בחרתי להתמקד במשחק Brawlhalla - משחק "מכות" בין דמויות בדיוניות עם נשקים שונים כאשר המטרה העיקרית היא להפיל את האויב מפלטפורמה.

1. אתגר:

למשחק דרושה מהירות תגובה גבוהה, והידיעה של ההתקפות של כל דמות אשר ייחודיות להן. לא ניתן לבחור רמות קושי באופן ידני, אך ניתן לשחק מול המחשב ולשחק בצורת "אימון" שבו המחשב אינו מגיב אלייך.

המשתמש מדורג ביחס לאחרים, כך שכאשר הוא בוחר לשחק עם אחרים הוא מקבל אנשים תואמים לרמתו. אם השחקן משתפר, כך עולה רמתו ובהתאם האנשים המתואמים לו.

1. זרימה:

"המצלמה" שדרכה רואים את המשחק משתנה באופן דינמי, כאשר הדמויות של האויב רחוקות מן השחקן, המצלמה מתרחקת בכדי שיוכל לראותם בכל עת. המשחק נותן משוב להתקפות שלך – כאשר השחקן פוגע באחד היריבים שלו הוא מהבהב, ואף יכול "להתעופף" אחורנית מן העוצמה של המכה. כאשר השחקן מנצח, הוא עומד על במה והשחקנים האחרים מוחאים לו כפיים.

1. שעשוע:

המשחק תחרותי ביותר – יש כמה סוגים שונים של קרבות, בניהם:

אחד על אחד – קרב שבו אחד מנצח.

טורניר – טורניר בו כמה אנשים מתחרים(לא אחד על אחד) בו זמנית, והטובים ביותר מבניהם עולים לשלב הבא בטורניר עד שנשארים רק שניים אשר מתחרים על האליפות.

ניסיוני – בו יש דברים אשר לא נכנסו למשחק באופן רשמי, המשנים את הליך המשחק.

1. רגשות:

ההרגשה העיקרית היא תחרותיות, המשחק בשליטתך המלאה והאישית כנגד יריב אנושי אחר – לכן הפסד משמעותו שהשחקן השני יותר כישרוני.

1. סיפור-רקע

לכל דמות יש שם, ציטוט וסיפור רקע קצר – אך לרקע הזה אין משמעות רבה או ערך מוסף למשחק – ניתן להנות מהמשחק מבלי לדעת כלל שיש סיפור רקע. הסיפור מופיע באתר המשחק – ולא מוצג לשחקן עצמו מבלי שיחפש.

1. דמויות:

הדמויות משתנות ממשחק למשחק, בהתאם למה שהשחקן בוחר ומה שיריביו בוחרים. אין התפתחות עלילתית לדמויות.

1. עלילה:

למשחק אין עלילה מרכזית – כל הדמויות הן "אגדות", הנלחמות אחד בשנייה. לשחקן אין כל השפעה על העלילה.

1. עולם:

המשחק מבוסס מנוע פיזיקלי כלשהו – לשחקנים יש משקל והם ייפלו. כל זירת קרב היא מפה קטנה שבה ישנה פלטפורמה מעופפת – כאשר נופלים ממנה ניתן לנסות לעלות חזרה ע"י קפיצה – אם נכשלים, השחקן מפסיד.