Past Minutes - Open Games Session

# Story

* Linearer geworden (ursprünglich: Convexity Struktur)
* Grober Verlauf:
  + Absturz auf einer Alienkolonie
  + VIELE ZOMBIES
  + Auftrag: Katastrophe rückgängig machen
  + Dabei Zeitreise nutzen, um Informationen zu erlangen und Hindernisse zu überwinden

# Assets

* Jeder hat seine Assets selbst erstellt
* Tilepalettes für die Welt
  + Komplettes Innere des Laboratory
* Spritesheets für Charaktere

# UI

* Health und Oxygensystem (basiert auf Slidern)
* Text Mesh Pro statt normalem Text aufgrund von Unschärfe
* Verschiedene Iterationen von DialogUIs durch Änderungen am DialogTree/Dialog-Verhalten
* Inventar musste leider gestrichen werden
* Timer/Counter für Zeitreise wurden hinzugefügt, um Druck zu erzeugen

# Dialog Tree

* Aufgebaut wie ein Graph
* Ein Eingang, mehrere Ausgänge
* Beinhaltet teilweise Zyklen
* Auch Objekte führen Dialoge (Beispiel: Vent-Monolog)

# Time Travel

* Iterationen werden mitgezählt
* Countdown vorhanden – springt zurück in Gegenwart
* Welt ist in mehrere Tilemaps eingeteilt
  + Eine für Past
  + Eine für Present
  + Aktuelle wird aktiviert