

Тестовое задание. Сценарист-диалогист. Написание диалогов персонажей для игры Gardenscapes.

Gardenscapes - это мобильная free-to-play игра в жанре матч-3. Игрок вместе с дворецким Остином, главным персонажем игры, восстанавливает заброшенный сад. В игре очень важен сюжет, который подается главным образом через диалоги между персонажами. Игра состоит из нескольких участков (расширений). Диалоги появляются после выполнения задач и являются наградой для игрока за его старания. **Целью этого тестового задания является написание диалогов по заданному сценарию.** Это сценарий одного из расширений игры.

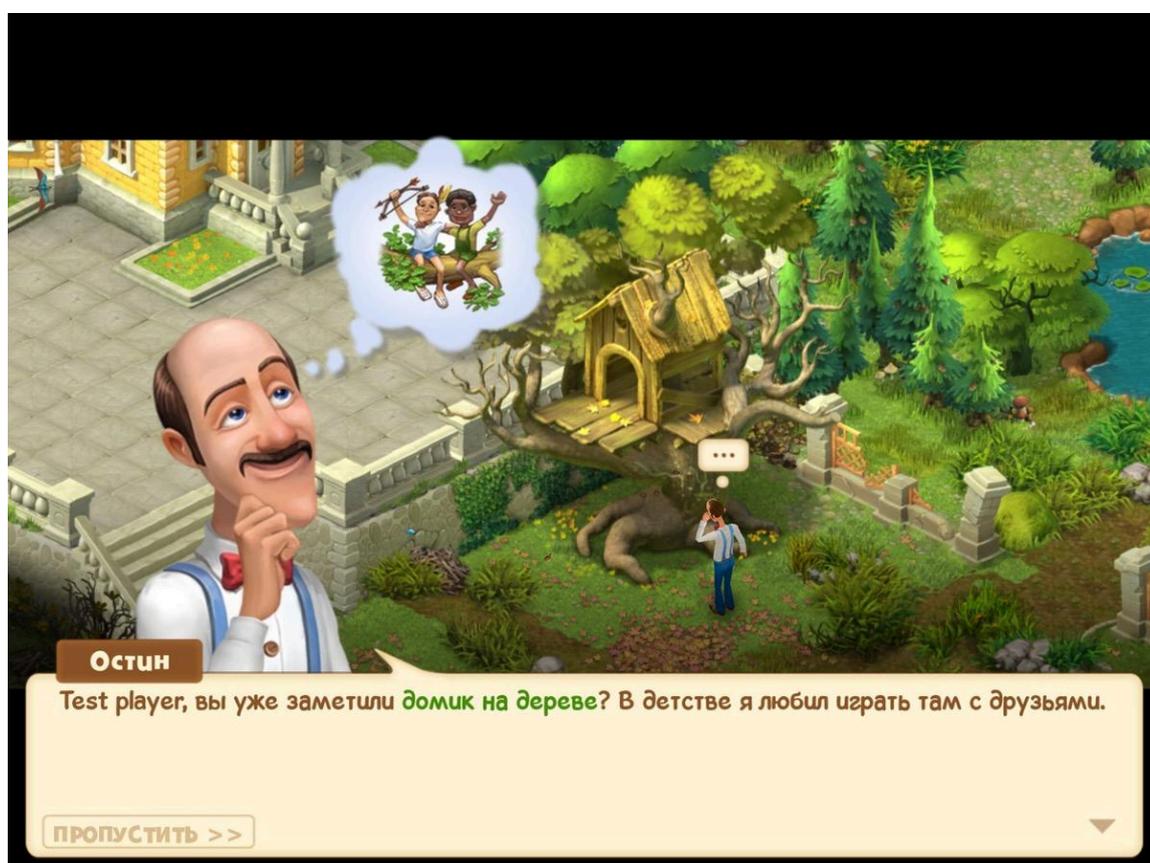


Рис. 1. Остин часто обращается в диалогах к игроку. Многие диалоги не подразумевают присутствия на экране других персонажей, кроме Остина.

Требуется описать диалоги только по задачам, выделенным в сценарии **красным** цветом. Это задачи второго дня расширения. Однако, для того, чтобы лучше справиться с заданием, необходимо ознакомиться со сценарием первых двух дней, а также поиграть в два первых расширения уже доступных в игре. Скачать игру можно [отсюда](#).

С примером финального результата можно ознакомиться [здесь](#). Это пример диалогов для первого дня расширения

Визуальные инструменты подачи истории в диалогах

Большую роль в диалогах играет визуал. Для повышения эмоциональности мы используем:

- Разные эмоции персонажей. Персонажи в диалоге улыбаются, пугаются, удивляются. Можно, как использовать эмоции, имеющиеся в библиотеке (доступны в [архиве](#)) так и предлагать свои
- Облачка с мыслями персонажа, например, персонаж вспоминает сценку из детства (см. рис.1)
- Дополнительные эффекты. Например, над персонажем появляется лампочка - ему пришла идея (см. рис.3)
- Тематические фоны. Например, персонаж плотник общается по телефону на фоне своей мастерской (см. рис.4)

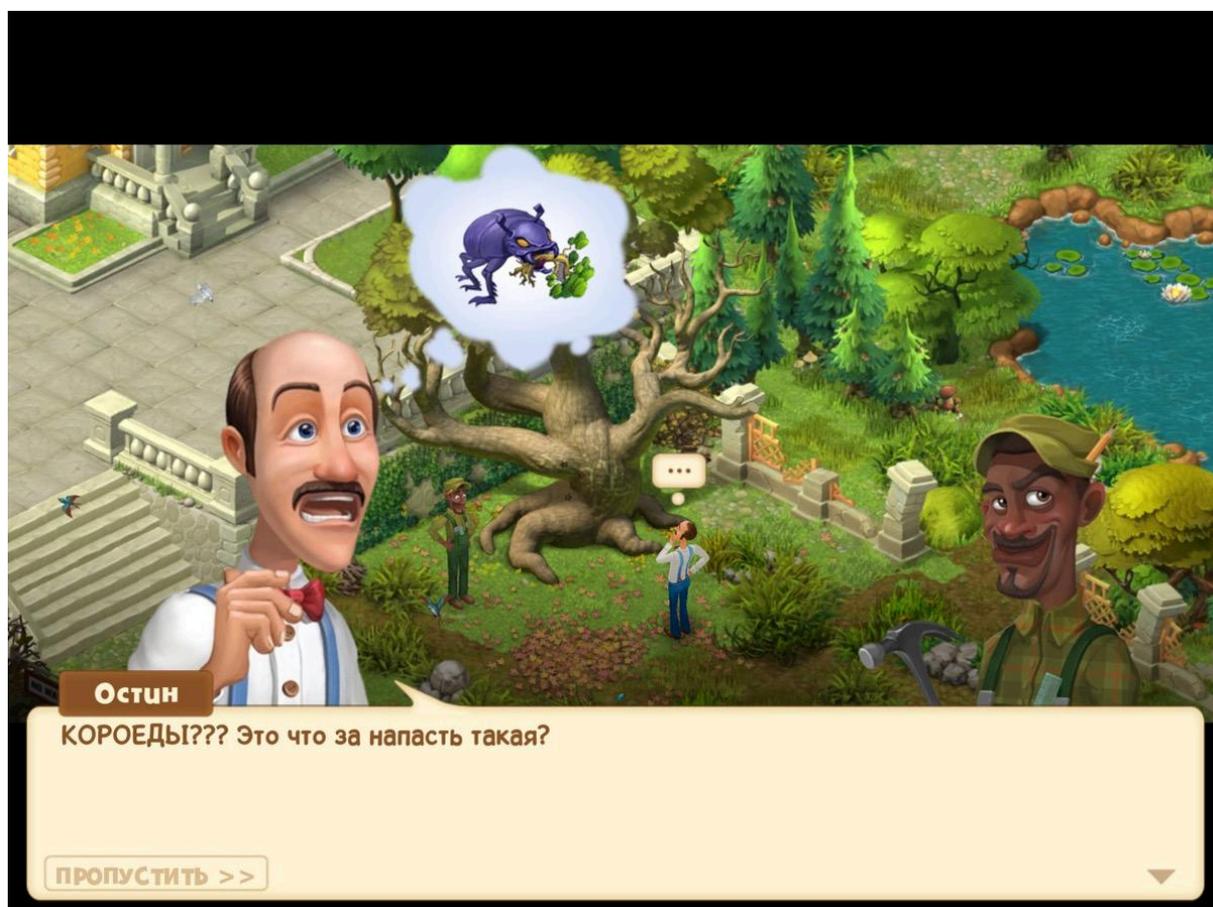


Рис. 2. Мысли Остина отображаются в облачке, усиливая эмоциональность сценки.

Требования к диалогам

- Диалоги должны быть эмоциональными. Читая их, игрок должен испытывать яркие эмоции. Референс по эмоциям - игра Criminal Case.
- Эмоции должны быть разными. Игрок должен испытывать, как веселье, например, смеяться шутке Остина или радоваться какой-то забавной сценке, так и другие эмоции: грусть/страх. Например, печалиться, когда у Остина что-то не получается, бояться, когда Остин боится и т.п. Но преобладать должна радость. Чем больше будет хорошего тонкого юмора, тем лучше.
- Диалоги не должны быть длинными. Одна реплика не должна превышать 140 знаков, но желательно укладываться в 100 символов. Желательно, чтобы число реплик в диалоге не превышало 7, а в среднем было еще меньше (2-4). Хотя, конечно, всегда возможны исключения.
- Диалоги не должны быть сложными и требовать от игрока каких-то специальных знаний.
- Диалоги должны подходить нашей целевой аудитории - женщины 30+.



Рис.3. Пример эффекта над персонажем - Остину пришла идея.

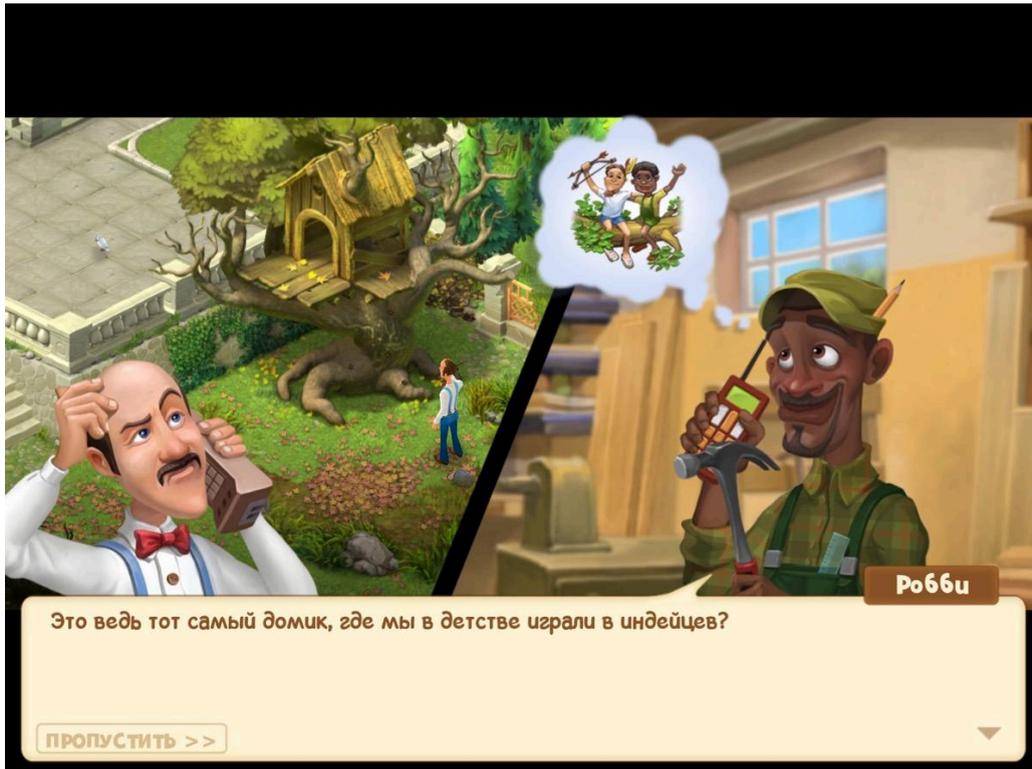


Рис.4. Пример разговора по телефону. Собеседник Остина находится не в саду.



Рис.5. У Остина есть собака, которая может периодически появляться в сценах, усиливая их эмоциональность

Читы для быстрого прохождения.

Для более быстрого ознакомления с игрой можно использовать систему читов:

- Любое количество звезд без прохождения матч-3 уровней: клик мышью по счетчику звезд - открывает панель, куда вручную можно вбить то количество звезд, которое вы хотите иметь.
- Мгновенное выполнение задачи “Найти предмет”: в игровом планшете зажать зеленую кнопку перехода к задаче и держать 5 секунд. После выхода из планшета задача будет считаться выполненной (предмет получен).
- Ускорение стройки/пополнений энергии: в магазине покупок выберите любое предложение по покупке игровых монет. Они добавятся вам автоматически и с их помощью вы сможете ускорять стройки и покупать энергетика.

Результат

Тестовое должно быть оформлено в формате документа **Google Docs** (как пример [КОМИКСОВ](#) первого дня). Название документа - ваше имя и фамилия. Перед отправкой документа с выполненным тестовым заданием нужно открыть доступ на редактирование к этому документу. Файл или ссылку на тестовое задание высылайте нам по электронной почте job@playrix.com.

Обратите внимание: предоставляя результат по тестовому заданию, вы соглашаетесь, что ООО “Плейрикс” может в настоящее время и в будущем разрабатывать идеи и другие материалы, похожие по содержанию на присланные вами.

Надеемся, вам понравилось задание. Спасибо за интерес к нашей компании.

E-mail: job@playrix.com

Сайт о работе в Playrix: job.playrix.ru

Бонусы за рекомендации:

job.playrix.com/references