20.02.2013

Андрей: как делать модели? Полигоны по картинкам и потом «выдавливать» объем или на глаз делать с картинки?

Леонид: «архетипы» игроков, разделение на группы, левелинг.  
Андрей: межклассовое взаимодействие.

Егор: тактики для игроков, концепции матчей. Ловушки на карте.  
Леонид: для каждого класса свой вид ловушки.

Леонид, Егор, Андрей: разделение на фракции, технически равный баланс сторон, разная идеология.