Referat 22/10

22. oktober 2019

15:06

Mapdesign,

En spil idé i at tage fra hq til telt.

Undersøg surviving mars for at få bedre spil idé

Player inventory er lille, så man skal stocke op i teltet.

Måske skal man tilbage til hq hvor npcs langsomt kan dø.

Info delen kan være pak optimalt og pririotér.

Vi er i analyse og design fasen, så vi skal tænke på nogle ting i domænet, f.eks. Pacienten der skal have medicin.

Brug noget tid på at finde ud af, hvad skal der ske.

Snak specifikt om oplevelsen ved spillet.

Overvej måske at tænke grafisk allerede nu også. Snak om tingene, for at være enige..

Illness skal måske ikke have sit eget objekt?

Kør historien/dialog med npc. 4 valgmuligheder du kan gøre med npc, ikke med illness.