

Тестовое задание на позицию Writer (G5 Entertainment AB)

Часть 1

Задание 1

Краткое описание предполагаемого сюжета (200 слов):

Сеттинг:

Европейское королевство, Швеция. Власть в королевстве разделена между Лагманами¹ каждый из которых отвечает за отдельную провинцию.

Основной конфликт:

Главный Герой влюблен в Бель, дочь одного из Лагманов. Но её отец, Элиас, против их чувств, потому что планирует для дочери, выгодный семье, политический брак. Обстоятельства разлучают Героя с Бель, и он стремится воссоединиться с ней.

Основные персонажи:

- Герой;
- Бель;
- Отец Бель, Элиас;
- Служанка Бель, Генриетта - Помогает Герою;
- Приближенный главного претендента на руку Бель (Мешает Герою);

Место игрока в истории:

В начале истории, Герой - оруженосец старейшего Лагмана в королевстве. Он исправно служит своему господину, однажды защищает от нападения убийцы. После этого Лагман делает Героя своим преемником. Де-факто он принимает на себя бразды правления провинцией.

Векторы развития истории:

Герою достаются хлопоты по управлению провинцией. Позднее, он становится полноправным ее правителем.

¹ Лагман - "Законоговиритель", обладающий реальной властью в государстве.
(<https://ru.wikipedia.org/wiki/Законоговиритель>)

Герой развивает свой замок и окрестности. Строения и интерьеры имеют возможность кастомизации.

По мере роста уровня/авторитета Героя, к нему обращаются за помощью различные персонажи-девушки. Герой помогает им, выполняя квесты. Выполняет роль благородного рыцаря. Женщины от него без ума.

Сюжет о воссоединении с Бель подается размеренно. В развязке истории Герой узнает, что Бель легкомысленна и была ему неверна. В финале у Героя будет возможность выбрать девушку среди персонажей, которых он повстречал.

Задание 2

Подробное описание Главного Героя (биография, характер, внешний вид, цели и мотивы, особенности его речи).

Биография:

Главный Герой - сирота из знатной семьи. Получил хорошее образование. После смерти родителей попал на службу к одному из влиятельнейших людей королевства. К началу игры он является личным оружейником своего господина.

Характер:

Герой - "настоящий рыцарь", благороден, отважен, предан господину.

Блюститель чести.

Романтик, превозносит любовные чувства.

Наивен и доверчив.

Манера речи:

Уверенно высказывается;

Аристократичная, чистая речь;

Немногословен.

Внешний вид:

Крепко сложен. Физически силен. Внешне симпатичный, но не смазливый.

Носит тапперт и подобную одежду. Далее по сюжету, став правителем целой провинции носит соответствующую, знатную одежду.

Цели и мотивы:

Главная цель Героя - обрести счастье с любимой женщиной. В начале истории объект его искреннего романтического интереса - Бель (в конце истории игрок сам сможет сделать выбор с кем в итоге захочет связать жизнь Герой).

Основной мотив всех его действий - это желание воссоединиться с Бель. В кульминационном моменте, игрок сможет выбрать между женскими персонажами.

Как Герой будет добиваться цели:

Отец Бель против союза Героя со своей дочерью, потому что жаждет власти и рассчитывает на выгодный брачный союз с влиятельным женихом.

Герой будет повышать свой авторитет в королевстве, чтобы заслужить уважение отца Бель. Для этого он будет развивать провинцию, участвовать в политических интригах между другими влиятельными "претендентами".

Несколько реплик от лица Героя:

-Миледи Бель, вы сегодня по обыкновению прекрасны!

-Позвольте, господин Сегерсэлль, сопровождать вас до места встречи.

-Сие высказывание порочит честь леди Стенкиль. Я требую чтобы вы незамедлительно принесли ей извинения!

-Свет солнца сие был, иль свет факела? Тот, что осветил вам путь из пещеры, миледи?

Часть 2

Задание 1

Короткая, законченная история с Главным Героем игры. (500 слов).

Солнечный день. Герой прогуливается по ярмарке в окрестностях замка. Повсюду за прилавками с разнообразными товарами стоят торговцы. Обилие людей. Народ веселят шуты и артисты. На фоне всеобщего празднования Герой тоскует по Бель. Его сердце съедает отчаяние - ведь попытки связаться с Бель не приносят никаких результатов. Неожиданно, он замечает бывшую служанку Бель, Генриетту.

Это бойкая, и довольно привлекательная для простолюдинки, девушка. На ней надето платье служанки, в котором она работала в семье Бель. Каштановые волосы собраны на голове в белый платок, а в руках корзина с яблоками.

Воодушевившись представившейся возможностью, Герой останавливает Генриетту с просьбой помочь ему связаться с Бель.

-Миледи Генриетта, это вы?

-Ох, что? То есть, я, да. Ой, это ведь ты ходил каждый вечер к Бельке. Пел серенады и признавался в любви.

-Верно, миледи. Простите мою бестактность, я хочу попросить вас об одолжении. С тех пор как Бель уехала из Вестманланд, я никак не могу с ней связаться. Быть может вы мне поможете?

-Ой, рада бы я была с тобой поболтать, но мне надо спешить домой. По хозяйству-то столько дел!

-Миледи Генриетта, просите о чем угодно! Мне очень нужна ваша помощь!

-Ой, ну хватит. Ладно, раз сам вызвался, есть у меня для тебя работенка. Коли поможешь по хозяйству мне управиться - поговорим о твоей Бельке.

Спустя несколько часов, измотанный Герой доставляет Генриетте домой, по очередному поручению, метлу. Старая метла куда подевалась, а дома полы подмести нужно.

Дом Генриетты - деревянный. Одноэтажный. Снаружи он выполнен в форме сруба. Сверху соломенная крыша, ставни на окнах раскрыты. Внутреннее убранство скромное: кровать сбитая из досок, сверху матрас из перьев рядом деревянный стол застеленный скатертью и скамья. Вокруг различная бытовая утварь: прялка, глиняная посуда, казан.

Едва Генриетта взяла в руки метлу, как в дом заходит ее муж, Хуго. Девушка охнула, так как знала, что муж будет злиться, что к его приходу уборка не завершена.

Пробуя умаслить мужа, Генриетта предлагает ему отведать свежей выпечки, пока сама будет завершать в доме уборку. На что Хуго ожидаемо разозлился:

- Я на ярмарке натанцевался с друзьями, усталый прихожу домой, а тут срач! Ты весь день лодырничаешь?!

Хуго замахивается кулаком на жену, но его руку вовремя останавливает Герой:

- Помилуй-скажи! Разве можно с женой себя так дурно вести? Изволь попросить прощения у Генриетты.

- А ты кто еще кто такой? У меня с непрошенными гостями разговор короткий!

Испуганная Генриетта отскакивает в сторону. Испытав такой стресс она осознает, что не хочет больше так жить. Она не покладая рук трудится по дому, в то время как ее муж напивается с приятелями. Ни минутки отдыха от домашних дел, кулаки мужа... Хватит мириться с этим!

Глухой звук. Генриетта замечает мужа, лежащего на полу в нокауте. На глазах проступают слезы облегчения. Не желая, чтобы ее видели в таком состоянии, Генриетта быстро приводит себя в порядок и благодарит Героя. Окончательно успокоившись, Генриетта поведала о племяннице одной старой служанки работавший в доме Бель вместе с ней. Имя племянницы Майя. Сама

Генриетта связь с Бель не поддерживает, а через Майю можно попробовать передать Бель весточку.

Задание 2

Изложите написанную выше историю в формате диалога (не менее 10 реплик).

Сцена-завязка

Герой:

- Извините, миледи. Это ведь вы работали у Бель, в провинции Вестманланд.

Генриетта:

- Что? У Бель? Ой, да это ведь ты бегал к ней каждый вечер. Песни пел, да в любви признавался. Вот ведь угораздило нас повстречаться!

Герой:

- Да, вы правы - это был я. С тех пор как они переехали, я пытаюсь связаться с Бель. Быть может вы мне сможете помочь?

Генриетта:

- Рада была увидеть знакомое лицо, только я очень спешу.

Герой:

- Постойте, Генриетта, вы не поддерживаете связь с Бель? Помогите мне передать ей сообщение, взамен просите о чем угодно!

Генриетта:

- Ой, ладно. Коли ты сам навязываешься, есть у меня для тебя работенка. Ежели подсобишь - поговорим о твоей Бельке.

Герой:

- Договорились.

Добыча предметов коллекции

Генриетта:

- Первым наперво - из амбара заberi муку, не из чего мужу блинов испечь! Как заберешь ее, в воон этом доме, у холма, найдешь меня.

Генриетта:

- Прекрасно! Вот таких блинчиков напеку своему Хуго! А с Белькой твоей я не разговаривала, с тех самых пор, как они переехали.

Генриетта:

- Вы мужики такие неряхи! Вот муженек мой - портки разодрал. Разыщи мне ткани чтоб я их заштопала, а я подумаю как до Бельки можно добраться.

Генриетта:

- Ой здорово! Будет наконец-то мой муженек не как оборванец ходить. Хороший из тебя помощник выходит.

Генриетта:

- Ой, стиркой пора бы заняться. А корыто у меня разбито. Ты найдешь другое корыто? Тогда я быстрее со стиркой управлюсь.
- Генриетта:**
- Славное корыто! Так вот, о голубке твоей. Помню у Бельки служанку одну, всю жизнь у них работает. У нее как раз в этих краях родня была.
- Генриетта:**
- Знаю, можно у одного мужичка бормотухи недорого взять. Но мой муж только пиво пьет. Принесешь мне бочонок пива для его друзей?
- Генриетта:**
- Ой, какой бочонок добротный, доволен будет мой Хуго. А у служанки той, здесь племяша жила, я поспрашиваю о ней местный люд.
- Генриетта:**
- Упала я давеча, непутевая с порога. Синяки теперь ой мучают. Маменька моя говорила компресс из петрушки целебной силой обладает. Найдешь ее?
- Генриетта:**
- Ой, спасибо тебе. Узнала я, племяшу той служанки Майей звать.
- Генриетта:**
- Столько дел переделала по дому, а метлу найти, чтоб подмести, не могу! Я скажу где искать Майю, но ты метлу мне принеси. Справишься?
- Генриетта:**
- Прекрасно! Так сильно ты Бельку найти хочешь? Ладно, может судьба вам вместе быть. Майя у пекарни рядом живет. Удачи тебе!

Сцена-развязка

- Хуго:**
- Что такое, Генриетка? Чего эт я возвращаюсь в грязный дом?!
- Генриетта:**
- Я сейчас как раз убираю, Хуго. Я быстренько, и домой чистёхонький будет, сядь пока, отдохни с дороги.
- Хуго:**
- Куда мне сесть-то, белье на скамье. Ты весь день лодырничаеть? Умаялся я на ярмарке, натанцевался. Усталый отдохнуть прихожу - а дома срач!
- Генриетта:**
- Блинчиков испекла тебе, пиво на столе стоит. Поешь пока я полы убираю.
- Хуго:**
- Эх, я тебе сейчас устрою! Иди сюда, научу как с мужем разговаривать!
- Герой:**
- Помилуй-скажи! Разве можно с женой себя так дурно вести? Изволь прощения у Генриетты просить, Хуго.
- Хуго:**
- А ты кто такой? У меня с непрошенными гостями разговор короткий!

(Экран содрогается)
(Хуго лежит без сознания)

Генриетта:

- Ой, живой хоть этот оболтус? Дышит, вижу.

Герой:

- Прошу простить столь неподобающее поведение. Не мог я терпеть такое неуважение с его стороны, Генриетта.

Генриетта:

- Ой, да давно уже пора было уйти от него. Не мужик, бездельник. Я спасибо тебе сказать должна.

Герой:

- Сие хорошо, что я рядом оказался. Спасибо за помощь, миледи Генриетта. Коль дурное случится что, обращайтесь - я всегда готов выслушать.

Задание 3

Свяжите написанную историю с поиском предметов в match-3 гринде.

Подберите 1 коллекцию, которая будет раскрывать детали этой истории.

Коллекция “домашние дела”

№	Название предмета	Изображение	Комментарий (почему выбрали предмет)
1	Мука		Мешок муки. Хозяйка собирается испечь из нее обед для мужа. “Сделать блинчики”
2	Ткань		Хуго износил свою одежду. Чтобы подлатать разодранные штаны мужа, Генриетте нужна новая ткань.
3	Корыто		Старое корыто сломано. Чтобы облегчить стирку одежды, Генриетта давно ищет ему замену.

4	Пиво		Хуго собирался позвать своих друзей на пьянку. Бочонок любимого пива мужа Генриетты.
5	Петрушка		Сомнительно, что Генриетта ушибла колени “упав с крыльца”. Хуго часто злится, если по его мнению жена не справляется с бытом. Компресс из петрушки помогает справляться с ушибами и синяками.
6	Метла		Генриетта никак не может найти свою метлу. А убраться к приходу мужа нужно.

Часть 3

Задание 1

Обобщите правила, которыми вы пользовались при написании разных частей тестового задания. (не более страницы А4.)

При **разработке концепции**, проработки сеттинга пришлось учитывать условия задания. Сеттинг был определен в ТЗ как “Европа в эпоху высокого средневековья”.

Был **проведен поиск информации** о средневековой жизни: как устроена политическая система европейского королевства, как общались люди, как был организован их быт, выглядело их жилье?

При **разработке главного героя** руководствовался следующими принципами:

- **функциональность** (связь героя с темой) герой “рыцарь” он благородный, интеллигентный и романтичный. Искренний, “чистый” персонаж. Глобальная тема истории “взаимность в романтических отношениях”. *Максимально положительный герой пытается добиться своей возлюбленной, легкомысленной “принцессы”.*
- **нужность**, (герой должен быть нужен в этом мире) благородный герой, который готов прийти на помощь женщине в беде и решить любую проблему.
- **простота** (оставляем необходимое, а всё остальное игрок додумает сам) Герой не перегружен лишними деталями.

При **написании диалогов** заранее продумал характер персонажей, речевые особенности (сформировал “пул” словечек которыми они могут пользоваться). Изначально подготовил **диалоговый сценарий**, и на него “нарастил мясо” в виде текста.

Вторую часть задания (написание небольшой истории, изложение ее в формате диалога, связка истории с поиском предметов в match-3) делал **параллельно**, заранее **продумав общий концепт**.

Задание 2

Расскажите о плюсах и минусах подачи истории в match-3 играх, выделите их специфические черты (с примерами из двух-трех игр на ваш выбор).

Особенности подачи истории:

1) Лучше не затягивать с экспозицией.

В match-3 играх сюжет разбавляется геймплеем, а не дополняется, значит надо как можно раньше вводить игрока в главный конфликт.

Как пример, игра “Hawaii Match-3”, приведенная в начале тестового задания для изучения - в ней девушка, героиня, приезжает домой к дяде, после того как он ей позвонил по телефону. Далее следуют рутинные задания в духе “выбрать новую кровать”, “поднять старую игрушка детства”, “встретить старого знакомого и отремонтировать подиум в спальней комнате”. Эти задания не обостряют конфликт, они дают нам экспозицию. Спустя пару дней вспомнив об этой игре я не захотел возвращаться в нее, а выбрал игру в которой успел погрузиться в проблемы персонажей.

2) Трансформация персонажей.

Герои в match-3 играх — постоянные, для них невозможно в каждой истории придумывать внутреннюю боль.

Не скажу, что это плохо, скорее необходимость. Когда игрок постоянно переключается от кор-механики к мете и наоборот, ему сложно удержать в голове все моменты истории, в том числе развитие персонажей.

Как пример Jewels of the Wild West, также приведенная в начале тестового задания для ознакомления. В ней и главный герой и жители города не меняются. Да, главный герой довольно быстро становится мэром в городе, но это его никак не изменило.

3) Псевдо-нелинейная история

Разбивка квестов по различным объектам или персонажам служит для построения разветвленной системы квестов. Так игроку будут одновременно выдаваться разные квесты на разных локациях, от разных персонажей. Игрок будет продвигаться “своим путем” по сюжету.

Конечно, разветвления в дереве не дают игроку права выбора, он так или иначе пройдет все задания. Но складывать кусочки сюжета он может по-разному. И получит уникальный нарративный опыт.

Пример та же Jewels of the Wild West - в ней различные персонажи связываются с героем и просят помочь с их проблемами.

Собирая предметы коллекции в разных локациях мы можем делать это в любой последовательности, и с любым количеством активных квестов. Таким образом игрок может даже не заметить как пройдет какой-нибудь старый квест.

4) Ассоциация с главным героем

В играх match-3, часто главный герой бывает максимально простым и нарочно обезличенным. Благодаря тому, что про главного героя не выдается никакая информация - игроку проще себя с ним ассоциировать. При таком подходе ключевыми персонажами в сюжете могут быть другие герои.

Пример игра Gardenscapes - в этой игре главный герой получает во владение участком с садом. А также дворецкого в свое распоряжение. И весь сюжет крутится вокруг дворецкого. За ним действительно интересно наблюдать. Игрок как-будто бы сам знаком с этим дворецким.

**Задание выполнил:
Ершов Алексей,
Сценарист / нарративный дизайнер**