УРСУЛА

Сценарий и библия Персонажей

Наполняем смыслом концепцию



Сюжет
объясняет механики



Механики
формируют опыт



Опыт
и помогает рассказывать сюжет





ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМДИЗАЙН

Анатомия квеста

Схема: Цель → Препятствие → Награда





Карточка персонажа

Имя:
- Алекс

Внешность:
- Кудрявые каштановые волосы
- Зелёное худи
- Улыбчивый, дружелюбный

Характер:
- Любознательный • Креативный
- Весёлый • Мечтатель

Мотивация:
- Создавать интересные игры
- Придумывать новые миры
- Делиться идеями с друзьями

Роль в игре:
- Игровой дизайнер
- Придумывает механики и уровни
- Тестирует игровой опыт

Сценарий и Персонажи

1. Карта квеста
2. Библия главного героя
3. Библия одного NPC

Таймер: 10 минут








Доработать библию персонажа: добавить одну деталь внешности и одну реплику, раскрывающую характер.

Домашнее задание