## Fragen

Project diary? (Tasks die gestrichen werden)

Usertesting? Wie viel und Wann?

* BA irgendwer?

Art?

* <https://szadiart.itch.io/postapo-lands-set1>
* <https://szadiart.itch.io/postapo-lands-set2>

Übergabe?

Tag der offenen Tür? (anderes Team muss herzeigen)

diary sollte passen

waffelt scho wieder was von escape room (am handy nur 2 rätsel?? dann darüber explainen, was gemacht wurde und warum??)

Macht tutorial sinn? (healthbar)

des projekt als bachelorthema nemma? zielsetzung was bei den playtests rauskommen soll

early testen % fixen

usability: was wollen wirr rausfinden (ablauf, tutorial geben ja nein, ..)

art: assets finden, dann wirds kauft

"15€ san jz eh ned so vü"

links per mail schicka

open / welcome day: nett gesagt dass unsa projekt zu mager dafür is kekw

"falls wir des spiel als escape room verwenden wüsst i ned wie ma de einbauen" wdym als escape room usen

firrma in DE hat viel besseres DIETER syystem mit kleineren levels - dann vllt gscheid kommunizieren, dass unsa game sowos können soll??