

Spilmekanikker

Kapitel 3 i "Game Design – En introduktion"

Spilmekanikker...

... handler om hvordan spilleren interagerer med spillets verden.

Fx gå, løbe, hoppe, skyde osv.

Spilmekanikker kan være:



PRIMÆRE

= de spilmekanikker, spilleren hele tiden anvender og som er nødvendige for at klare spillets udfordringer og nå spillets mål.



SEKUNDÆRE

= de spilmekanikker, som spilleren, kun anvender en gang imellem og som ikke er nødvendige for at nå spillets mål.



TERTIÆRE

= de spilmekanikker, som sjældent bliver anvendt eller dem, som kun er tilgængelige i særlige situationer eller på specielle steder.

Figur 3.1: Spilmekanikker.

Pararbejde

- Hvad er den primære spil-mekanik i "Catch the coins"?
- Find på en sekundær spil-mekanik i "Catch the coins".
- Tag udgangspunkt i et spil, som I kender godt. Hvad er de primære, sekundære og tertiære spilmekanikker?

Spilmekanikker kan være:



PRIMÆRE

= de spilmekanikker, spilleren hele tiden anvender og som er nødvendige for at klare spillets udfordringer og nå spillets mål.



SEKUNDÆRE

= de spilmekanikker, som spilleren, kun anvender en gang imellem og som ikke er nødvendige for at nå spillets mål.



TERTIÆRE

= de spilmekanikker, som sjældent bliver anvendt eller dem, som kun er tilgængelige i særlige situationer eller på specielle steder.

Figur 3.1: Spilmekanikker.