|  |  |
| --- | --- |
| **Term** | **Beskrivelse** |
| Heat | En ”temperatur”-variabel der stiger hver gang spilleren affyrer sit våben. |
| Cooldown | Når spilleren ikke affyrer sit våben, så vil våbnets heat falde. |
| Overheat | Spilleren har skudt for mange gange i træk, og hans våbens heat skal nu falde helt til nul, før han kan skyde sit våben igen. Tiden dette tager er våbnets overheat-timer. |
| Health (Navn TBD) | Spillerens health er hvor meget skade han kan tage, før han dør. En spillers maksimum health er 100. |
| Død | Når spillerens health når 0, så starter en 7 sekunders ”respawn”-timer, hvor spilleren ikke kan skyde eller blive skudt. |
| Laser Sniper | Laser Sniperen vil altid dræbe hvis man rammer – dog har den en overheat-timer på 1,5 sekund efter hvert skud. |
| Laser Rifle | Laser Riflen er semi-automatisk og tager derfor lang tid om at opbygge heat. Den skader 25 health pr. hit så der skal 4 træffere til at dræbe en modspiller |
| Laser Beam | Laser Beamen er fuld automatisk og opbygger derfor væsentlig hurtigere heat end riflen. Den skader kun 10 health pr. hit, men er betydeligt nemmere at ramme med end de andre våben. |

## Termbeskrivelse (Jesper og Paul)