

Tablo 1 | Bir video oyununa angajman modeli yazmak için örnek bir şablon

Bu oyunun uyandıracığı birincil duygu nedir? Bu duyguyu geçirmek için ne tür tasarım öğeleri kullanılacak?
Bu oyunun kontrol teması nedir? Bu tema nasıl daha basitleştirilebilir ve sezgisel hale getirilebilir?
Bu oyun birincil olarak hangi oyuncu kitlesine (kitlelerine) hitap edecek? <input type="checkbox"/> oyunun içeriğini altetmek / tüketmek isteyenler Oyunun içeriği ne kadar büyük olmalı ve bu içeriğin tüketilmesi için öngörülen zaman hesaplanabilir mi? Oyunun içeriği ne şekilde gelişime açık, ileride nasıl büyütülebilir? <input type="checkbox"/> keşfetmek isteyenler, karakter ya da hikayeye dalmak isteyenler Karakter(ler) <input type="checkbox"/> karakter(ler)i oyuncular yaratır ve geliştirir <input type="checkbox"/> oyuncular önceden yaratılmış karakter(ler)i yöneteceklerdir Karakterlerin arka planı ne kadar derin anlatılacak? Bu arka plan oyunculara nasıl ve ne zaman sunulacak? Hikaye Oyuncunun hikaye üzerindeki otonomisi (ya da kontrol algısı) nasıl kurulacak? Keşif Keşfedilen içeriğe geri dönmek ve buraları yeniden oynamak mümkün olacak mı? Bunun bir değeri olacak mı? <input type="checkbox"/> sıkıntıdan kaçmak isteyenler (kısa süreli angajman arayanlar) Oyun ne şekilde hızlı aksiyon/reaksiyon Akış Durumunu yaratacak? <input type="checkbox"/> diğer oyuncularla etkileşimde olmak isteyenler <input type="checkbox"/> diğer oyuncuları yenmek isteyenler Rekabetçilik ve pozitif ilişkililik aynı anda nasıl sağlanabilir? <input type="checkbox"/> diğer oyuncularla bağlar kurmak isteyenler Bu amaçta oyunculara hangi araçlar sağlanacak? Optimum yetenek / zorluk dengesi nasıl sağlanacak? Oyuncunun yeteneklerinin gelişme patikaları nedir? Bir oyun oturumum anlık geri dönüşü nedir ve oyuncu yeterliliği için nasıl ödüllendirilecek?