

Regler

Kapitel 5 i ”Game Design – En introduktion”

Regler i computerspil



”Regler udtrykker
tilfældige relationer
mellem objekter.”

Regler i computerspil

Regler ifølge spildesigneren Steve Swink



High level rules:

handler eksempelvis om, at spilleren skal samle 100 mønter for at få et ekstra liv. De er overordnede og spilcentriske.



Mid level rules:

kredser eksempelvis om, at spilleren kan få 50% liv, når spilleren samler en hvid genstand op med et rødt kryds på. De er situationelle og spillercentriske.



Low level rules:

bestemmer eksempelvis om et monster skal rammes en, to eller tre gange før det dør. De er både spil- og spillercentriske.

Figur 5.1: Niveauer af regler.

Hvis fx spilleren har 100% liv er det lige meget...

Pararbejde



- Hvad er *high level rules* i "Catch the coins"?
- Er der nogle *mid* eller *low level rules*? Kan du finde på nogle?
- Giv eksempler på *high*, *mid* og *low level rules* i et spil du kender.