

## 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!