

Сюжетные задания

Список для Альфа версии

План

1. Текст задания
2. Описание задания
3. Расположение в [Дневнике исследователя](#)
4. Расположение и появление в User Story
5. Момент выполнения задания
6. Условия выполнения задания
7. Использование инвентаря
8. Привязка к другим заданиям

Всего: 17 заданий, 4 миссии на альфа-версию

Знакомство с Интерфейсом

Миссия 1

1. **Текст задания:** “Найти 4 волшебных артефакта”
2. **Описание задания:** Найди все 12 волшебных частей, чтобы восстановить баланс в Кротополе и вернуться домой!
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 1-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 10](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** В альфа-версии отсутствует!
6. **Условия выполнения:** Сбор всех 4 артефактов [по механике сбора артефактов](#).
7. **Использование инвентаря:**
 - Цель: собрать все части 4х артефактов.
 - Используется 4 важных артефакта, отображение их наличия [в Дневнике](#).

- Каждый из 4х артефактов [состоит из 3 частей](#). Всего 12 частей.
 - Части артефактов хранятся в Рюкзаке, в разделе “Фрагменты”.
 - Части артефактов можно получить [через диалоги с NPC](#).
 - Последовательность получения частей артефакта [пронумерована здесь](#).
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
- [Миссия 4](#)
 - [Задание 7](#)
 - [Задание 14](#)
 - [Задание 16](#)
 - [Задание 17](#)

Миссия 2

1. **Текст задания:** “Обустроить Базу”
2. **Описание задания:** Помогите Мистеру Мэлсу построить 5 домов – это будет ваш лагерь во время поисков артефактов из твоего мира.
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 1-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 10](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Миссия выполняется на [экране 178](#).
6. **Условия выполнения:** Все здания на Базе должны быть построены – Главное здание ([Экран 26](#)), Склад ([Экран 56](#)), Мастерская ([Экран 105](#)), Лаборатория ([Экран 152](#)), Лагерь питомцев ([Экран 177](#)).
7. **Использование инвентаря:**
 - Для Главного здания: Медь, дерево (Собирается [на игровой локации](#))
 - Для Склада: –
 - Для Мастерской: Железо (Собирается [на игровой локации](#))

- Для Лаборатории: Медь, Мифрил (Собираются [на игровой локации](#))
 - Для Лагеря питомцев: 10 фрагментов питомца Корги. С Север-2 по Запад-3 (кроме Запад-2) каждый уровень Пользователь получает в подарок в конце уровня фрагмент питомца Корги.
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
- [Задание 1](#)
 - [Задание 9](#)
 - [Задание 13](#)

Задание 1

1. **Текст задания:** “Добыть медь и дерево для строительства”
2. **Описание задания:** Добудь из камней медь для дверей, а дерево для сохранения тепла в доме!
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 10](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 19](#).
6. **Условия выполнения:** Медь и дерево должны остаться в инвентаре после [прохождения игровой локации](#).
7. **Использование инвентаря:**
 - Медь, дерево (Собирается [на игровой локации](#))
8. **Привязка к другим заданиям:** -

Север-1

Миссия 3

1. **Текст задания:** “Найти потерянного питомца”
2. **Описание задания:** Куда делся Лакки??? Придётся собирать его следы по кусочкам, прежде чем пёсик найдётся...

3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 1-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 25](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Миссия выполняется на [экране 179](#).
6. *Условия выполнения:* Собрать 10 фрагментов питомца Корги. С Север-2 по Запад-3 (кроме Запад-2) каждый уровень Пользователь получает в подарок в конце уровня фрагмент питомца Корги.
7. *Использование инвентаря:* Фрагменты питомца хранятся в Рюкзаке, в разделе "Фрагменты".
8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Миссия 2](#)
 - [Задание 17](#)

Задание 2

1. *Текст задания:* "Поговорить с местным жителем Севера"
2. *Описание задания:* Из разговора можно многое узнать, вдруг кто-то видел артефакты из твоего мира?
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 30](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 37](#).
6. *Условия выполнения:* Прочитать механику анимированного диалога с **НПС ЛИСОМ**, [на экране 36](#).
7. *Использование инвентаря:* -
8. *Привязка к другим заданиям:* -

Север-2

Задание 3

1. *Текст задания:* “Найти кого-то приветливого и поговорить”
2. *Описание задания:* Лис тебя с кем-то перепутал, помощи от него не ждать. Но кто-то же здесь должен быть дружелюбен?!
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 42](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 51](#).
6. *Условия выполнения:* Прочитать механику анимированного диалога с **НПС ЗАЙКОЙ**, [на экране 48](#).
7. *Использование инвентаря:* -
8. *Привязка к другим заданиям:* -

Север-3

Миссия 4

1. *Текст задания:* “Получить помощь на Юге”
2. *Описание задания:* Заведи друга на Юге – вдруг он найдет то, что ты ищешь.
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 1-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 51](#).
5. *Момент выполнения:* Миссия выполняется на [экране 88](#).
6. *Условия выполнения:* Получить часть артефакта в диалоге с **НПС Тигрёнком**.
7. *Использование инвентаря:* часть артефакта от радио - антенна.
8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 4](#)

- [Задание 5](#)
- [Задание 6](#)

Задание 4

9. *Текст задания:* “Отправиться на Юг”
10. *Описание задания:* Отправляйся в тёплые края. Жители Юга более разговорчивы!
11. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
12. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 52](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
13. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 60](#).
14. *Условия выполнения:* Оказаться на игровой локации Юг-1.
15. *Использование инвентаря:* -
16. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 3](#)
 - [Задание 4](#)

Юг-1

Задание 5

1. *Текст задания:* “Изучить почву Юга”
2. *Описание задания:* Начни поиски артефакта со сбора ресурсов! Ходят слухи, что на Юге много сахарного тростника.
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 61](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 66](#).

6. **Условия выполнения:** На [игровой локации Юг-1](#) должен быть добыт ресурс в виде сахарного тростника – его можно будет обменять на буст с энергией. После прохождения игрового уровня [нужно изучить раздел ресурсы](#) в [Дневнике исследователя](#).
7. **Использование инвентаря:**
 - Сахарный тростник (Собирается [на игровой локации ЮГ-1](#)).
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 5](#)

Юг-2

Задание 6

1. **Текст задания:** “Найти тигрёнка и поговорить”
2. **Описание задания:** Этот малыш – единственная надежда получить подсказку, наверняка он видел что-то необычное!
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 71](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 88](#).
6. **Условия выполнения:** Прочитать механику анимированного диалога с **НПС ТИГРЁНКОМ**, на экранах [82.2-86](#).
7. **Использование инвентаря:** Получение части артефакта на [экране 82](#), которая отправляется в Рюкзак, во вкладку “Фрагменты”, а также [отображается в Дневнике](#).
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 6](#)

Юг-3

Задание 7

1. **Текст задания:** “Найти Сенсея панду”
2. **Описание задания:** Где же тот, что знает все тайну мира? Может быть, возле Красных Ворот Судьбы?
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 89](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 102](#).
6. **Условия выполнения:** Пройти [игровую локацию Восток-1](#), после прохождения [увидеть анимацию с NPC СЕНСЕЕМ ПАНДОЙ](#) и [попасть в окно победы](#).
7. **Использование инвентаря:** -
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 7](#)

Задание 8

1. **Текст задания:** “Принести железо с Востока”
2. **Описание задания:** Для прочных стен и фундамента Мастерской нужны самые крепкие ресурсы!
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 94](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 105](#).
6. **Условия выполнения:** На [игровой локации Восток-1](#) должен быть добыт ресурс - [Железо](#). Далее нужно пройти механику [анимированного диалога с NPC БАРСУКОМ](#).
7. **Использование инвентаря:**
 - Железо (Собирается на [игровой локации Восток-1](#)).

8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:

- [Задание 2](#)
- [Задание 7](#)

Восток-1

Задание 9

1. *Текст задания:* “Узнать мудрость Сенсея Шио”
2. *Описание задания:* Учитель направит тебя на путь просветления, чтобы найти дорогу к главной цели.
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 109](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 135](#).
6. *Условия выполнения:* [Узнать информацию](#) про **НПС СЕНСЕЯ ПАНДУ**, [получить часть артефакта](#) и пройти [окно победы](#).
7. *Использование инвентаря:* Получение части артефакта на [экране 132](#), которая отправляется в Рюкзак, во вкладку “Фрагменты”, а также [отображается в Дневнике](#).
8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 8](#)
 - [Задание 11](#)
 - [Задание 12](#)

Восток-2

Задание 10

1. *Текст задания:* “Принести кошке вкусняшки”

2. **Описание задания:** Найди на игровом уровне роллы “Филадельфия” и отдай кошке за подсказку!
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 115](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 119](#).
6. **Условия выполнения:** Найти [на уровне Восток-2](#) роллы “Филадельфия” и [пройти механику диалога с NPC КОШКОЙ](#), которая запускается после окна победы.
7. **Использование инвентаря:**
 - Роллы “Филадельфия” (отвоевать у врага кабана [на игровом уровне Восток-2](#))
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 8](#)

Восток-3

Задание 11

1. **Текст задания:** “Найти коврик для медитации”
2. **Описание задания:** Для беседы с Сенсеем нужно влиться в поток осознанности, а для этого найди себе коврик.
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 126](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 128.2](#).
6. **Условия выполнения:** Найти коврик [на игровой локации Восток-3](#), а затем пройти уровень до конца, чтобы [запустилась анимация медитации](#).
7. **Использование инвентаря:**

- Резиновый коврик, скрученный в рулон (найти [на игровом уровне Восток-3](#))
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
- [Задание 11](#)

Миссия 5

1. **Текст задания:** “Доказать местным жителям, что достоин магии”
2. **Описание задания:** Открой сердце, будь добр ко всем, и только тогда ты поймёшь суть волшебства.
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 1-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 136](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** В альфа-версии отсутствует!
6. **Условия выполнения:** у 9 из 12 персонажей (из [Дневника исследователя](#)) получить не менее 3-х звёзд дружбы.
7. **Использование инвентаря:** -
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 7](#)
 - [Задание 10](#)
 - [Задание 14](#)
 - [Задание 16](#)

Задание 12

1. **Текст задания:** “Принести стекло и сталь для стройки”
2. **Описание задания:** Добудь ресурсы для строительства Лаборатории и принеси их Мистеру Мэлсу.
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.

4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 140](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется [на экране 152](#).
6. *Условия выполнения:* Собрать ресурсы – стекло и сталь на [игровом уровне Запад-1](#), а затем [подойти к Барсуку на Базе](#).
7. *Использование инвентаря:*
 - Стекло.
 - Сталь.
 - (Ресурсы собираются [на игровом уровне Запад-1](#))
8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 9](#)
 - [Задание 10](#)

Задание 13

1. *Текст задания:* “Отнести подарок зайке”
2. *Описание задания:* Отнеси подарок на день рождения для Мисс Лунни вместо тигрёнка!
3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 141](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 158](#).
6. *Условия выполнения:* Пройти [механику анимированного диалога на весь экран с NPC ЗАЙКОЙ](#).
7. *Использование инвентаря:*
 - Подарочная коробка с красным бантом (появляется в инвентаре после механики анимированного диалога на весь экран, когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** [вновь оказывается на Базе](#))

8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:

- [Задание 7](#)
- [Задание 10](#)
- [Задание 15](#)

Запад-1

Задание 14

1. **Текст задания:** “Найти пропавшую ленточку от подарка”
2. **Описание задания:** Без ленты нельзя дарить подарок! Может быть, она потерялась где-то под землёй?
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 147](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 151](#).
6. **Условия выполнения:** Забрать красную ленточку у врага змеи [на игровой локации Запад-1](#), затем в [Рюкзак ленточка соединяется с коробкой, пока ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ проходит окно победы](#), а далее **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** [оказывается на Региональной карте](#), пройдя механику анимированного диалога на весь экран.
7. **Использование инвентаря:**
 - Подарочная коробка (появляется в инвентаре после механики анимированного диалога на весь экран, когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** [вновь оказывается на Базе](#)), [только на этот раз у неё нет бантика из красной ленточки](#), хранится там же, где и была, в Рюкзаке.
 - Красная подарочная ленточка (Надо найти её и отобрать у врага змеи [на игровой локации Запад-1](#))
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:

- [Задание 7](#)
- [Задание 10](#)

Запад-2

Задание 15

1. **Текст задания:** “Вернуть пропавшую лейку”
2. **Описание задания:** Достань садовую лейку из-под земли, чтобы заслужить доверие Мисс Лунни. Тогда она поможет найти то, что ты ищешь...
3. **Расположение в Дневнике:** Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. **Расположение и появление в User Story:** Появляется на [экране 159](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. **Момент выполнения:** Задание выполняется на [экране 165](#).
6. **Условия выполнения:** Найти садовую лейку [на игровой локации Запад-2](#), затем [пройти механику анимированного диалога на весь экран](#) с **НПС ЗАЙКОЙ**, пройти окно победы и оказаться [на Региональной карте](#).
7. **Использование инвентаря:**
 - Садовая лейка (Нужно найти [на игровой локации Запад-2](#))
8. **Привязка к другим заданиям:** Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 14](#)
 - [Задание 15](#)

Задание 16

1. **Текст задания:** “Забрать странный предмет на станции”
2. **Описание задания:** На станции Запада замечен странный предмет из твоего мира, однако вход туда закрыт. Сделаем подкоп под землёй!

3. *Расположение в Дневнике:* Разворот 1. Миссии и задания, на 2-й странице разворота.
4. *Расположение и появление в User Story:* Появляется на [экране 166](#), когда **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** открывает Дневник исследователя.
5. *Момент выполнения:* Задание выполняется на [экране 176](#).
6. *Условия выполнения:* Пройти [игровую локацию Запад-3](#), [получить часть артефакта](#), затем после окна победы пройти [механику анимированного диалога на весь экран](#), а после оказаться вновь [на Региональной карте](#).
7. *Использование инвентаря:*
 - Получение части артефакта [на экране 166](#), которая отправляется в Рюкзак, во вкладку “Фрагменты”, а также [отображается в Дневнике](#).
8. *Привязка к другим заданиям:* Дополнительно к условиям выполнения, чтобы выполнить миссию, должны быть выполнены следующие задания:
 - [Задание 16](#)