# 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.

Feature – En specifik game mechanic.

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.

Monitiseringsstrategi – 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.

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

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.

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.