

FORMALIZACIJA IDEJE

■ Klasifikacija: (obsega izbiro žanra in pripadajočih tipov žanrov)

1.) Žanr: _____

Zapiši kaj v žanru pogošaš, bi dodal,
spremenil, razširil ali pa kako bi ga izboljšal:

Opis žanra: _____

2.) Tip(i) žanra: _____

Zapiši kako se tip(i) žanra povezuje, razširja,
dopolnjuje ali spreminja zgornji žanr:

Opis tipa(ov) žanra: _____

3.) Naštej nekaj asociacij videoiger, ki bi jih lahko uvrstil med dani žanr in tip(e) žanra:

■ Vsebina: (obesga izbiro in opise tem ter motivov za izbrane žanre)

Tema A: _____

Tema B: _____

Motiv A - 1: _____

Motiv B - 1: _____

Motiv A - 2: _____

Motiv B - 2: _____

KONCEPT IDEJE

■ Lastnosti in zahteve videoigre:

– KLASIFIKACIJA:

žanr: _____
 tip(i): _____

– VSEBINA:

tema(e): _____
 motiv(i): _____

– OBLIKA:

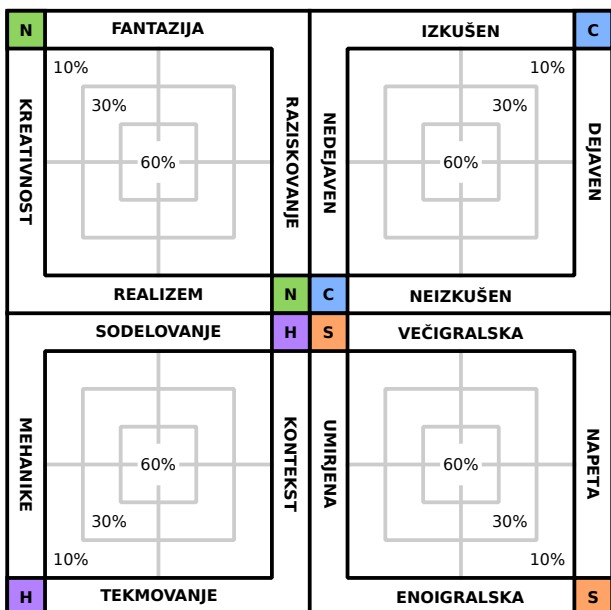
način igranja: _____
 povod igranja: _____
 pogled kamere: _____
 tip grafike: _____
 grafični stil: _____

– USMERITEV:

kontrola: _____
 platforme: _____
 publika: _____

■ Predstavitev ideje:

■ Opis ideje:

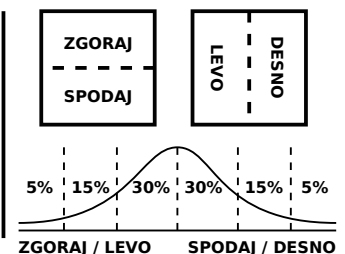


■ VandenBerghe QR Tabela Okusov:

– Domene igranja:

N → Noviteta
 C → Izziv
 S → Stimulacija
 H → Harmonija
 (vsaka pokriva 3 cone)
 (vsaka ima 4 vidike)
 (vidiki so grupirani)

– Vidiki domen:



– Tabela pregleda lastnosti vidikov, faktorjev zanimanja in deleža populacije za cone:

cone	lastnost vidika	zanimanje	delež
notranja	bo vsebovan	nevtralen	velik
osrednja	bo zelo dober	interesiran	srednji
zunanja	bo najboljši	navdušen	majhen