



KONSEKVENNS*

En konsekvens vil være en eller flere av disse:

- at skrivningen stopper opp midlertidig
- behovsparametre påvirkes
- død

Hele tiden mens det skrives vil det produseres ord. (Vist i en teller eller progresjonsbar?) For hvert ord som skrives lagres det kvalitet utfra hvordan behovsparametrene er ved det gitte tidspunkt.

Ved et avbrudd vil skrivningen stoppe opp i en tidsperiode. Dette skjer ved at det gjøres et valg (Kjøpe mat, lage/drikke kaffe, gå på do, legge seg å sove), eller akutte behov som brukeren ikke kan kontrollere (må på do, sovner ved skrivebordet).

Det bør være en bar som viser progresjon på hvor lenge det er igjen av ulike avbrudd. (Gå på butikken, sove, gå på do etc.) Man kan bare gjøre en ting av gangen, så disse bør settes i kø hvis spilleren ønsker å planlegge fremover. (Barene kommer opp men det er kun en som telles ned) Eks: Er på butikken, men skal spise når han kommer hjem og deretter gå på do. De avbruddene som ikke er utført bør kunne fjernes igjen. (Event queue?)

Akutte behov/avbrudd kan kansellere hele planen. Eks: Står å lager mat, men må gå på do. -> Man må begynne på nytt å lage mat når man er ferdig på do. (Realistisk? Kanskje ikke, men dette gjør spillet vanskeligere og man må være flinkere til å planlegge. Samt lettere å kode :))