

Android
Operativsystem som körs på samtliga SmartPhones utom Apple.
Animation
En serie bilder med små ändringar i varje bild som sedan spelas upp med små mellanrum mellan varje ny bild. Detta lurar ögat och får det att se ut som om någonting rör sig.
Appversion
En touch-baserad (se Touch-Baserat) version av ett spel, avsedd för smartphone eller surfplatta.
BoxCollider2D (Collider2D)
En Collider2D är en komponent som kan läggas på objekt i Unity. Det ger objektet en möjlighet att kolla om den kolliderar med andra Colliders. Box innebär att den är box-formad, men det finns också t ex CircleColliders.
Build
(Substantiv) En fristående exekverbar version av programmet. (Verb) Skapa en fristående exekverbar version av programmet.
Commit
När vi skickar in våra ändringar till vår gemensamma mapp i Github, gör vi en Commit.
Cut-Scene
En sekvens i ett spel som inte är interaktiv. Sådana scener kan användas för att visa konversationer mellan karaktärer, sätta stämningen, belöna spelaren, införa nya spelelement, visa effekterna av en spelares agerande, skapa känslomässiga kopplingar eller förebåda framtida händelser
Dramatiska Element
Det som bidrar till vilken känsla spelet ska tillföra spelaren. T ex ljud, ljus och story.
Flow¹
En beskrivning av hur ett spels svårighetsgrad förhåller sig till spelarens skicklighet. Förmågan att påverka med sin egna kompetens och skicklighet för att överkomma hinder bildar en balans. Om ett spel har dåligt "flow" kan det bero på att spelet t.ex. är alldeles för enkelt, eller att många moment i spelet är byggda på tur(t.ex. tärningskast) som man själv inte kan påverka vilket gör att spelet snabbt blir tråkigt.

¹ <http://sv.wikipedia.org/wiki/Flow>

Formella Element (inom spel)
Innebär objekt eller föremål i spelet som påverkar spelets syfte. T ex spelaren, uppdrag, regler och resurser.
Input
Representerar knapptryckningar från antingen ett tangentbord eller en mus. Kan också vara touch-baserad på visuella knappar på skärmen
Intressenter
Personer som på något sätt påverkas av och är intressanta för projektet. T ex utvecklare, kund, slutanvändare.
iOS
Apples mobila operativsystem, som körs på samtliga iPhones och iPads.
Level/Level-Design
Nivå eller bana i ett spel. Level-design innebär upplägg och struktur av dessa.
Mönster
Teman och spelsätt som återfinns i flera olika spel. Till exempel enspelar-läge, player versus player (PvP) och utforskning m.m.
NPC
None playing character, en karaktär som finns med i spelet men som inte styrs av spelare/spelaren.
Parallax/Parallaxscrollning
Hur olika föremål på olika avstånd från synpunkten ser ut att röra sig olika fort. Till exempel buskarna på samma "skärmdjup" som spelaren kommer att röra sig fortare än bergen en kilometer bort.
Plattform (för genre av spel, se "<i>Plattformsspel</i>")
Typiska plattformar inkluderar en hårdvaruarkitektur och ett operativsystem. På plattformar kan man installera och köra andra program. Exempel på plattformar är t.ex. PC och android.
Plattformsspel

En genre av spel som ofta kännetecknas av en ortografisk vy ² i någon form. De flesta känner till de klassiska Super Mario-spelen. Bildexempel
Porta
Innebär att förflytta ett program skrivet för en plattform (se Plattform) till att fungera på en annan plattform, t ex från PC till Touch-baserat iOS. Input-tolkningar (se Input) behöver ändras samt eventuella processor- och grafikkrav.
Prefab
Ett filformat som Unity hanterar. Innebär ett färdigt objekt som kan återanvändas. Sparas en prefab av t ex ett hus kan det användas på flera ställen i spelet genom att dras in på de platser det ska finnas.
Release
Varje gång vi färdigställt så pass mycket på en artefakt att vi kan tänka oss att ladda upp en ny release görs detta genom att ändra siffran vänster om punkten (t ex 0.1 till 1.0). Sedan laddas den upp på Basecamp och lagras. Detta noteras i versionsbladet.
Rigidbody2D
En Rigidbody2D är en komponent som kan läggadd på objekt i Unity. Det ger objektet en möjlighet att applicera fysik på. Detta görs på t ex marken och spelarkarakteren. Det gör det omöjligt för spelarkarakteren att ramla genom marken.
Scen/Scene
En visualisering av en level (se Level) i Unity.
Script
I programmering, är ett script ett program eller en sekvens av instruktioner som tolkas eller utförs av ett annat program än av datorns processor.
Spelare
Personen som spelar spelet.
Spelarkaraktär
Karakteren som spelaren styr.
Spelmekaniker
Spelmekaniker är konstruktioner av regler eller metoder som utformats för interaktion med spelets olika stadier. Alla spel använder mekaniker av något slag, därmed kan teorier och

² http://en.wikipedia.org/wiki/Orthographic_projection

stilar skilja sig till deras slutliga betydelse för spelet. Exempel på mekaniker kan vara t.ex. rörelser, dra kort av något slag eller en tärning som skall slås.

Touch-baserat

När en digital enhet styrs av en pekskärm av något slag.

Tutorial

En metod för att överföra kunskap, används som en del i en lärande process. Mer interaktiv och specifik än en bok eller en föreläsning. En handledning försöker undervisa genom exempel och lämna uppgifter för att slutföra en viss uppgift. Mer spelrelaterat kan man se det som en introduktion till hur spelet fungerar, hur man hoppar och rör sig.

Unity

Programmet och miljön i vilka vi utvecklar vårt spel. Har inbyggd fysik- och spelmotor

Version

Varje gång vi ändrar något på en artefakt men inte vill ladda upp en ny release görs detta genom att ändra siffran höger om punkten (t ex 0.1 till 0.2). Detta noteras i versionsbladet.