

Mål

Kapitel 4 i ”Game Design – En introduktion”

Mål i computerspil



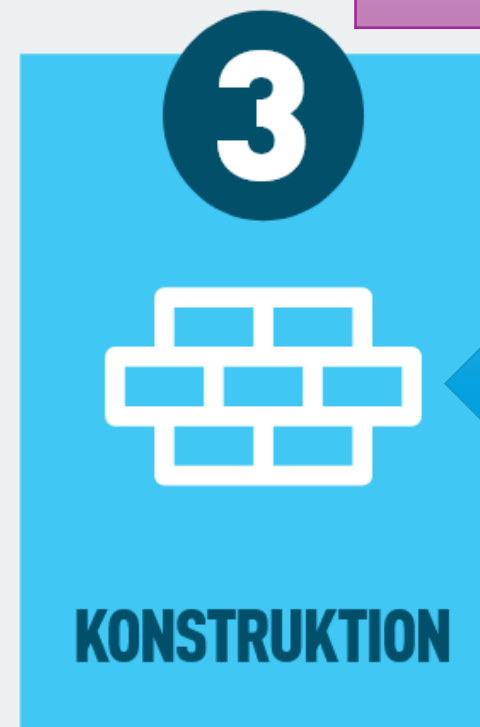
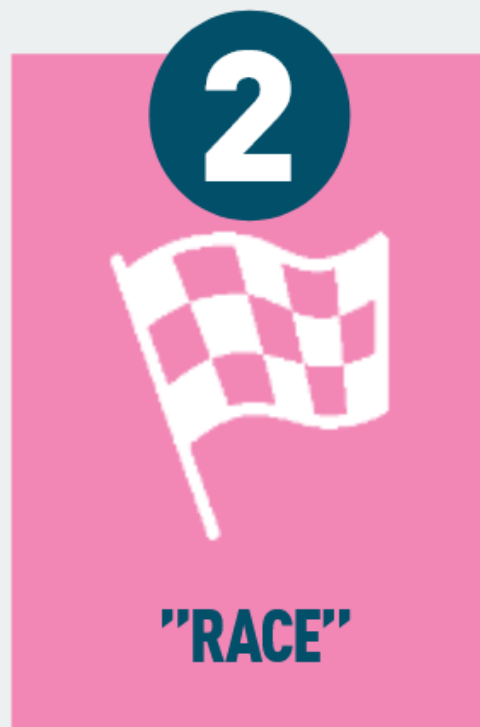
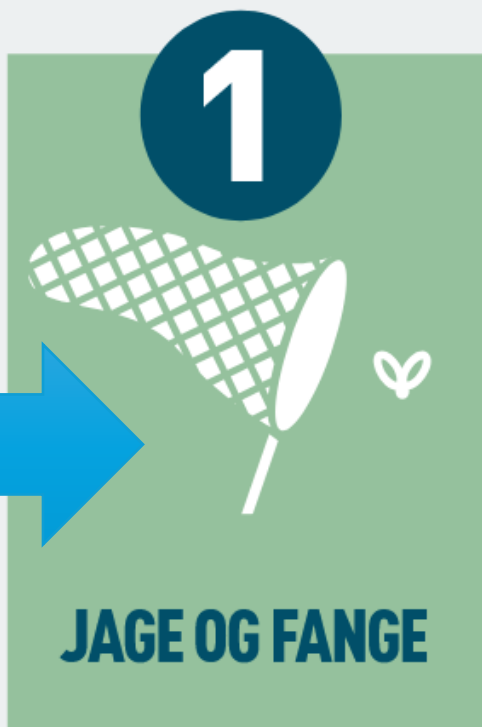
”Målet er det, der
motiverer spilleren til
at spille spillet.”

Tre standardmål

Race/konkurrence
enten mod
modstander eller *race
against the clock.*

Målene kan
kombineres
→
Dynamik i spillet

De tre standardmål for spil:



Jage og fange en
ting fra
modstanderen og
få den i
sikkerhed.

Opbygge/kon-
struere ting i
spilverdenen.

Figur 4.3: De tre standardmål for spil.

Pararbejde

- Hvad er målet/ målene i "Catch the coins"?
- Find på et nyt mål i "Catch the coins".
- Giv eksempler på de tre forskellige mål fra spil, som du kender.

