Jos tekisin uudestaan, tietokannat olisivat suurempia yhdessä, joka tarkoittaisi vähemmän koodissa tarkkaa määritelmää mitä XML -tietokantaa käyttää

Esimerkiksi kaikki Featit samaan XML -tiedostoon, ja sitten näille oma tarkennin General/Skill

Tällä tavalla saadaan yhdellä komennolla Feat toimimaan ja sitten luodaan filteröinti menetelmä riippuen mikä on kyseessä, sillä nämä täytyy KUITENKIN filteröidä hahmon omien ominaisuuksien mukaan, joten näiden erottelu ei auttanut erityisesti optimoinnissa.

Tämä olisi todennäköisesti tullut esille normalisoinnilla, mutta oletin hahmonluonnin rakenteen ja sattumanvaraisen kehityksen vuoksi tämän olevan vähemmän sopiva, sillä kyseessä ei ole täysin tietokannasta joilla on yhteyksiä toisiinsa.

Featit ja Advancementit olisivat voineet sisältää saman XML -scheman. Tällä tavoin joidenkin class feattien sisällöt olisi voinut lisätä hahmoon, esimerkiksi classien oma focus pool, joka usein kasvaa class feateillä.

Parent, transform, getcomponent – unity muistelua

Koodaamisen tahti hidastunut huomattavasti loppua kohden, koska menee eniten aikaa aikaisempien virheiden korjaamiseen, ja vaikeampien toiminnallisuuksien yhdistämiseen pelin sääntöjen mukaisesti.