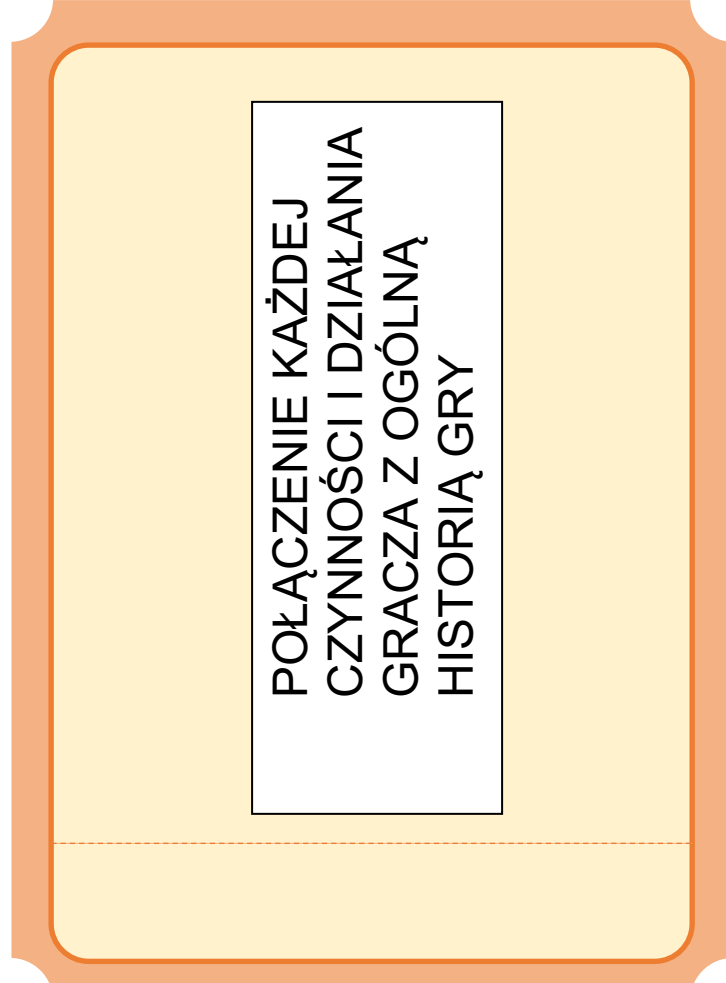
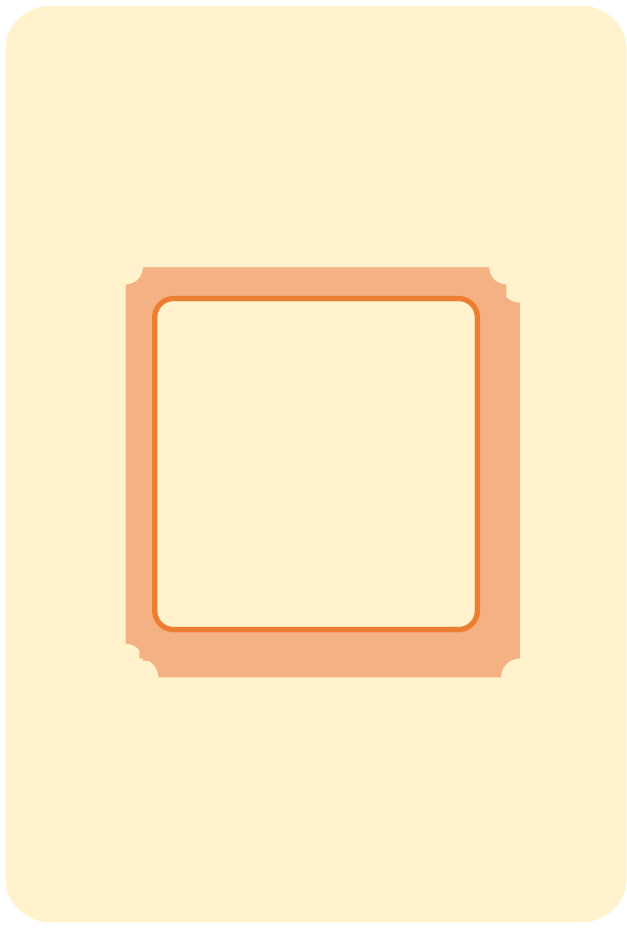
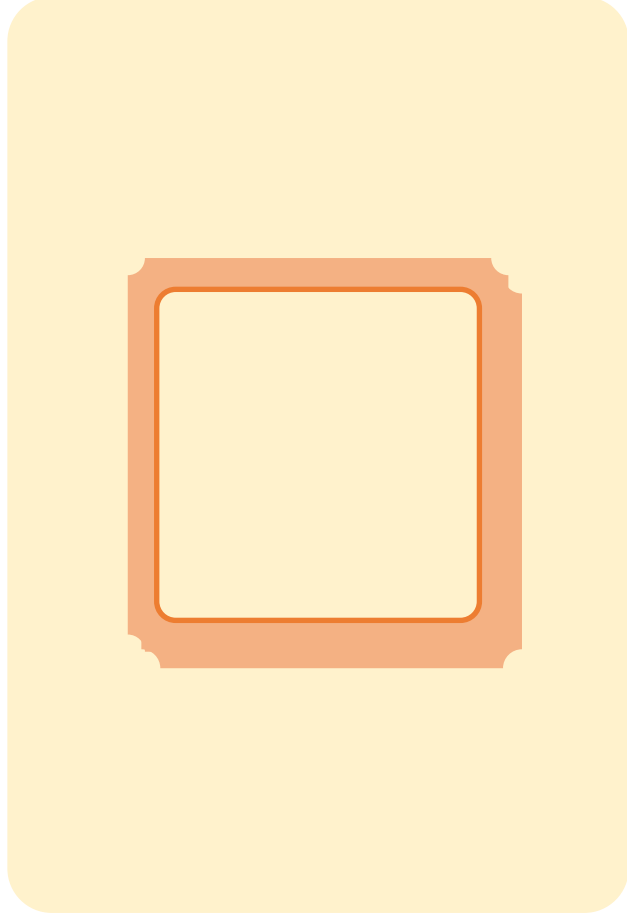


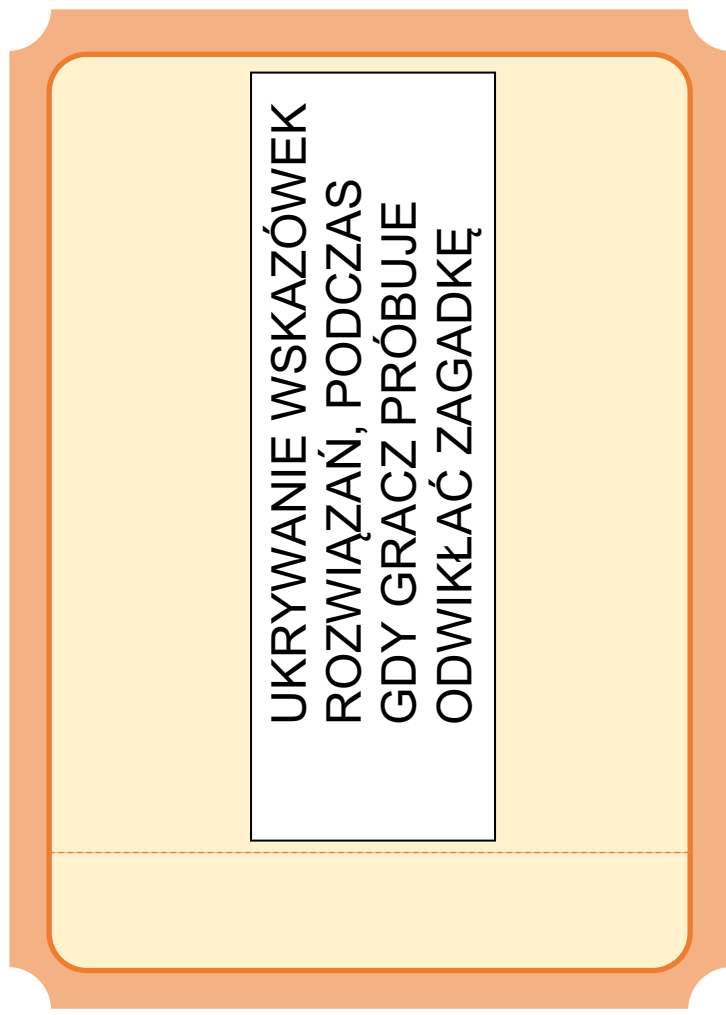


STWORZENIE DŁGIEJ  
I SZCZEGÓŁOWEJ  
FABUŁY

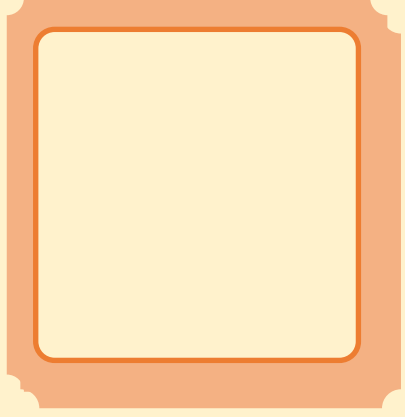
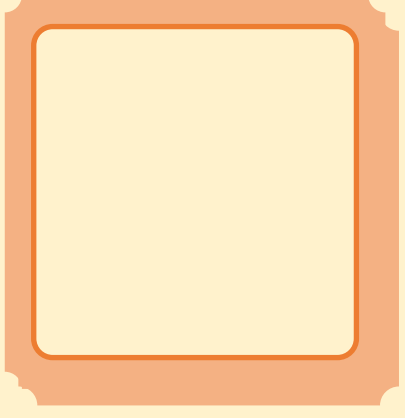
POWOLNE ROZWIKŁANIE  
INFORMACJI O HISTORII  
W GRZE POPRZEZ  
WYZWANIA



POŁĄCZENIE KAŻDEJ  
CZYNNOŚCI I DZIAŁANIA  
GRACZA Z OGÓLNĄ  
HISTORIA GRY



UKRYWANIE WSKAZÓWEK  
ROZWIĄZAŃ, PODCZAS  
GDY GRACZ PRÓBUJE  
ODWIKŁAĆ ZAGADKĘ

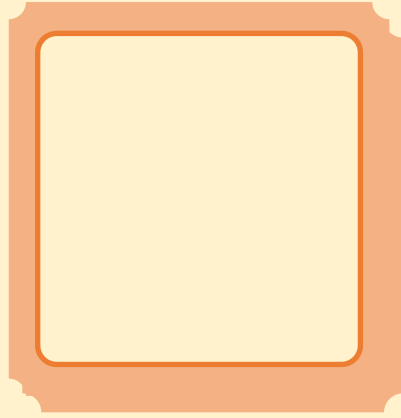


DOSTARCZANIE WYZWAŃ  
STANOWIĄCYCH  
PRZESZKODĘ W  
WYGRYWANIU GRY, BEZ  
WZGLĘDU NA ICH CEL

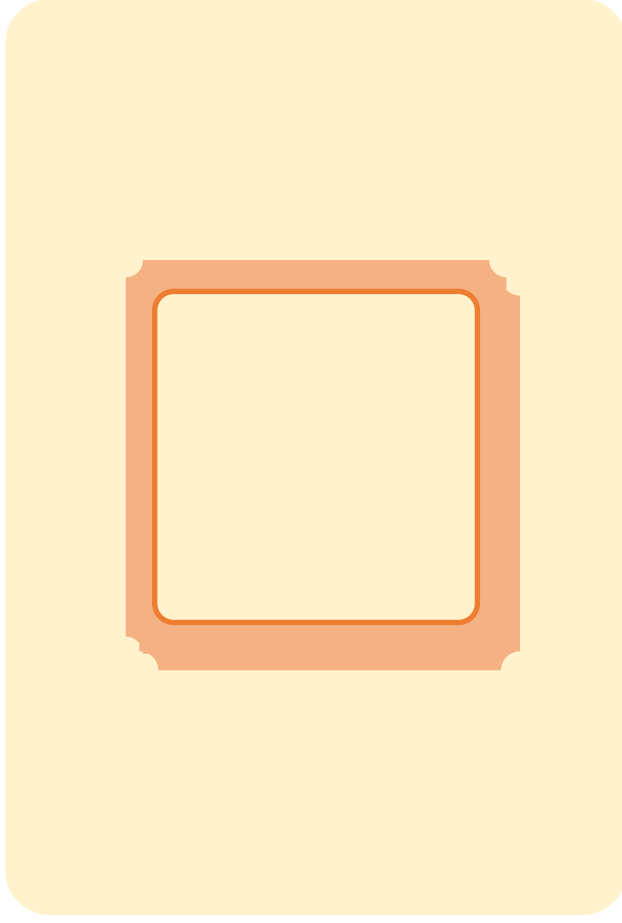
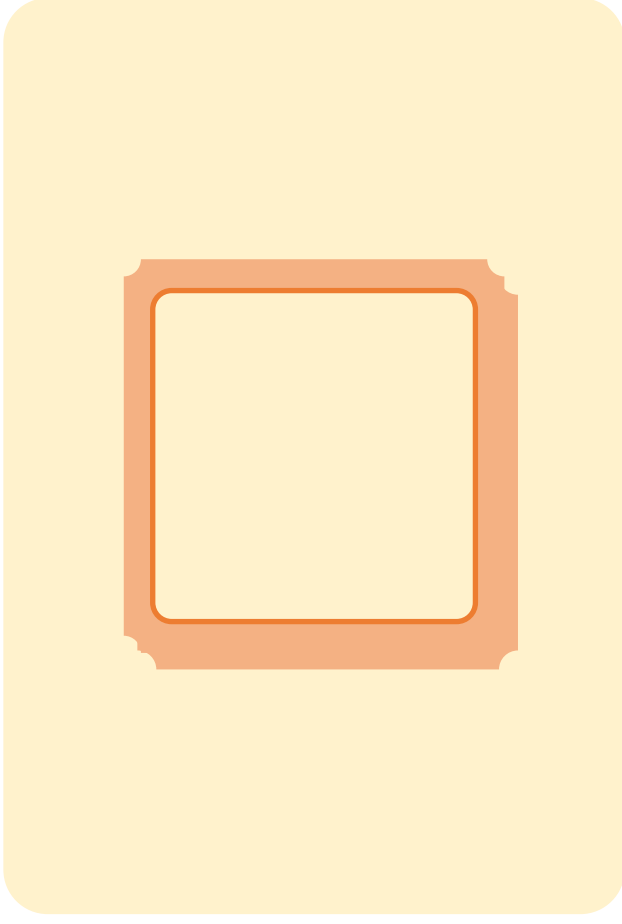
ZAPEWNIENIE  
WYZWAŃ, KTÓRE  
ŁĄCZĄ GRACZA Z  
KONTEKSTEM GRY



STWORZENIE FABUŁY  
KTÓRA SPRAWI, ŻE GRACZ  
BĘDZIE MIAŁ MOŻLIWOŚĆ  
ROBIĆ TO, CZEGO NIGDY  
W RZECZYWISTOŚCI NIE  
BEDZIE W STANIE ZROBIĆ

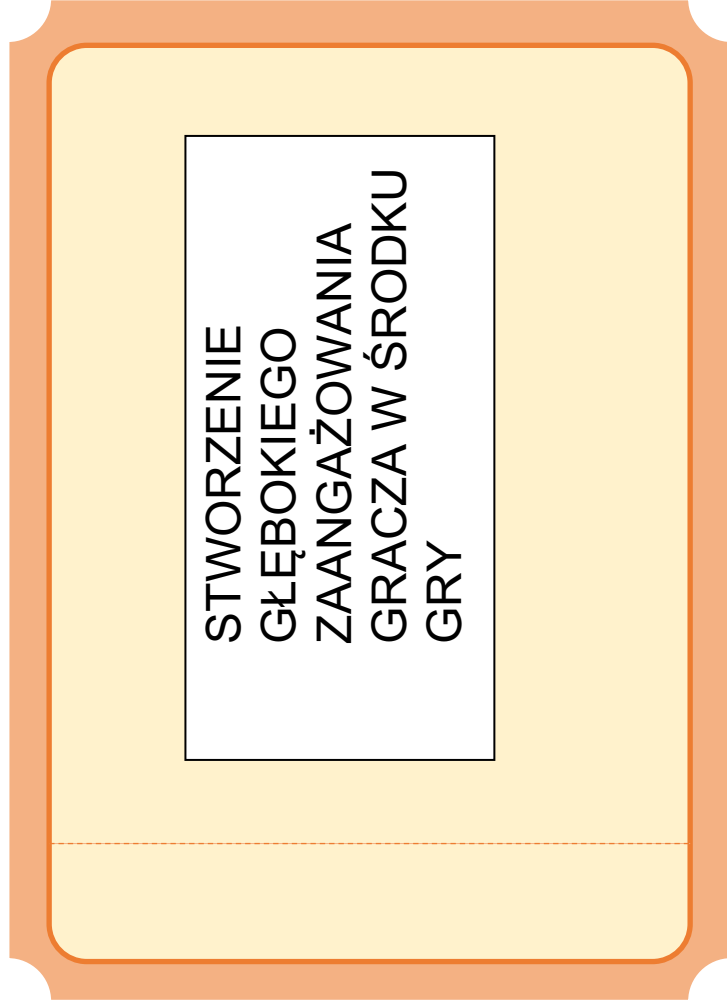
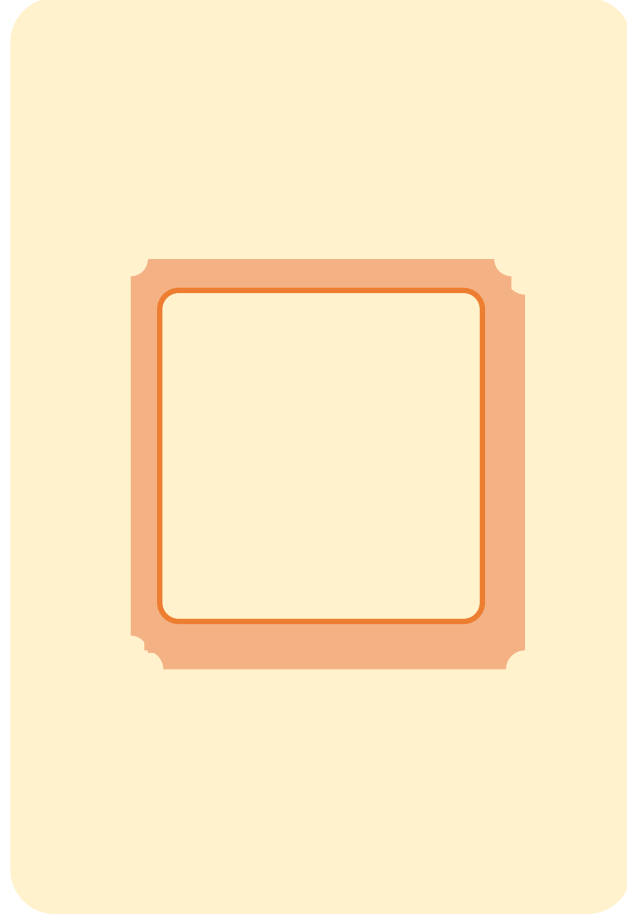
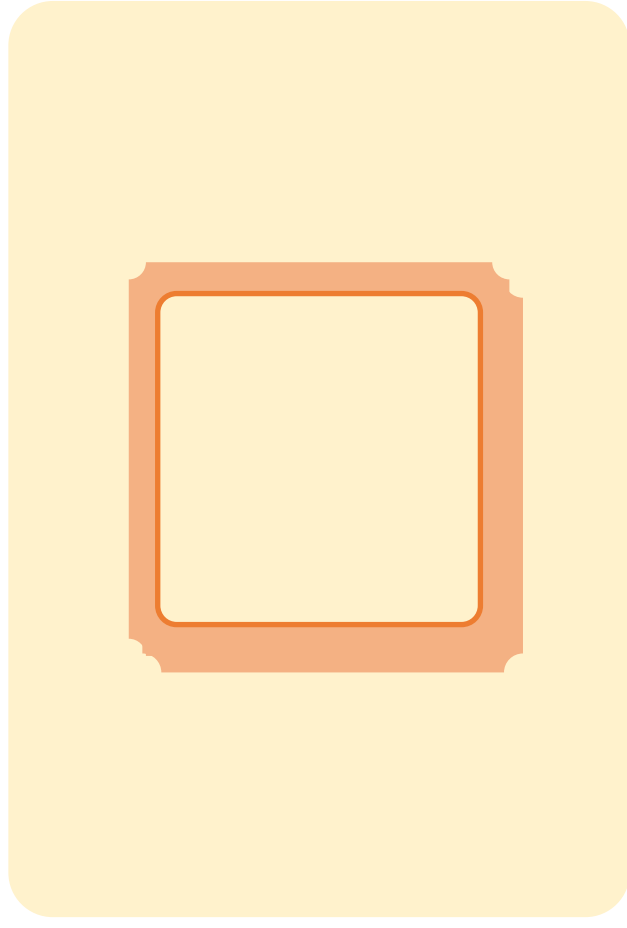


STWORZENIE FABUŁY,  
KTÓRA SPRAWI, ŻE  
GRACZ BĘDZIE  
WYŁĄCZNIE TYM, KIM  
MOŻE BYĆ W  
PRZYSZŁOŚCI

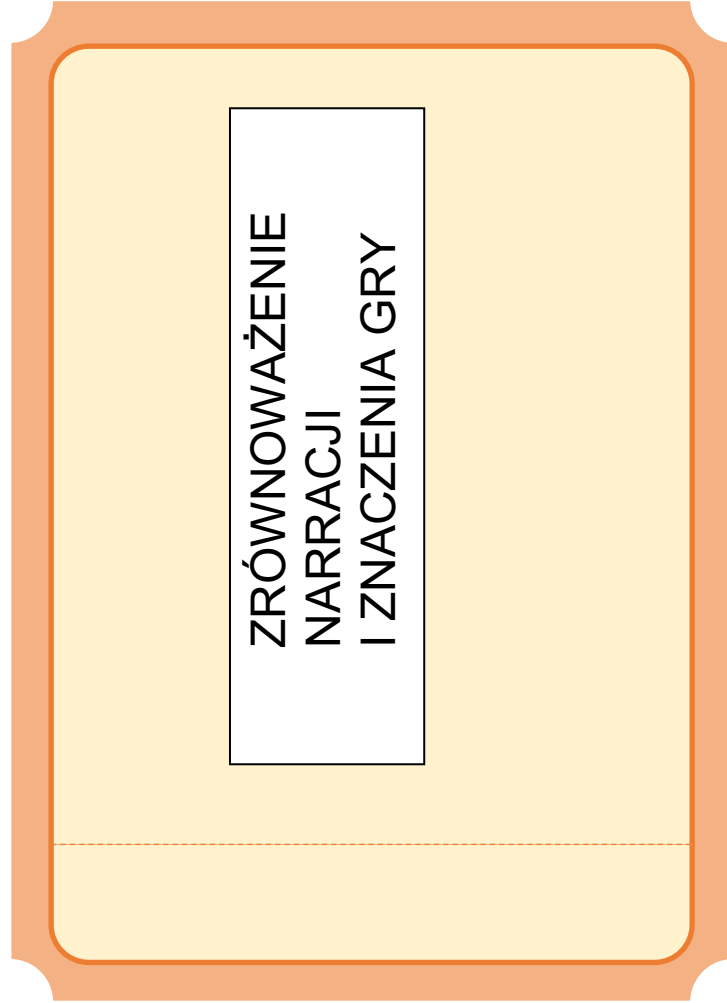


ZAPROJEKTOWANIE  
WYZWANIA, KTÓRE  
NIE JEST POWIĄZANE  
Z POPRZEDNIM  
WYZWANIEM

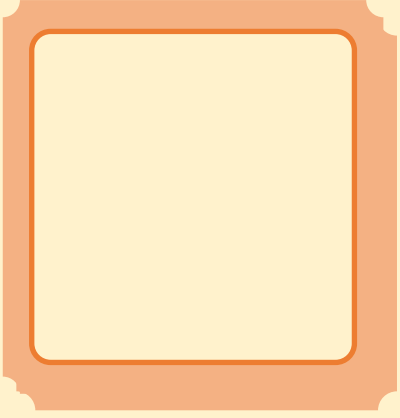
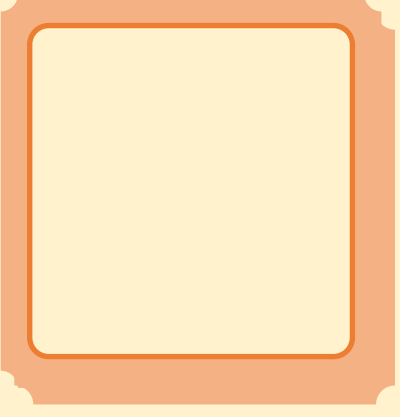
DOWIADYWANIE SIĘ  
PRZED  
ZAPROJEKTOWANIEM  
WYZWANIA,  
DLACZEGO MIAŁOBY  
ONO ISTNIEĆ?



STWORZENIE  
GŁĘBOKIEGO  
ZAANGAŻOWANIA  
GRACZA W ŚRODKU  
GRY



ZRÓWNOWAŻENIE  
NARRACJI  
I ZNACZENIA GRY



STWORZENIE  
SZCZEGÓŁOWEJ  
FABUŁY, ABY  
ZAANGAŻOWAĆ  
GRACZA W GRĘ

POZWOLENIE  
GRACZOM NA  
ODKRYWANIE  
FABUŁY POPRZEZ  
EKSPLORACJĘ