1. como os usuários vão influenciar na criação de histórias?
2. Como será cobrado?
3. A monetização será compartilhada com quem criar histórias?
4. Quem insere os artefatos das histórias no mapa?
5. O que o sistema de gerenciamento de histórias precisa ter?

Anotações:

* O sistema não terá um modo de criação de histórias
* Um fórum do jogo (comunidade, wiki)
* Relatar bugs, reportar se parte da história é chata
* Dividido em dois: reportar bugs (oculta) e comunidade
* Lucro e entretenimento
* Itens são liberados(trigger) por por coordenada de GPS
* Respondendo à questão 5: Histórias, preços, tempo de duração de promoção, análise de downloads, histórias pagas que não estão vendendo muito se tornam gratuitas
* Moeda própria do jogo
* Faixa etária por história
* Autor responsável pelo posicionamento dos itens da história
* Itens em formato de imagem, por responsabilidade do designer da empresa
* Módulo de comunicação: fórum
* Híbrido (portado pra iOS e Android)
* Falar mais sobre o fórum e janela para reportar bugs
* Mensagens como artefatos, responsabilidade do autor
* Otimização dos jogos disponíveis à primeira vista (não se tornar um jogo de 2GB, pesado, logo de primeira)