* Karaktär – Spelarkaraktärer och ickespelarkaraktärer.
* Förmåga/färdighet – Speciella mekaniker som är unika för varje karaktär.
* Entity – Föremål i spelet som har logik. Saker man interagerar med.
* Prop – Föremål som inte fyller någon funktion bortom grafisk utfyllnad av scenen.
* Game Object - Kärnan i varje objekt som existerar i spelet.
* IP - intellectual property (IP) is a legal term that refers to creations of the mind. Examples of **intellectual property** 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.