

Begreppsdefinitioner

För att enklare få en förståelse för examensarbetet är det viktigt att känna till den terminologi som används.

- **Drag-and-Drop** – Förkortas DnD. Översatt till svenska betyder det dra och släpp. Detta är en teknik som används av i stort sätt alla datoranvändare med de vanligare operativsystemen idag. Användaren klickar på ett virtuellt objekt och drar den därefter till önskad plats, varpå han/hon släpper knappen och det virtuella objektet stannar på sin nya position.
- **Editor** – Är en term som används för redigeringsverktyg i olika spel. Med hjälp av dessa redigeringsverktyg kan privatpersoner själva skapa egna äventyr utan att behöva ha någon kunskap om programmering. *NWN2:s* editor heter *Electron*.
- **Level** – Är det engelska ordet för nivå/plan. I spelsammanhang så används ”level” för såväl olika världar/banor och som olika gradbeteckning på en karaktär. Ett vanligt användningsområde för ”level” är vid beskrivandet av en bana. En level-designer är en designer av olika miljöer.
- **Ludus** – Är en term som introducerades av lek-teoretikern Johan Huizinga men som Roger Callois tillämpar tillsammans med paida i sin bok; *Man, play and games*(1962). Liksom Aristoteles särskiljde olika drama har Callois försökt att särskilja olika typer av spel. Han menar att regelbaserade spel som exempelvis schack kan tillskrivas ludus, medan övriga spel bör klassificeras som paida – lek. Med datorspelens framfart och utvecklande har dessa två termer, ludus och paida, blivit än mer betydande.
- **Modul** – Termen används i *Neverwinter Nights 2 – World Editor Guide* av Philip Marcus vid beskrivandet av en egenskapad värld. Om äventyret består av flera olika moduler, exempelvis en interiör och en exteriör miljö, så kan dessa sedan sättas ihop till en kampanj.
- **NPC** – Akronym för Non-Player Character; karaktärer som i regel ej styrs av en spelare.
- **Open world** – Är en definition av en värld med tillsynes oändlig yta. Open world gameplay, även kallade Free Roaming (fritt härjande) gameplay använder sig inte av osynliga väggar för att begränsa banans storlek (som i linjära spel). I ett open world -flygplansspel kan spelaren exempelvis luras genom att moln rör sig i motsatt riktning till spelaren, vilket ger uppfattningen om att spelaren färdas framåt, när han/hon i själva verket är stillastående. Spelaren luras till att tro att banan är oändlig. En liknelse av det verkliga livet kan ges när man sitter på ett stillastående tåg där ett annat tåg på motsatt sida tar fart.
- **PC** – Akronym för Player Character; eller spelare på svenska. Dessa är de karaktärer i spel som styrs eller kan styras av en mänsklig spelare. Vanligtvis är dessa en protagonist av något slag.
- **Plot/Intrig** – Är ordningen som händelserna utspelas i filmen, det vill säga hur berättelsen är uppbyggd. Plot är dock mer än bara information om storyn, den använder sig av redskap som

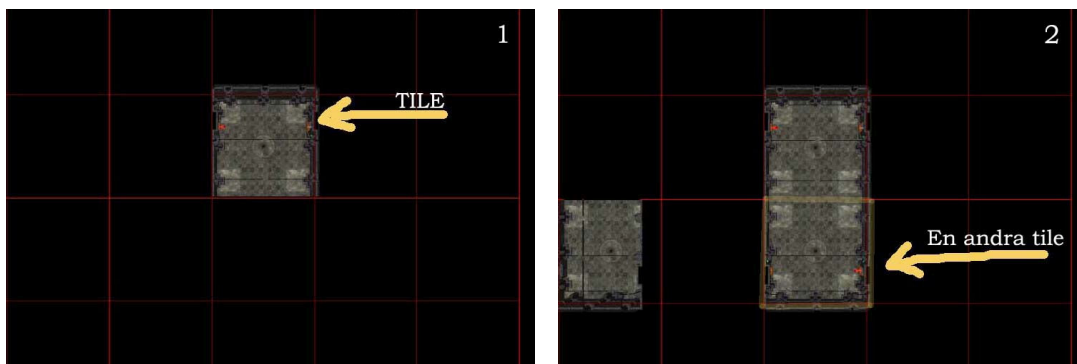
en berättarröst eller ljud och redigering för att åskådaren exempelvis ska uppfatta personkemi mellan karaktärer (Abrams et al, 2001).

- **Quest** – Är engelska och betyder uppdrag. Quest:s i spel består vanligtvis av ett "Main Quest", ett huvuduppdrag, samt "Side Quests", sidouppdrag. Huvuduppdraget är det quest som följer spelets story medan sidouppdragen är mindre viktiga (story-mässigt) och fungerar mest för att inge spelaren med ett visst djup, en ej så klart utstakad stig, såväl som en lite mer erfaren och starkare karaktär vid sidouppdragets slut. Sidouppdrag leder oftast till mindre bonus i form av erfarenhetspoäng, ny utrustning eller någon annan form av belöning som nyttjar spelaren.

- **RPG** – Akronym för Role-Playing Game, som på svenska betyder rollspel. Vad som är vanligt med rollspel är att spelaren själv skapar sin karaktär. Karaktärer i RPG behöver ofta därefter utvecklas på något vis. Vanligt förekommande är att detta bestäms av en form av level-struktur; där nya färdigheter blir tillgängliga för spelaren när denne nått en viss gräns och ökat i level. När karaktären växer i level och erhåller nya färdigheter blir det därmed möjligt att avancera vidare i spelet till platser som tidigare var otillgängliga eller för svårspelade.

- **Scripting/Scriptande** – Är ett programmeringsspråk som används som tillägg i vissa applikationer för användaren skall kunna påverka och få ökad kontroll. Exempel på ett script i *Electron* är; `ga_take_item` När detta scriptet aktiveras så tas en sak från spelaren.

- **Tiles** – Är engelska och betyder *plattor*. Vid skapandet av banor i olika speleditorer är det vanligt att det sker med hjälp av tiles, i synnerhet när det gäller interiörmiljöer. Skaparen placerar ut förskapade plattor, passar ihop dem och dekorerar dem vid behov. *Figur 1* visar hur en tile har lagts ut i editorn *Electron*, för att sedan passas ihop med en andra tile i *figur 2*.



Figur 1: Tile

Figur 2: Tiles passas ihop

- **Trial and Error** – Är en inlärningsteknik där lärdom tas från felaktiga beslut. De felaktiga besluten elimineras undan för undan tills ett korrekt beteende utövas. Tekniken är det vill säga en form av uteslutningsmetod som uppmanar utövaren av metoden till att prova olika tillvägagångssätt tills ett korrekt beslut är gjort.

- **Sandbox spel** – Vad som utmärker ett sandbox-spel är dess icke-linjaritet. För att förtydliga detta ytterligare utan att fördjupa oss allt för mycket går det att säga att ett sandbox spel är ett

spel med en mindre tydlig rödtråd att följa. Level-designen och en mängd olika side-quests ger utrymme för ökad frihet i form av quest-följd samt rörelsemönster. Vad som ofta utmärker ett sandbox spel rent visuellt är dess stora ytor att röra sig på och mängden handlingsalternativ. Ett känt spel som kan betecknas som sandbox är *Grand Theft Auto – Vice City*, som jag dessutom har använt som exempel i kommande analys.

- **Story/Berättelse** – Är alla de händelser som vi ser men även allt det som vi antar har hänt. Storyn är det vill säga all förhistoria som skett utanför filmens ramar som vi får berättat för oss eller som vi kan resonera fram.