Grupp 26

Malmö Högskola

2015-05-23

Ordlista

Laith

**2015**

Andreas Karlsson

Simon Johansson

Henrik Phan

Simon Bothén

Tim Lindstam

|  |  |
| --- | --- |
| 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. |