

Cztery elementy składowe gry - przykłady (wymyślcie też własne!)

A. Mechaniki

1. Gra w stylu The Sims
2. Interactive fiction (jeżeli nie wiesz o co chodzi, zajrzyj np. tutaj: <http://adamcadre.ac/if.html>)
3. Puzzle/Tetris
4. Gra platformowa
5. Strzelanka FPP
6. Gra fabularna z widokiem izometrycznym
7. Wariacja na temat jakiejś gry planszowej

B. Historia

1. Jesteś gwiazdą rocka.
2. Bierzesz udział w codziennych sytuacjach w szpitalu...
3. ..., który został w niewyjaśnionych okolicznościach opuszczony (i rzecz dzieje się nocą oczywiście)
4. Jesteś początkującym rajdowcem.
5. Próbujesz załatwić sprawę w dziekanacie.

C. Estetyka (strona wizualna)

1. Wszystkie postaci są zwierzętami.
2. Całość utrzymana w konwencji anime.
3. Grze będzie towarzyszyć muzyka barokowa.
4. Zażywane w grze środki psychotropowe będą powodować rozmycie ekranu i drżenie rąk (za pomocą wibracji w padzie).

D. Technologia

1. Gra na PC / na smartfona / na konsolę (ale trzeba mieć dostęp do konsoli i odpowiedniego środowiska deweloperskiego) / itd
2. Gra sterowana za pomocą pada / klawiatury / ekranu dotykowego / ruchów telefonem / odczytów z zewnętrznych sensorów (zbieranych przez Arduino/Raspberry Pi/BITalino) / etc
3. Gra oparta na którymś z komunikatorów (np. gra interactive fiction działająca jako bot do Telegrama)