

## Inspirasjon: Hva kan et regnotat inneholde?

Hvis søknaden din handler om tilskudd til et fiksjonsprosjekt eller et spill kan det være relevant å legge ved manus og / eller regnotat for å utdype prosjektbeskrivelsen.

La deg inspirere av de spørsmål som du syns er relevante.

### For spillutviklere:

**1. Spillsjanger**

Hva slags sjanger er passende for spillet? Rollespill, eventyr, strategi, CCG, match 3, FPS... ?  
På hvilken måte passer spillet inn i denne sjangeren?

**2. Målgruppe**

Hvem skal spille spillet ditt? Hvordan vil valget av målgruppe påvirke design og forretningsmodell?

**3. Historie**

Hvem gjør hva og hvorfor? Hvem handler spillet om, hva er spillets mål, og hva er hindringene som oppstår for å forhindre oppnåelsen av målet?

**4. Design - Kjernemekanikk**

Hva er spillmekanikken som driver spillet, spillets hjerte, sirkelen av handlinger som gjør at spillet varer og holder på spilleren?

**5. Design - Metamekanikk**

Hvilke mekanikker supplerer kjernemekanikken, og sørger for dybde i spillet?

**6. Brukergrensesnitt og kunstnerisk uttrykk**

Hvordan skal spillet se ut? 2D eller 3D? Animasjoner, farger, lyssetting? Hvordan skal spilleren navigere i spillet?

**7. Lyd og musikk**

Hva slags lydbilde skal det være i spillet? Skal det brukes voice-over, lydeffekter, musikk? Hva slags følelser skal lydbildet frambringe og/eller forsterke?

### For filmskapere:

**1. Vinkling**

Fra hvilket perspektiv er filmen / fortellingen vinklet? Hvilket ståsted velger du? Er det ett eller flere?

**2. Hovedkarakterens utvikling**

Går hovedkarakteren(e) gjennom en utvikling? Og i så fall, hva er forandret på slutten? Hva er annerledes?

**3. Viktige vendepunkter**

Hva er fortellingens viktigste vendepunkter? Hva er annerledes etter vendepunktet?

4. **Kamera / Foto**

Hvilke tanker har du om det visuelle - stramme komposisjoner, håndholdt eller fast kamera, store totaler / tette nærbilder? Tett på aksene eller langt fra aksene?

5. **Scenografi / Stil / Fargevalg**

Hva slags palett? Harde eller myke overflater? Skal stilen bygge oppunder en genre? Frodig eller ribbet? Stilren eller rotete? Skal scenografien bygge oppunder filmens karakterer?

6. **Lydbilde**

Tett på mikrofonen eller langt fra? Realistisk/drøm? Er det viktige lyddetaljer? Forhøyet virkelighetsbilde?

7. **Musikkvalg**

Musikk som går med eller mot følelsene - spiller oppunder, forfører, betrakter, foroverlent eller bakoverlent?

8. **Rytme**

Kan du se for deg filmens rytme? (Myk / stakkato / uforutsigbar / forutsigbar)

9. **Rollebesetning**

Vil du bruke profesjonelle skuespillere eller amatører? Hvordan vil du arbeide med skuespillere og hvilket resultat ønsker du å oppnå?