

# Тестовое задание на роль нарративного дизайнера в Glera Games.

## №1 ЗАДАНИЕ: СЮЖЕТ

*Предложите сюжет для экспедиции, в которую отправляются Софи и Оливер.*

### **Требования:**

- не больше 5-6 абзацев истории;
- в сюжете должны быть описаны завязка, развитие, кульминация, финал.

### **Экспедиция “Волшебное искусство”**

Путешествуя по волшебной стране, Софи и Оливер отправляются на выставку волшебного искусства. Их встречает владелец и ведущий выставки, сеньор Джулети. Мужчина лет сорока с пышными усами. Сеньор Джулети проводил гостей в галерею, в которой внимание Софи сразу привлекла одна картина с лесным пейзажем. Внимательно рассматривая картину, Софи и Оливер, внезапно попадают прямо в нее.

Внутри картины они встречают мальчика Пелло, который, также, как и они, случайно попал туда и не может выбраться наружу. Вместе Софи с Оливером и Пелло путешествуют по картинам, представленным на выставке сеньора Джулети, помогая изображенным на них героям с их проблемами.

Сеньор Джулети замечает, что изображения на картинах меняются. Обеспокоенный угасанием интереса посетителей к картинам, на которых у героев все хорошо, сеньор Джулети, используя книгу заклинаний, отправляется в мир картин, чтобы вернуть их в прежнее состояние.

Благодарные Софи и компании, герои картин отнимают у Джулети его книгу. В процессе, она попадает в один из меж картинных порталов. Герои должны опередить сеньора Джулети, отыскав книгу раньше него, чтобы найти выход из мира картин.

Исследовав несколько картин, Софи с друзьями находит книгу заклинаний сеньора Джулети. С ее помощью, Софи, Оливер и Пелло возвращаются в волшебную страну, а сеньор Джулети сам становится одним из персонажей своей выставки.

## №2 ЗАДАНИЕ: КВЕСТОВАЯ ЦЕПОЧКА

*Распишите цепочку квестов, которые могут встретиться в вашей истории (8-10 шт.).*

### **Доступные механики для квестовых заданий:**

- найти персонажа или поговорить с ним;
- найти объект (осмотреть или подобрать);
- преобразовать персонажа или объект;
- собрать ресурсы (растения, минералы и т.п.);
- создать объект (например, механизм или фонтан).

### **Квест №1**

“Убегающий мальчик”

**Цель:** догнать убегающего мальчика.

**Описание:** попав в картину с пейзажем, Софи замечает на ней мальчика, которого не было на картине, когда она ее рассматривала в галерее. Мальчик начинает убежать, и Софи бежит следом. Преследование идет в лесу, и девочке приходится расчищать путь от деревьев и кустов.

**Результат:** Софи догоняет мальчика на лесной опушке.

### **Квест №2**

“Знакомство с беглецом”

**Цель:** поговорить с мальчиком.

**Описание:** Софи знакомится с мальчиком. Его зовут Пелло. Он, как и она, случайно попал внутрь картины. А когда увидел ее, испугался и стал убежать. Мальчик рассказывает, что персонажи картин ожили. Он встречался с некоторыми из них, и они просили его о помощи.

**Результат:** Софи вызывается помочь персонажам картин.

### **Квест №3**

“Путь в мастерскую”

**Цель:** добраться до художественной мастерской.

**Описание:** Пелло рассказывает Софи и Оливеру, о художнике с которым он недавно повстречался. Он был очень грустный и явно нуждался в помощи. Пелло проводит Софи и Оливера через лес к меж картинному portalу.

**Результат:** ребята проходят через портал в новую картину и добираются до мастерской.

### **Квест №4**

“Творец без музыки”

**Цель:** познакомиться и поговорить с несчастным художником.

**Описание:** компания друзей находит в мастерской художника. Он стоит у холста и бросает очередной набросок в кучу смятых эскизов. Софи знакомится

с художником. Его зовут Рафио. Он рассказывает, что после того, как сеньор Джулети, прочел заклинание из своей книги — картины из его коллекции стали оживать. С тех пор, его муза, Жозефина, позировавшая ему, пропала из мастерской. Рафио не успел закончить картину и с тех пор вдохновение покинуло его.

**Результат:** Софи встречает Рафио. Он просит девочку уговорить Жозефину вернуться, а также отыскать пропавшую скамью, на которой она ему позировала.

### **Квест №5**

#### **“Лесная опушка”**

**Цель:** добраться до картины лесной опушки.

**Описание:** Пелло предлагает поискать Жозефину на картине лесной опушки. Он показывает друзьям дорогу до портала. Герои прибывают на опушку, но находят только медвежат.

**Результат:** Софи, Оливер и Пелло переходят в картину лесной опушки. Но вместо Жозефины встречают там медвежат.

### **Квест №6**

#### **“Знакомство с медвежатами”**

**Цель:** поговорить с медвежатами и узнать, не видели ли они Жозефину.

**Описание:** Софи подходит к рыдающим медвежатам. Они расстроены, что не могут достать с дерева улей, чтобы полакомиться медом. Софи объясняет им, что с помощью когтей они запросто могут вскарабкаться по дереву за ульем. Радостные медвежата достали улей и принялись уплетать мед. Софи спрашивает у них не встречали ли они Жозефину. Благодарные медвежата рассказывают, что встречались с Жозефиной, она подсказала им где можно взять скамью, чтобы достать с ее помощью улей. Только скамья сломалась, когда медвежата взбирались по ней на дерево.

**Результат:** медвежата рассказывают Софи, в какую сторону пошла Жозефина, и где они оставили обломки скамьи.

### **Квест №7**

#### **“Поиски сломанной скамьи”**

**Цель:** найти все обломки скамьи.

**Описание:** Софи, Оливер и Пелло собирают разбросанные по опушке части сломанной скамьи.

**Результат:** ребята находят все части скамьи.

### **Квест №8**

#### **“Преобразование скамьи”**

**Цель:** починить сломанную скамью.

**Описание:** Оливер помогает Софи сконцентрироваться, поверить в себя и с помощью волшебной палочки вернуть скамье прежний вид.

**Результат:** Софи волшебной преобразует обломки в целую скамью.

### **Квест №9**

“По следу музыки”

**Цель:** отправиться в другую картину на поиски Жозефины.

**Описание:** по наводке медвежат, друзья отправляются на поиски меж картинного портала. Перейдя через портал, ребятам открывается вид на прекрасный фонтан, у которого танцует девушка.

**Результат:** Софи и компания, идя по следу Жозефины, встречают девушку танцовщицу.

### **Квест №10**

“Танцовщица”

**Цель:** поговорить с танцовщицей.

**Описание:** Софи знакомится с танцовщицей, оказывается это Жозефина. Ожив после заклинания сеньора Джулети, она захотела стать балериной и поэтому покинуло мастерскую Рафио. Софи объясняет, что Рафио подавлен ее уходом. И Жозефина соглашается вернуться к художнику, чтобы он мог закончить свою работу.

**Результат:** ребята находят Жозефину и она соглашается вернуться в мастерскую Рафио.

## **№3 ЗАДАНИЕ: КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА**

*Выберите и опишите 1 персонажа, который мог бы стать участником сюжета, придуманного вами в первой части тестового задания:*

- внешность;
- род деятельности;
- характер, привычки, увлечения, особенности – если они важны для сюжета и истории.

**Подберите 2-3 картинки-референса вашего персонажа.**

### **Персонаж Жозефина**

**Внешность:** девушка невысокого роста, с хорошо сложенной фигурой. Лебединая шея, осиная талия. Тонкие черные брови. Полные губы и большие, выразительные глаза. Одета в балетную форму.

**Род деятельности:** натурщица. Позирует художникам. Ожив на картине, после заклинания, почувствовала тягу к танцам. Теперь мечтает стать балериной.

**Характер:** женственная, с хорошими манерами. Уважает себя, знает себе цену. Язык тела: Жозефина очень артистична. Высоко держит подбородок, с хорошей осанкой.

**Референсы:**



Нефертити



Балерина

## №4 ЗАДАНИЕ: ДИАЛОГИ

Напишите **2 диалога** для истории (участником одного из них должен стать описанный вами персонаж): **6-8 реплик каждый**.

Они должны быть живыми, эмоциональными, интересными, раскрывать характер персонажей, их привычки, недостатки и особенности. Уместный юмор приветствуется!

### “Встреча с Жозефиной”

**Софи:** Привет! Меня зовут Софи, а это мои друзья Оливер и Пелло.

**Танцовщица:** Здравствуйте, дети. Вам нравится этот водопад? Не правда ли он прекрасен?

**Софи:** Ой, да! Водопад очень красивый. Только Оливер не любитель водоемов.

**Оливер:** От воды моя шерстка становится мокрой, бррр!

**Софи:** Мы ищем Жозефину. Наш знакомый, Рафио, писал с нее картину. Но она внезапно пропала, и теперь он не находит себе места.

**Жозефина:** О, неужели? Рафио я знаю. Он значит подавлен... Ладно, могу вас поздравить, дети. Я - Жозефина. Меня вы и искали.

**Софи:** Здорово! Наконец-то мы вас нашли! Так, а почему вы ушли из мастерской?

**Жозефина:** Пробудившись от заклинания, я захотела заниматься танцами. И opravилась искать подходящее место. Этот фонтан меня вдохновил. И я решила остаться.

### “Знакомство с Пелло”

**Софи:** Стой! Не бойся нас, мы тебя не обидим. Меня зовут Софи, это Оливер. А тебя как зовут? И где мы находимся?

**Пелло:** А вы точно не обидите? Вы не плохие?

**Софи:** Что ты! Конечно, нет. Мы только что были на картинной выставке. Рассматривали картину, и вдруг — мы здесь.

**Пелло:** Меня зовут Пелло. А твой кот. Оливер? Он не опасный? На меня как-то бросился кот...

**Оливер:** Мрр. Мы, коты, по своей природе хищники. Нападаем, если чувствуем угрозу или охотимся. Мрр.

**Софи:** Оливер! Не пугай его!

**Софи:** Пелло, ты не знаешь, что все-таки с нами произошло?

**Пелло:** Меня, как и вас, затянуло в картину. Мы можем переходить между картинами с выставки, но не можем вернуться в настоящий мир.

Задание выполнил:

Ершов Алексей

Сценарист / Нарративный дизайнер