

Тестовое (Game Designer, Potion Craft)

Основная цель этого тестового задания – оценить умение размышлять, доказывать свою точку зрения фактами, составлять наглядную документацию и придумывать новый контент, подходящий нашей игре Potion Craft.

1. Задания на общие темы

1. Опишите любую игровую механику/концепцию, которая вам нравится. Например “Дабл джамп – люблю иметь хороший контроль над прыжком” или “Голод – нравится преодолевать сложности”
2. Опишите любую игровую механику/концепцию, которая вас раздражает. Например “Нескипающиеся катсцены – потому что я хочу играть, а не смотреть кино, тем более если я видел эту катсцену уже 50 раз”
3. Задача. Есть сундук сокровищ, из которого может выпасть случайный предмет с определённой вероятностью. Шанс выпадения редкого предмета – 20%. Игрок открыл сундук, в котором не было редкого предмета. Какова вероятность того, что в следующем сундуке будет редкий предмет? Аргументируйте ответ.
4. Задача. Шанс выпадения легендарного предмета из сундука – 1%. Игрок долго фармил и нафармил за месяц 200 сундуков. Сколько легендарных предметов он получит, открыв сразу все? Аргументируйте ответ.
5. Задача. Шанс выпадения обычного предмета из сундука – 75%. Предложите систему шанса дропа из сундука, в которой игроку может выпасть сразу 2 обычных предмета вместо одного, но шанс того, что игроку выпадет хотя бы один обычный предмет останется 75%.
6. Составьте таблицу в Google Sheets или Excel с использованием формул. Таблица должна иметь 3 столбца: "Уровень игрока", "Требуемое количество опыта" и "Награда за повышение до этого уровня". Уровень игрока повышается при достижении определённого количества опыта. Опыт не обнуляется при повышении уровня. Уровень игрока может быть от 1 до 100. За каждое повышение уровня игрок получает награду: определённое количество очков талантов.
Придумайте такой баланс, чтобы каждый новый уровень брался чуть дольше, чем предыдущий, а количество очков талантов было всегда в 10 раз меньше, чем уровень (но не меньше 1). На первом уровне у игрока изначально есть одно очко таланта, как будто он его получил за повышение до первого уровня.
Все значения в столбце опыта и награды должны рассчитываться автоматически через формулы и зависимости от других ячеек. Таблица должна удобно читаться и быть понятной без прочтения инструкций к ней. При желании можно добавить графики, комментарии, выделения цветом и любые другие элементы оформления, если они будут в тему и не будут перегружать таблицу.

2. Задания по Potion Craft

Поиграйте в альфа-билд Potion Craft. Билд для Windows можно скачать по ссылке – <https://www.dropbox.com/s/ri0qmntv8qhlfvo/Potion%20Craft%202020.07.17.zip?dl=0>.

Задания напрямую завязаны на Potion Craft: это позволит понять, как вы будете решать подобные задачи в реальных условиях. Если вам нравятся такие задачи – вам понравится работать над Potion Craft.

1. Опишите 3 проблемы по UX и управлению, с которыми вы столкнулись во время игры (если такие были). Предложите варианты их решения.
2. Придумайте новый ингредиент и создайте задачу по его отрисовке для художника. В задаче должно быть описание, референсные картинки и основные требования.
3. Придумайте нового персонажа. Опишите, чем он будет отличаться от других персонажей и зачем он будет в игре. Создайте задачу по его отрисовке для художника, не забудьте учесть анимации и мимику лица.
4. Предложите небольшую игровую механику или фичу. Составьте документ с подробным описанием, техническими требованиями и макетами. Описание должно покрывать все основные нюансы и вопросы, которые могли бы возникнуть у команды при знакомстве с документом.
5. Предложите интересный элемент сюжета или лора. Это может быть какое-нибудь событие, сюжетный поворот или просто нестандартная история какого-нибудь персонажа.
6. Придумайте 3 заказа на зелье. Каждый заказ должен состоять из небольшого текста, который говорит клиент при приходе в лавку, требований к эффектам в зелье и примерной стоимости зелья при продаже клиенту. Например: “У меня в амбаре завелись крысы. Нужно их чем-то отравить.”, обязательный эффект в зелье – отравление, цена – 50 золотых. Эффекты можно взять из игры или придумать свои.
7. Необязательное задание: здесь вы можете написать любые другие замечания и предложения по игре, если они есть.

Оформление может быть как одним документом (с картинками и ссылками на таблицу с работающими формулами), так и несколькими отдельными файлами. Пожалуйста, пронумеруйте ответы по номерам заданий, чтобы было понятно, где на что ответ.

Выполненное задание пришлите ответным письмом с документами или ссылками на Google Docs / Google Sheets на почту job@niceplay-games.com. Не забудьте открыть доступ ко всем файлам по ссылке. Если у вас есть какие-то вопросы по заданию, не стесняйтесь спрашивать.