**Задание 2.**

**Сюжет:**

Начало XX века. Городской недотепа Джеймс получает наследство в виде загородного участка на другом конце Америки. Приехав на место Джеймс видит, что участок заброшен. Парень не может вернуться в город, потому что потратил последние деньги на билет сюда. Ему ничего не остается, кроме как обживать обретенное имущество.

Джеймсу придется учиться управляться с хозяйством по ходу дела. В начале игры базовые вещи типа посадки кукурузы или технологии рубки дров он узнает в заметках покойного деда, которые найдет в доме. Далее он будет находить (покупать) новые инструкции, расширяя механику игры. Джеймс может зарабатывать деньги, продавая ресурсы и созданные изделия на рынке. Деньги нужны для покупки новых инструкций и уникальных материалов, которые пока недоступны для создания.

Ремонтируя и расширяя ферму, Джеймс имеет 4 независимых направления для развития: земледелие, животноводство, плотничество (обработка дерева), обработка камня. После изучения основ, квесты разбиваются по этим направлениям и могут выполняться неравномерно, т.е. Джеймс может уметь делать резные столы, одновременно не зная, как вырастить что-либо кроме кукурузы. В то же время, при равномерном изучении направлений, Джеймс узнает, как делать более дорогие изделия на стыке направлений.

В игре реализовано развитие игрока по уровням. С каждым новым уровнем появляются новые механики. Игра знакомит с новыми механиками, подсвечивая зоны интереса. Игроку дается ежедневный лимит энергии, достаточный для сбора кукурузы и сруба деревьев. Чтобы можно было выполнить остальные действия, необходимо накормить персонажа. За каждое действие игрок получает очки опыта.

**Квесты:**

1. Джону необходимо поесть с дороги. Он осматривает территорию и находит 3 мешка с кукурузным зерном: 1 в доме, 2 у склада. Джон знает рецепт попкорна: нагреть зерно в закрытой ёмкости. Из сундука Джон достает миску, засыпает туда зерно, ставит миску в печь. Пока готовится попкорн Джон поднимает стол и стулья. Забирает из печи готовую еду, ест. Квест пройден, Джон получает 2 уровень.
2. Джон замечает, что для приготовления попкорна уходит ½ мешка с кукурузой - надолго запасов зерна не хватит. Джону необходимо найти рецепт нового блюда. Джон видит дряхлую книгу в книжном шкафу - дневник деда. Оттуда Джон узнает рецепт кукурузных лепешек, для которых необходимо размолоть муку. Джон направляется к каменной поляне, добывает камень - открывается направление “обработка камня” - и возвращается домой. Дома он достает из сундука миску, с помощью камня размалывает в ней зерна кукурузы, добавляет воды из бочки в доме, ставит в печь. Пока еда готовится, Джон изучает содержимое склада - бочки для воды пустые, водоема рядом тоже нет. Джон решает после обеда поискать местный рынок. Забирает из печи готовую еду, ест. Квест пройден, Джон получает 3 уровень.
3. Джон отправляется на рынок (левый верхний угол карты, игрок видит виджет с лотами на продажу). Наполнить бочку водой стоит 5 монет или 1 стог сена. У Джона на участке 4 стога сена (1 в доме, 3 на поляне у дома). Джон покупает воду за 1 стог сена. Возвращаясь по тропинке домой, Джон проходит мимо поля с кукурузой и замечает, что её нужно полить. Он использует часть купленной воды для полива - открывается направление “земледелие”. На поляне у дома Джон косит траву для новых запасов сена. Джон думает, что неплохо было бы завести живность, но для этого нужно сначала починить загон. Квест пройден, Джон получает 4 уровень.
4. Джон возвращается к записям деда, находит инструкцию по починке загона и запись: “Я хотел обменять 15 початков кукурузы на пару кур у Марты, но та отказалась привезти их на рынок, пока я не починю загон. Нужно добыть прочное дерево для забора. Топор я оставил у входа в лес.”. Джон отправляется в лес, находит топор и добывает древесину. По инструкции чинит забор - открывается направление “плотничество”. Джон планирует поход на рынок: прежде чем туда идти, нужно получить 15 початков кукурузы. Сейчас с поля можно собрать только 5, еще 5 зреет, еще 5 нужно посадить. Джон идет на поле и засеивает его кукурузой, поливает, возвращается в дом, обедает. Квест пройден, Джон получает 5 уровень.
5. Джон собирает созревшую кукурузу и отправляется на рынок. Там он обменивает 15 початков кукурузы на 2 кур. Джон помещает кур в загон - открывается направление “животноводство”. Джон решает подсмотреть совет по уходу за курами в книге деда: необходимо постоянно держать кормушку наполненной зерном, а поилку - водой, иначе куры быстро погибнут. Джон отправляется к загону, наполняет кормушку и поилку. Получает первое яйцо. Джон может съесть яйцо, продать его на рынке, оставить у несушки, чтобы спустя время получить новую курицу. Если он оставил яйцо, повысится уровень животноводства и на рынке появятся новые животные. Далее Джону необходимо засеять поле кукурузой, полить её. Квест пройден, Джон получает 6 уровень.
6. Джон получает новую инструкцию для починки пола. Помимо дерева нужно 10 гвоздей. Джон идет на рынок и узнает, что за 10 гвоздей необходимо отдать 1 курицу и 15 камней. Джон добывает камни на каменной поляне, древесину в лесу, берет курицу и обменивает на гвозди с рынка. Получив гвозди Джон возвращается домой. Джон собирает кукурузу, засевает поле новой. Если он выполнит все эти действия без перерыва, от усталости у него не получится замесить тесто для кукурузных лепешек без комков, он оставит всё как есть и после приготовления получит новый рецепт - кукурузные хлопья. Джон обедает и планирует однажды купить корову, т.к. хлопья без молока есть не вкусно. Если Джон прервется, он пока не узнает нового рецепта и не подумает про корову.

Джон чинит пол. Квест пройден, Джон получает 7 уровень.