**Ordlista för Laith**

* **Karaktär** – Spelarkaraktärer och ickespelarkaraktärer.
* **Förmåga**/**färdighet** – Speciella mekaniker som är unika för varje karaktär.
* **Entity**/**entitet** – Föremål i spelet som har logik. Saker man interagerar med.
* **Prop**(s) – Föremål som inte fyller någon funktion bortom grafisk utfyllnad av scenen.
* **Game** **Object** - Kärnan i varje objekt som existerar i spelet.
* **Script** – Kod som modifierar och utför logiska beräkningar på GameObjects.
* **IP** – “intellectual property (IP) is a legal term that refers to creations of the mind. Examples of intellectualproperty include music, literature, and other artistic works.”
* **Cooldown** – Väntetid innan en förmåga kan användas igen.
* **Pussel** - Ett hinder som kräver att spelarna använder sina karaktärers förmågor på ett klokt sätt för att kunna ta sig förbi.
* Scen/miljö – Omgivningen som karaktärerna rör sig i. Inkluderar alla props och entities.
* **Level** – Även **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. respawna efter dess karaktär har dött.
* **Checkpoint/Waypoint –** Plats där karaktärer kan återuppstå efter att de har dött.
* **HUD –** Heads-Up-Display. Samlingsnamn för den information om spelet som visas på skärmen t.ex. spelarens hälsa, namn, cooldowns m.m.