. Можете собирать вещи, общежитие мы вам предоставим.

ЛОР «Человечество»

В 2000 г случилась война, которая изменила внешний вид планеты и сократила население на 70%. Появился человек, который сплотил население и уничтожил инакомыслящих, для пресечения конфликтов, все книги были сожжены, религии были стерты из истории и заменены одной-верой в единого отца. В последствии, были созданы три столпа веры: биотика, кибернетика и псионика, на их основе были построены храмы, куда каждый мог вступить идти по выбранному пути, за исключением псиоников. Люди, рождающиеся с психическими отклонениями, способными влиять на ноосферу были названы псиониками. Большинство псиоников могут сорваться и потерять контроль над собой, после чего начинают бушевать, принося большие разрушения, люди начали относиться к псионикам с недоверием и презрением. Храм существует для контроля над ними. Кибернетика исповедует отречения от несовершенной плоти, их главная цель-перенос разума в цифровое пространство. Биотики за превосходство плоти и безграничной эволюции, их цель научить клетки делиться бесконечно и добиться бессмертия. Последователи обоих храмов ненавидят друг друга. Отныне человечество живет в городах за высокими стенами, выход из города запрещен.

Культ кибернетики

В храме проводятся ежедневные проповеди о важности информации, непостоянстве плоти и необходимости отрешения от чувств и действий только во имя логики. Ежемесячно принимаются новые адепты. Проводятся операции по установке кибернетических частей тела. В храме стоит сильный запах машинного масла. У типичного представителя обычно заменено несколько конечностей, в зависимости от сферы деятельности.

Первый закон кибернетики: Отринь плоть

Второй закон кибернетики: Всем правит информация

Третий закон кибернетики: Единственный язык — это двоичный код

Четвертый закон кибернетики: Нельзя применять неофициальную аугментацию

Культ биотики

В храме периодически происходят перестановки, во имя бесконечного изменения. Что до запахов, то в храме их можно найти нескладное количество. Проводятся эксперименты, операции. Некоторые залы храма похожи на камеры пыток, также храм-это источник лекарств и препаратов для подавления психической активности. Сложно найти схожих последователей, но отличить их от последователей других храмов довольно легко.

Единственный закон биотики: Высшая цель -это эволюция во всех проявлениях.

Культ псионики

Храм-закрытое место. Служит контролирующей организацией псиоников, глава храма и его жители никогда не покидают его пределов. Зарегистрированные псионики носят специальные ошейники, которые реагируют на повышение психической активности, и в необходимом случае, выпускают яд. В остальном же псионики стараются жить обычной жизнью, но часто подвергаются дискриминации. К примеру человек, с ошейником может занимать только низшие позиции в иерархии города.

Нейминг фракции северного сёгуната (фанатская модификация для Heroes of Might and Magic 5)

Ледяные черти

Маленькие, не слишком сильные, хороши в атаке большой группой. Обитают в ледяных пещерах. Ходит легенда, что они первые, кого встретили изгнанники, скитающиеся по крайнему северу, они впустили их в свои укрытия и не дали погибнуть в великую бурю.

Ледяной призрак

Черты обладающие зачатками разума. Пытаются уподобиться остальным участникам армии и мастерят себе одежду, в основном из шлемов и тканей павших врагов. Обладают небольшой способностью к телекинезу, управляя оружием издали чтобы не получить ответного удара.

Асигуру

Основа армии сёгуната. Многочисленны, не имеют хорошей брони, но восполняют недостаток защиты хорошей скоростью и количеством. Зачастую их набирают из близлежащих деревень.

Высокородный пехотинец

Солдаты из знатных воинских родов, носят несколько мечей, прочные доспехи и шлем. Безгранично преданы своему суюго. Благодаря ежедневным тренировкам, обладают отточенной техникой владения мечом.

Лазутчики

Мастера шпионажа и тайных убийств. С детства их обучали тайным техникам. Изнурительные тренировки сделали из них идеальные машины для убийства.

Синоби

Закалённые в бесчисленных боях, отточившие свои навыки скрытности становятся синоби. Умение приспособиться к окружающей среде, делает их на поле боя почти невидимыми, а отравленное оружие сделает свое дело, даже не поразив врага насмерть.

Северные тигры

Гроза лесов и равнин крайнего севера. Толстая шкура обеспечивает им хорошую защиту и невосприимчивость к холоду, а природная сила и ловкость обеспечивает им значительную боевую мощь

Саблезубы

В самых далеких уголках крайнего севера обитают прародители северных тигров. Их длинные зубы позволяют им пробить самый мощный доспех, заставляя врага истекать кровью. Дикая природа не дает полностью приручить этих зверей, поэтому только опытные заводчики осмеливаются пойти в долину ледяных деревьев, чтобы изловить и натренировать этих животных

Монахи

С незапамятных времен помогали разносить религию по всем уголкам крайнего севера. Так же, обладая магией, согревали замерзших путников. Сведущие в науке и философии могут положительно воздействовать на армию и ремонтировать технику.

Горные мудрецы

Истинные знатоки северной культуры и религии. Закаленные тренировками в самых холодных пещерах и на самых ветреных утесах. Обладают чудовищной физической силой. Могут впасть в транс и не ощущать физических атак некоторое время.

Ети

Одинокому путнику не повезет встретить этого монстра, т.к. они питаются всем что попадется. Если же они собираются в стаи, тогда страдают близлежащие деревни. Жажда крови заставляет их впадать в буйство, а регенерация позволяет быстро зализывать раны.

Древний Ети

Рога ети растут всю жизнь, у древних же рога достигают размаха в два метра. Каким-то образом они работают как громоотвод, а накопленную энергию могут выпускать в нужный момент, главное не переборщить с накоплением, а то он может взорваться.

Ледяные драконы

Драконы, обитающие в самом северном уголке мира. Дети морозного бога. Ледяная кожа отражает большинство обычных атак. Холодная аура заставляет врагов замерзать и двигаться медленнее.

Морозные драконы

Старшие драконы своим морозным дыханием замораживают врагов. Ходит легенда что в мирное время эти драконы улетают далеко на север и падают на дно океана, где спят пока их вновь не призовут.

Сюго Араси Юко

В северных землях после совершеннолетия человеку дают имя, связанное с его жизнью. У Араси, не было первого имени. В момент его рождения, его отец потерпел поражение в борьбе за власть, и весь его род был истреблен. Никто не хотел убивать ребенка и его оставили в снежной буре. В итоге его спасли ледяные черты и вырастили на самых отдаленных участках северных земель. Там он приручил своего верного саблезуба и получил благословение морозного бога. Имя говорит само за себя, ведь только его войска способны сражаться даже в самую сильную снежную бурю.

Структура сценария «Почувствуй жизнь», логлайн и описание главных героев

Логлайн

Молодой парень спешащий на работу, волей случая попадает на самый ранний автобус, в котором всего один пассажир-девушка. Тогда он не знал о трагедии случившейся 10 лет назад и что это знакомство изменит его жизнь, а девушка окажется призраком.

Характеристика персонажей

Мартин

Безответственный молодой человек. Ему 25, у него нет цели в жизни. Молчаливый, плохо ладит со сверстниками, любит подраться. Быстро бросает начатое, едва столкнувшись с трудностями. Живет с родителями, но думает о переезде.

Марика (Мария)

Одинокий призрак в автобусе на маршруте 52. Не может покинуть свой автобус. Не общительна, на вид ей больше 20, но она утверждает, что ей 5. Свободное время проводит, всматриваясь в окно, либо глаза на пассажиров. Невидима для всех кроме Мартина.

Структура

Акт1:

Экспозиция: Мартин спешит на новую работу и садится на самый ранний автобус. В автобусе встречает одинокого пассажира-Марику.

Побужд.действие: Узнает, что Марика призрак девочки, попавшей в аварию 10 лет назад, которая мечтала путешествовать.

Кульминация: Рассказывая о далекой стране, Мартин дает девушке возможность представить себя в этом месте. Мартин решает помочь ей, рассказать о мире, который она не видела и вновь «почувствовать себя живой»

Акт2:

Препятствие: Обыденные проблемы на работе, бюрократия, взаимоотношения с коллегами (помогает разобраться коллега). Мартин много читает о разных странах.

Препятствие: Мартину признается в любви подруга, он делает выбор, его избивают бывшие товарищи.

Большой поворот: Марика показывает аварию, и говорит, что её единственная связь с этим миром—это автобус. Он решает познакомить ее с близкими, чтобы у нее было больше друзей, но ему никто не верит.

Препятствие: Мартина отправляют в длительную командировку, никто из близких Марику не увидел.

Катастрофа: Приехав Мартин узнает, что автобус отправили в утиль, в новом автобусе Марика не появляется. Долго разыскивая автобус, Мартин находит его уже под прессом.

Кризис: Долго разыскивая автобус, Мартин находит его уже под прессом.

Кульминация: Мартин узнает, что Марика жива и находится в коме последние 10 лет, по неосторожности, Мартин падает с большой высоты.

Акт3:

Кульминация: Находясь при смерти Мартин видит разрозненные картины из своего прошлого, моменты одиночества, бессилия. Мартин борется с желанием умереть.

Развязка: Мартин очнулся в палате. Марика сидит рядом. Прошло 2 года

Конец

