

NES spēļu analīzes veidlapa — Research ON Games (EKA)

Drukai draudzīga veidlapa: aizpildiet ar pildspalvu.

Students: _____ Datums: _____
Vārds, uzvārds YYYY-MM-DD

Spēle: _____ Sesija: _____
Nosaukums (piem., Super Mario Bros, Zelda, Metroid...) 1 / 2 / 3

A) Ātrā informācija

Žanrs / apakšžanrs: _____
Platformer, Metroidvania, Puzzle u.c.

Vadība (kontroles): _____
D-pad, A/B; īpašās darbības, lēciena nianse...

Mērķis & cilpa (core loop): _____
Ko atkal un atkal dara spēlētājs? Kāpēc tas ir interesanti?

B) MDA momentuzņēmums (Mechanics → Dynamics → Aesthetics)

Mechanics — ko var darīt
Piemēri, īsas piezīmes...

Dynamics — ko piedzīvo
Piemēri, īsas piezīmes...

Aesthetics — ko jūt
Piemēri, īsas piezīmes...

C) Līmeņa skice (World 1-1 vai analogs)

Skiču laukums: maršruts, briesmas, atlīdzības, orientieri...

D) Semiotika

Ikonas, indeksi, simboli. Ko nozīmē elementi? Kā tie vada spēlētāju?

E) 10 min spēlēšana — ātrie mērījumi

1) Cik reizes nomirāt? 2) Cik reizes lēciens nepadevās? 3) Cik tālu tikāt? 4) Kas lika turpināt?

F) Novērojumi (UX, ritms, grūtības līkne)

Kur bija 'tutorial' bez vārdiem? Kur bija sarežģītības lēciens? Kāds bija tempa ritms?

G) Dizaina paterni (identificētie risinājumi)

Piemēram: risk/reward, feedback loop, player guidance, hidden rooms, boss telegraphy...

H) Secinājumi

Ko šī spēle māca par labu dizainu? Ko izmantotu savā projektā?