

What went well?

Rugalmas játékmenet, "szabálytalan"	Bányabolygó, vízalatti kaland	Tematikus helyszínek, pl. Habitat 67	Collaborative worldbuilding
Failing forward	Összetett kalandok - harc + nyomozás + seftelés	"Ad hoc" karakterek	Sok karakterizáció, in-character játék, eszköz

What needs improvement?

Visszatérő karakterek, kultúrák, helyszínek	Jobb előben játszani	Dokumentálva legyen a játékmenet	Túl sok a sztoriszál
Világgal kapcsolatos ősi/grandiózus dolgok még nem derültek ki	Jellemfüggő reakciók, ne csak dobástól függjön a verbális konfliktus	Talán lehetnének változatosabbak a fajok	Sok volt már az utóbbi időben a bejutós kaland (ismeretlen környezetben)
(Harcban) kreativitás jutalmazása, ne legyen lekorlátozva	A harcok legyenek epikusabbak / heroikusabbak	Sodró kaland, meseszerűség	

Next steps

Franchise- osított helyszínek	Térjenek vissza a villainek	Térjen vissza a lézerpók meg a safe space		
Publikus / KM infó szeperáltn	KM - World Anvil, játékosok txt- be a kalandnaplót	Minden játékaikalom végén írjuk le három mondatban hogy hol tartunk, mi történt, mi ért véget, kik bukkantak fel	Karakterlapot, statokat tároljuk TXT- ben	GitHub?
Nem muszáj végigcsinálni a kisebb kaliberű sztorikat	Passzoljuk le a kisebb kalandokat a saját zsoldosainknak, akiket egy-egy alkalommal mi játszunk	Legyenek változatosak a kalandok és változzanak a tétek	Most már elég nagy játékosok vagytok ahhoz, hogy nagyhatalmakkal kelljen dealelni	Lovagrend legyen
Ősi, elfeledett dolgok, misztikus infómorzsák, amiből csak következtetni lehet	Kik építették a térkapukat?			
Interakció során dobás legyen csak akkor, ha nincs tétje és el kell intézni gyorsan.	Legyenek jobban eljátszott jelenetek, több in-character interakció	Legyenek tét nélküli interakciók, apró momentumok, hanguletelek, színesítő jelenetek, atmoszféra	Mikor egy küldetés végén már mindent megcsináltál, megszereztél már ne egy dobáson múljon a siker	
Fajokból stb használjuk ami ki van már találva	"Állatszerű antropomorfi" fajok helyett legyenek inkább mágikusak stb.			
Nem kell hogy minden épület nehezen megközelíthető legyen	Erőviszonyok legyenek kiegyenlítő, nem kell hogy mindig egy pici hajóról egy nagyot kell megtámadni	Legyen olyan is, hogy valami nem jön össze. Legyőznek, el kell menekülni, stb.		
Egy-egy kreatív ötlet ne csak fate pointot/előnyt adjon, hanem automatikus sikert (a cselekedetre)	Minionokat lehessen "egy olajoshordóba belelövésével" megölni			
Ne csak epikus harcok legyenek, hanem hétköznapi, mocskos jelenetek is	Ne csak több kicsi harc legyen, hanem egy nagy epikus showdown bossfight	De azért ne legyen formulaszerű minden kaland	De pl. henteles helyett legyenek intelligens ellenfelek is, vagy futamodjanak meg	Ne kelljen tökölni folyton hogy mi a következő teendő, legyen egy flowja a kalandoknak