

Гипотезы и предложения для сценаристов

1

Пользователь сделает платный выбор, чтобы понять глубже мотивацию героев.

История это не просто путь персонажа от А до Б. Пользователю хочется сочувствовать персонажу или ненавидеть его. Диалоги основанные на раскрытии персонажа, его мотивации в рамках истории, могут вовлечь пользователя и пробудить желание купить ту или иную правду о нем.

Примеры:

Попросить рассказать о детстве или не стоит?

2

Выбор был полезным для дальнейшей истории?

Выбор может быть как второстепенным, так и главным якорем в рамках линии истории. Однако, если выбор влияет на будущее персонажа, это может создать чувство страха у пользователя. К тому же, если будет существовать привязка к другим персонажам и в целом к истории, то пользователь с высокой вероятностью не захочет рисковать.

Спасение жизни другому персонажу, который через пару сезонов/серии очень поможет главному герою.

3

Выбор был связан с брендом персонажа?

Для пользователя, возможно, дополнительным интересом является возможность смотреть на историю через собственную призму. Действуя от лица главного героя, пользователь будет стараться создавать образ, которым он лично бы гордился, и которому был бы рад

Купить красивую одежду.

Рассказать о своих талантах.