

Danskfaglige begreber

<p><u>Narratologi</u></p> <p><i>Hvilken historie bliver fortalt i spillet?</i></p>	
<p><u>Game World</u></p> <p><i>Hvordan er spilverdenen opbygget?</i></p>	
<p><u>Game rules / Game mechanics</u></p> <p><i>Hvilke regler, regulativer og begrænsninger er der i spillet?</i></p>	
<p><u>Gameplay</u></p> <p><i>Hvordan er spillets fremdrift og flow?</i></p>	
<p><u>Avatars</u></p> <p><i>Hvilke karakterer er med i spillet (både hovedpersonen og NPC's)</i></p>	

--	--

Begrebsark til analyse af computerspil 2/2

Historiefaglige begreber

<p><u>Historiebrug</u></p> <p><i>Hvilke historiske begivenheder, kendetegn, etc. portrætteres i spillet?</i></p>	
<p><u>Underholdende/Kommerciel historiebrug</u></p> <p><i>Hvordan kommer det til udtryk, at spillet er skabt med det formål at underholde brugerne?</i></p>	
<p><u>Re-enactment</u></p> <p><i>I hvilket omfang lykkes det spillet at få dig til at forstå, hvordan det følte at være en amerikansk soldat på dette tidspunkt?</i></p>	

--	--