|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Osoba | Element: Nastrój | Element: Poziomy/Rozdziały/Mapa świata |
| Adam Techner | smutny | zrobione w 100% przez nas |
| Albert Belka | mroczny  (like Darkest Dungeon) | zrobione w 100% przez nas |
| Lena Wojewódzka | wesoły (like Cuphead) / mroczny | zrobione w 100% przez nas |
| Jan Kuffel |  |  |
| Miłosz Brzechczyn | wesoły | zrobione w 100% przez nas |
| Krzysztof Wiłnicki | neutralny /  mroczny | zmienność losowa elementów własnych - kilka elementów na każdą mapę |
| **PODSUMOWANIE** | **Nastrój mroczny** | **Tworzenie poziomów/całkowitej mapy świata  w 100% przez nas, mapa *constans*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Osoba | Element: Ilość graczy | Element: Typ gry  (z własnej propozycji) | Element:  Czas akcji gry |
| Adam Techner | singleplayer | logiczna, zręcznościowa  zręcznościowo-logiczna  logiczno-zręcznościowa | XX wiek (wojna/komuna) |
| Albert Belka | singleplayer | RPG | przyszłość |
| Lena Wojewódzka | singleplayer | brak znajomości gier doprowadza do braku konsensusu w przypadku wyboru typu gry, |  |
| Jan Kuffel | singleplayer |  |  |
| Miłosz Brzechczyn | singleplayer | logiczna, zręcznościowa | przyszłość |
| Krzysztof Wiłnicki | singleplayer |  | XX wiek (wojna/komuna) |
| **PODSUMOWANIE** | **Singleplayer** | **RPG / przygodówka** | **Przyszłość z fabułą opartą na systemie komunistycznym** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Osoba | Element: Motywy | Element: Realizm/Fantazyjność | Element:  Skala trudności |
| Adam Techner | spłacanie długu, ucieczka  zamknięcie z psychopatą  morderstwo, kryminał | bez żadnej magii / innych, nadnaturalnych elementów | trudne (a’la Dark Souls, Cuphead) - trzeba się wysilić) |
| Albert Belka | lochy | magia - w skali od 1 do 10 - 6 | średnie |
| Lena Wojewódzka |  | bez żadnej magii / innych, nadnaturalnych elementów | w skali 0-10: między 2 i 3 |
| Jan Kuffel |  |  |  |
| Miłosz Brzechczyn | lochy | magia - w skali od 1 do 10 - 3.046383592 | podział na dwa różne tryby: neutralny (normalny) i piekielnie trudny |
| Krzysztof Wiłnicki | **był sobie taki film i nazywał się „Skarb Narodów”; każda część była poświęcona innej legendzie, zagadce z przeszłości i po drodze było dużo takich jakby „questów”; te z kolei prowadziły do kolejnych,  a przy ich rozwiązywaniu były jeszcze przeciwności losu i tak sobie dochodzili ostatecznie do skarbu i wszyscy żyli długo i szczęśliwie; CHOCIAŻ w naszej grze można by zrobić także takie tajemnicze zakończenie zrobić, że „nikt nic później nie”** | bez żadnej magii / innych, nadnaturalnych elementów | *co najmniej, żeby trzeba było jakiś tutorial przejść albo instrukcje przeczytać czy coś* |
| **PODSUMOWANIE** | **Lochy, questy i podróże** | **Bez żadnej magii / innych, nadnaturalnych elementów** | **Neutralna / średnia**  **oraz gwałtowny wzrost trudności w osobnym trybie** |

Dodatkowe koncepty, idee, duperele:

- „genialne jakby zrobić wsmutną grę, ale grafika by była wholesome” - JK