



# 1920: TELEGRAFISTA

Wczuj się w rolę  
obrońcy  
Rzeczypospolitej  
XX wieku

# KONCEPT GRY

Gra „1920: Telegrafista” opiera się na trzech kluczowych elementach:



## ZRĘCZNOŚĆ

Błyskawiczna reakcja  
na wydarzenia



## IMERSJA

Wczucie w rolę  
Polskiego patrioty



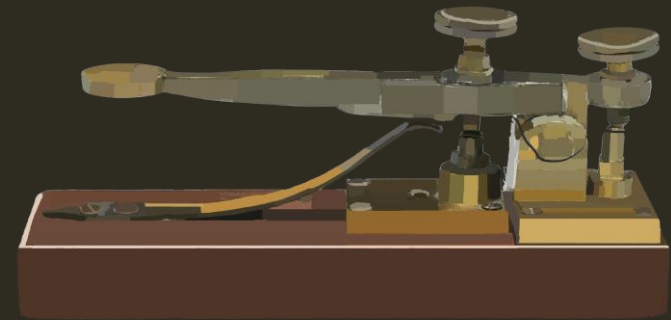
## TAKTYCZNE MYŚLENIE

Działanie wyprzedzająco  
i mądrzej niż przeciwnik

# MOTYW RADIOTELEGRAFU

Pierwszym telegrafem w Polsce była linia telegraficzna związana z Koleją Warszawsko-Wiedeńską, powstała w 1852r. O rozwoju łączności telegraficznej w Polsce decydowały mocarstwa zaborcze, które celowo blokowały postęp techniczny i gospodarczy. Dlatego już w 1918r. powołano Państwową Wytwórnię Aparatów Telegraficznych i Telefonicznych.

Akcja gry „1920: Telegrafista” dzieje się dwa lata później, gdzie wykorzystując radiostację wojsko Polskie uniemożliwiało 4. armii sowieckiej odbieranie rozkazów. Nasza produkcja podkreśla sposób, w jaki „ograne” zostały wojska ZSSR.



Tak prezentuje się telegraf  
w grze



# POKÓJ TELEGRAFISTY

Tak gracz widzi go podczas rozgrywki.

# ASPEKT RYTMICZNY

Elementem, który porywa, a nawet wciąga graczy do gry, jest rytmiczna muzyka marszowa.

Podążając jej rytmem wystukują kolejne wiadomości na front. Są to kolejne linijki Księgi Rodzaju, jak komunikaty zagłuszające które wysyłali walczący o Warszawę.

Jeśli graczom uda się nie popełnić zbyt wielu błędów i odpowiednio kierować strumień informacji – uda im się obronić stolicę.





# ROZWÓJ PROJEKTU

Mamy wiele pomysłów na rozwinięcie tego dema. Są to między innymi:

Dodanie następnych  
znaczących Polskich  
bitew do repertuaru gry.

Rozszerzenie rozgrywki  
o strategiczne  
planowanie następnego  
natarcia.



# DZIĘKUJEMY.



Drużyna Cubepotato:

Filip Latuszek

Jakub Latuszek

Jan Stokłosa

Mateusz Kusionowicz

Damian Śremski

Emil Markiewicz

