

SPRING VALLEY

Farm Adventures

Тестовое задание
для нарративного дизайнера



Описание задания

К заданию прилагается скрин локации из уже выпущенной экспедиции (слайд 3). И немного вводных по игре.

- 1. Нужно предложить логлайн и краткий синопсис (до 1000 знаков!) по этой локации.**
Учесть основные сущности. Ответить на вопросы: как игрок оказался здесь? Как это сочетается с общим сюжетом? Чем все закончится?
- 2. Ввести нового персонажа (серая фигурка на старте локации).**
Указать 2-3 значимых факта биографии, придумать речевую характеристику для диалогов, подобрать референсы внешности.
- 3. Придумать цепочку на 6-8 квестов по синопсису.**
- 4. Взять 3 любых квеста и написать к каждому стартовый диалог на выдачу.**
Аватар игрока в диалогах не разговаривает, но персонажи могут обращаться к нему и друг к другу.

Задание можно сдать в любом удобном формате: документ/презентация/доска в Miro, Lucidchart или другие.
Удачи)

Локация для задания

Скачать скриншот локации в большом разрешении



Об игре. Вводная информация

Завязка

Игрок получает в наследство старинную усадьбу с садом и хозяйством. Для него это счастливая возможность сбежать от городской суеты и посвятить себя размеренной сельской жизни.

Выясняется, что хозяин усадьбы — эксцентричный дядя игрока — давно ушел с головой в работу и сильно запустил владения. А потом и вовсе исчез.

Верный садовник Томас выполняет инструкции, оставленные дядей, и передает дела новому хозяину. То есть, игроку.

Игрок занимается фермой и путешествует по окрестностям: узнает там историю своей семьи, знакомится с новыми героями и добывает полезные ресурсы.



Какой характер носят исследования?

С легким уклоном в детективную историю. Не требуют от игрока принятия сюжетно значимых решений. Игрок находит следы и подсказки, но при этом не может быть такого, что он пропустит или не найдет их.

Формула наших экспедиций

- **Романтика: 50%.** Сочетание различных факторов, таких как идеи, чувства, эмоции, условия жизни, которые вкпе создают эмоционально-возвышенное мироощущение © wikipedia
 - дружба
 - романтические отношения
 - яркие позитивные эмоции
 - ситуации, вызывающие “ми-ми-ми”
- **Созидание: 30%**
 - строим
 - чиним
 - помогаем
- **Приключения: 20%** — захватывающие происшествия, неожиданные открытия.

Нарративные принципы экспедиций

- Каждая глава или экспедиция — отдельная сюжетная арка.
- После завершения приключения игрок возвращается домой. Новое приключение стартует с домашней локации.



Концепт

- Новая локация закрыта туманом.
- Игрок сносит препятствия, тратит энергию и постепенно разгоняет туман вокруг.
- Фан:
 - неожиданность: игрок не знает, что его ждет за туманом
 - вау-момент когда открываются большие части локации, продвигающие игрока по сюжету
 - вау-эффект - нахождение тайников с подарками и полезными ресурсами
 - проработка эффективной стратегии движения по локации

Важно: после прохождения в локацию нельзя вернуться

Основные механики экспедиций

- Расчистка препятствий. На расчистку игрок тратит энергию — основной ресурс игры.
- Строительство и починка объектов:
 - восстановить старый мост;
 - установить палатку.
- Встречаются объекты, которые могут что-то производить (например, улья производят мед)
- Фотографирование — одна из наших мини-игр.
Игрок “делает фотографии”, нажимая на кнопку траты энергии. Рулетка крутится, фотография производится.



Персонажи на локации-задании

Сид Джонс

- 30-35 лет
- Пилот. Души не чаёт в стареньком самолёте-кукурузнике и постоянно чинит его.
- Сангвиник. Неисправимый оптимист.
- Легкомысленный, немного ленивый и рассеянный. Витает в облаках, даже когда стоит на земле.
- Быстро загорается новыми идеями и так же быстро к ним остывает.
- У него есть напарник, кот по имени Капитан Котлетка.



Алекс Паркс

- 30-35 лет
- Флегматик. Бывает занудой.
- Фотограф. Делает снимки дикой природы.
- Его можно найти где-нибудь по колено в болоте, самозабвенно снимающего редких аллигаторов-вегетарианцев (ну, это он так думает).
- С Алексом часто происходят нелепые и забавные ситуации (пчелы украли носок и унесли в улей).
- Сам Алекс относится ко всему с максимальной серьезностью, из-за чего остальным еще смешнее.

