

2015

Laith

Ordlista
2015-05-23

Grupp 26

Andreas Karlsson
Simon Johansson
Henrik Phan
Simon Bothén
Tim Lindstam

Malmö Högskola

Ord/Begrepp	Förklaring/Förtydligande
Karaktär	Gareth, Narissa och fiender
Förmåga/Färdighet	Speciella mekaniker som är unika för varje karaktär
Entity/Entitet	Föremål i spelet som har logik. Saker man kan interagera med. T.ex. dörrar
Prop(s)	Föremål som inte fyller någon funktion bortom grafisk utfyllnad av scenen. T.ex. hus och träd i bakgrunden.
Game Object	Kärnan i varje objekt som existerar i spelet.
Script/Skript	Kod som modifierar och utför logiska beräkningar på Game Objects.
IP	"Intellectual Property" är en juridisk term som hänvisar till olika skapelser. T.ex. musik, litteratur och andra artistiska verk.
Cooldown	Väntetid innan en förmåga kan användas igen.
Pussel	Ett hinder som på något vis måste passeras genom att använda de vertyg man har tillgängliga.
Scen/Miljö	Omgivningen som karaktärerna rör sig i. Unkluderar alla props och entities.
Level/Nivå/Bana	Spelet är uppdelat i flera levlar och varje sådan har sitt eget tema och sina egna pussel. Varje level har ett början, där karaktärerna startar, och ett slut, där de kan gå vidare till nästa level.

Respawn	En spelares karaktär kan återuppstå. D.v.s. komma tillbaka till liv efter att man dött.
HUD	Heads-Up-Display. Samlingsnamn för den information om spelet som visas på skärmen t.ex. spelarens hälsa, namn, cooldowns m.m.