# Práce na prvním výstupu:

* Vymyšlení teorie herní funkce zvané „Nadzemko“
  + „Nadzemko“ bude pro hráče taková výzva na kterou se vždy musí připravit. Otestuje to jejich zkušenosti a dostanou z toho dobrou odměnu.
* Teorie „menších“ herních funkcích
  + Týdenní události/soutěže
  + Vylepšování předmětů
  + Postupné odemykání kouzel a schopností
  + Herní ekonomika
  + Částečné omezení dělat úkoly
  + Mini-hra na načítací obrazovce
  + Reklamy v aplikaci
* Teorie (Více) hráč(ů) proti (více) nepřátel
  + Chceme, aby hráč nemusel vždy bojovat sám nebo proti jednotnému nepříteli
* Teorie souboje proti těžším nepřátelům
  + Hráč také mimo standartních nepřátel potká i silnější.
* Hlavní příběh
  + Vymyšlení hlavní příběhové linky a zápletky
* Příběh původu postav
  + Každá rasa něco před hlavním příběhem něco dělala.
  + Popis postav
* Původní Frakce
  + Příběh před hlavním příběhem musel být zajímavější. Tím pádem jsem vymyslel válku frakcí. Následky té války a rozdělení populace do frakcí se ukáže v hlavním příběhu.
* Teorie Frakcí a následně soubojů mezi frakcemi
  + Hráči budou moct založit frakci do které se můžou napojit ostatní hráči
  + Souboj „X hráčů vs X hráčů“