

# Spilelementer



## Mål:

Hvad skal man opnå i spillet – fx at vinde, gennemføre eller overleve?



## Regler:

Hvilke forhindringer sætter spillet op for at nå målet – hvad skal man gøre?



## Mekanikker:

Hvilke handlinger kan man foretage som spiller? Hvilken feedback får man fra spillet?



## Spillets verden:

I hvilket rum foregår spillet? Og hvordan fungerer spillets design samt lyd- og billedside?

## Udfordring:

Hvilke udfordringer står i vejen for at vinde eller komme frem i spillet?

## Narrativ:

Hvilken historie fortæller spillet?

## Genre:

Hvad er spillets stil og spiltype?