

Kicktester- játékeszt dokumentum

1. Maga a játék
 - 1.1. Alapvető benyomás
 - 1.2. Rövid bemutató
2. Játékélmény-játékesztek
 - 2.1. Vakteszt
 - 2.1.1. Szabálykönyv
 - 2.2. Első élmény (melegteszt során)
 - 2.3. Tizedik élmény (avagy amikor már mindenki érti)
 - 2.4. Harmadik élmény (avagy lekerülne-e ennyiszor a polcra)
 - 2.5. Játékvariánsok
 - 2.6. Újrajátszhatóság
 - 2.7. Legnagyobb hibák és lehetőségek
3. Játékmechanika
 - 3.1. Alapmechanika boncolása
 - 3.2. Részmechanikák matematikai lebontása
 - 3.3. 55-45 arány
 - 3.4. Hány játékos tudja igazán élvezni?
 - 3.5. Legnagyobb hibák és lehetőségek
4. Idő tényező
 - 4.1. Mennyi ideig tart a játék
 - 4.1.1. Mire mennyi idő megy el (setup, egyes körök, különböző részesemények...)
 - 4.1.2. Analízis-paralízis és gyorsalás jelenség a játékban
 - 4.1.3. Javaslatok időgyorsításra, illetve egyes részeknél plusz idő beiktatására
5. Feeling
 - 5.1. Mennyire jött át a tematika?
 - 5.1.1. A Játékmechanika és a tematika kapcsolata

- 5.2. Legemlékezetesebb és legutáltabb pillanatok?
- 5.3. Mikor vennék elő?
- 6. Design és grafika
 - 6.1. Szép –e? - nézőpontok
 - 6.2. Funkcionális elhelyezés és elhelyezkedés, érthetőség
 - 6.3. Játékelemek és komponensek
 - 6.3.1. Kell-e bele csini mini?
 - 6.4. Nyelvezet
- 7. Célcsoport és elérhető fandumok
 - 7.1. Kiket céloz(hat)
 - 7.2. Hasonló játékok és egyértelmű riválisok
 - 7.3. Lehetséges áthallások
- 8. Marketing
 - 8.1. Marketing ötletek
 - 8.2. Ár-érték
 - 8.3. Kickstarter segédlet