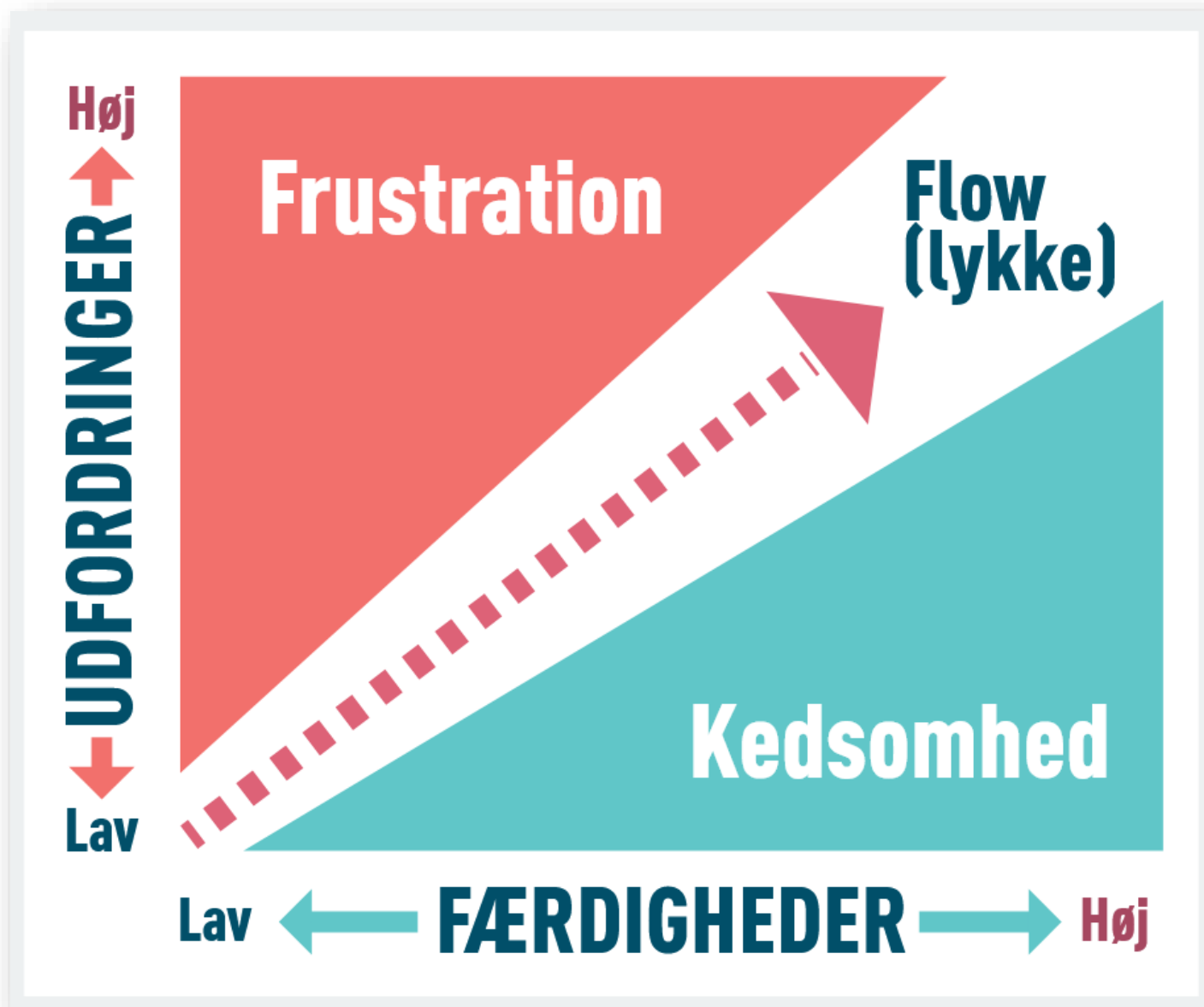


FLOW

Kapitel 7 i ”Game Design – En introduktion”

FLOW ~ når
vi glemmer
tid og sted



Pararbejde

- Giv eksempler på spil hvor du oplever at være i FLOW (og forklar hvorfor du får denne oplevelse).
- Giv eksempler på spil hvor du ikke oplever at være i FLOW (og forklar hvorfor du ikke får denne oplevelse).

