



ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

О ПРОЕКТЕ

Mahjong Treasure Quest - это мобильная free-to-play игра в жанре маджонг. Игрок вместе с девочкой-подростком и ее говорящим котом Оливером, отправляются на поиски пропавших родителей Софи, которых похитила злая ведьма Эрис.

Помимо основного путешествия по уровням маджонга Софи и Оливер занимаются восстановлением Поместья, которое принадлежало семье и было разрушено чарами колдуньи. Разбирая завалы и возвращая к жизни участки семейного дома, Софи находит подсказки, которые рассказывают ей истории из прошлого родителей и Эрис, но главное - помогают вернуть маму и папу.

Для восстановления Поместья игроку **нужны солнышки, получить которые можно в приключениях-экспедициях по Волшебной Стране** (механика эксплорейшн: территория локации закрыта облаками; расчищая путь от камней и растительности с помощью волшебной палочки Софи, игрок открывает/исследует локацию, выполняя квесты на поиск предметов, объектов, персонажей). Каждые 12 дней Софи и Оливер отправляются в новое приключение (обновление) по островам магического мира - со своей законченной историей и набором персонажей.

О САМОЙ РАБОТЕ

Вместе с командой нарративных дизайнеров проекта вам предстоит:

- разрабатывать сюжеты экспедиций;
- рассказывать истории через игровые квесты и объекты;
- продумывать и описывать сеттинги локаций, подбирать референсы;
- описывать персонажей, продумывая их бэкграунд и характер, подбирать референсы;
- писать тексты для экспедиций, работать с ненарративными текстами и описаниями (пуши, таторы и т.д.);
- взаимодействовать по смежным задачам с ГД и арт-отделами, участвовать в митингах и брейнстормах по проекту.

ЗАДАНИЕ

Задание состоит из 4 небольших взаимосвязанных частей (= 4 этапов работы с нарративом, которые будут постоянно повторяться в процессе работы над сюжетными обновлениями проекта и которые кратко описаны выше).

Вам предстоит разработать экспедицию по следующему плану.

1. СЮЖЕТ

Предложите сюжет для экспедиции, в которую отправляются Софи и Оливер. Это должна быть увлекательная, но в то же время логичная и понятная история с легким привкусом хорошего юмора. История не должна быть завязана на родителях Софи или Эрис, а представлять собой законченное независимое от других сюжетов обновление. **Целевая аудитория: женщины, американки 35+.**

Требования:

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

Примеры сюжетов экспедиций:

- Жестокие пираты отравляют жизнь обитателей Волшебной страны. Используя магию, они перемещаются в пространстве в поисках сокровищ капитана Сантьяго, заставляют исчезать корабли и устраивают шторма, чтобы никто не смог им помешать или опередить. Бандиты похищают из Рыбацкой деревушки мальчишку по прозвищу Тортю (сына Сантьяго), надеясь, что тот приведет их к богатству. Софи предстоит погоня и путешествие по 5 неизведанным островам, встреча с их уникальными обитателями, битва с пиратами и поиски ключа к разгадке тайны Золотой черепахи...
- Софи и Оливер оказываются случайными гостями на Ярмарке у ведьмы и узнают, что это не праздник - а сон, от которого не так просто проснуться. Девочке предстоит: остаться один на один с иллюзиями и "развлечениями", которые приготовила хозяйка праздника; спасти Оливера и других животных из магического заточения; повернуть вспять башенные часы и разрушить сонные чары, остановив карусель; переоборудовать магическое производство сладостей и познакомиться с мышонком-авиатором по кличке Летун.

2. 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).

** Обязательно скачайте и поиграйте в приложение, дождитесь появления экспедиций, чтобы понимать, как сюжеты и квесты представлены в игровых реалиях.*

3. 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.

4. 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!

СРОКИ

На выполнение данного ТЗ отводится неделя с момента получения задания. Если по какой-то причине вы не успеваете сдать работу в указанный срок – сообщите нам. Самое главное – результат, сроки могут быть более гибкими.

ТЗ присылайте в формате ссылки на Google Docs с доступом, открытым для чтения. Для всех пунктов тестового задания используйте единый документ.

ВДОХНОВЕНИЯ И УДАЧИ ВАМ!

