

Позначка часу	Електронна адреса	Якщо гравець вибирає певний варіант, потрібно змінювати атмосферу гри чи залишити її такою ж?	Яку кольорову гаму та візуальний стиль бачите у грі?	Яким має бути стиль текстів у грі?	Чи є потреба в інтерактивних елементах , окрім діалогів?	Який формат релізу ви плануєте для візуальної новели?
16.03.2025 12:35:34	alexander.taurus@gmail.com	залишити все як є, щоб не було зайвих змін	неоновий ретрофутуризм — темні фони, яскраві неонові акценти, кіберпанкова атмосфера	баланс між короткими фразами та глибшими описами — як у класичних візуальних новелах	тільки сюжет, і нічого більше	демо-версія перед повним релізом