# Ordforklaring

Asset – Dækker over et stykke grafik, script eller lignende som indgår i spillet.

Antagonist – De(n) som spilleren er i mod. Alle fjenderne.

Content – Betyder indhold, og bruges specifikt til at henvise til en del af spillet, og altså ikke indhold generelt.

Endless Runner – En variant af platformsgenren hvor protagonisten løber endeløst ud af en bane, uden mulighed for at stoppe, eller sætte hastigheden ned, mens han (m/k/u) undgår forskellige forhindringer og samler point sammen indtil han dør. Typisk øges hastigheden langsomt hen af vejen. Temple Run og Jetpack Joyride er populære eksempler på hhv. en 3D og 2D endless runner.

Feature – En specifik game mechanic.

Fillrate, GPU – Tilgår.

Free-To-Play – Betalingsmodel hvor spillet I sig selv er gratis, og hvor udvikleren I stedet bliver betalt via reklamer, eller mikrotransaktioner.

Gameplay – Refererer til de features som spilleren har direkte til rådighed. F.eks. styringen af protagonisten.

Game Design Document (GDD) – Er et levende dokument der indeholder alle oplysninger om spillet. Dvs. En beskrivelse af spillets genre, spillets stil, hvilke features der indgår mv.

Game Engine – Er et system der bruges til udvikling af spil. Formålet er at forenkle spiludviklingen ved f.eks. at give adgang til en grafisk scene editor, indbyggede fysik-klasser, multiplatform kompilerer osv. Unity er en game engine.

Game Mechanics – Folk der reparerer spil.

In App Purchases – Bruges sammen med mikrotransaktioner, og er en ”butik” i spillet hvor brugeren kan købe virtuelle dele til spillet for rigtige penge.

MMO – Massively Multiplayer Online. Et online multiplayerspil med en persistent verden.

Model – Refererer til et 3D objekt. Vores protagonist er en model, ligeså vores togvogne etc.

Monetiseringsstrategi – Fordanskning af monitization strategy. Dækker over de forskellige metoder man kan gøre brug af for at tjene penge på et produkt. Typisk menes der i forhold til Free-to-Play-produkter, men i princippet dækker det alle salgsmetoder.

Placeholder – Kan være en texture, en model, en lydeffekt eller et andet spilelement, som optræder i stedet for det endelige asset. Formålet er at kunne bygge en prototype af spillet op uden at have den færdige version klar på forhånd.

Platformsspil – En klassisk spilgenre, hvor spilleren har som mål at traversere en bane med forskellige fjender og forhindringer. I modsætning til en endless runner kan spilleren normalvis stoppe op, gå bagud i banen mv. Super Mario er måske det mest berømte eksempel på genren.

Mikrotransaktioner – Salgsmetode hvor brugeren køber mindre forskellige goder til brug i spillet for rigtige penge.

Playtest – Testmetode hvor man tester spillet ved simpelthen at spille det, og forsøge at ”ødelægge” spillet via brug.

Proceduralt generet – Betyder at noget content er genereret ud fra en algoritme, og altså kan ændre sig fra spil til spil, baseret på den algoritme.

Protagonist – Vores hovedperson, den som spilleren styrer.

Script – Er et stykke kode der skrives oven på den game engine der benyttes, med det formål at manipulere spillets objekter. Konkret dækker det over al vor kode.

Scope – Relaterer til projektets størrelse. F.eks. ville det være ude af scope hvis vi besluttede at selvkomponere al musikken i spillet, eller lave motion-capture til vores animationer.

Skin – I denne sammenhæng refererer skin til en models udseende. F.eks kunne vi give vores protagonist et Skovhugger Skin, et Gangster skin, eller noget helt tredje. Det er altså et spørgsmål om at skifte figurens textures. Skins sælges ofte via IAP.

Stadalone klient – En spilklient som kan afspilles på f.eks. PC uden at køre i en emulator eller igennem en webside (som f.eks. en Facebook app)

Texture – Er et billede som ”beklæder” et objekt.