

Информация и правила за категория "Game Dev"

Участниците ще могат да работят по специален проект за разработка на игра. В него областта, върху която ще се фокусираме е тази на креативната част от процеса - **концептуалния** и **игрови дизайн**. Това са и двете подкатегории, в които ще може да се включите.

Концепт изкуство / **concept art**

Концепт изкуството представя главната идея за дизайн на даден герой или околна среда в гейм индустрията.

Това може да включва илюстрация - в традиционен или дигитален вариант, която съдържа в себе основната концепция, атмосфера, тема и усещане за героя или света около него.

Игрови дизайн / **game design**

Гейм дизайнът е една от най-обширните сфери в разработката на една игра. В него се създава цялата история, механики, куестове и нива на играта.

В деня на състезанието, от [ARC Academy](#) ще споделим темата за работа. Участниците ще могат да решат по свой избор в коя от подкатегиите ще участват - тази, в която ще рисуват концепт арт или тази със създаването и развитието на историята на играта и нейните механики.

Критерии за оценка за концепт арт:

Време за работа за двете подкатегории: 7 часа

Жури и ментори в категорията



Милин

Джалалиев



**Ивайло
Коралски**



**Младен
Борисов**



**Красимира
Манашфи**