

### Nazwa modułu: **Sen nocy letniej**

**Ogólny opis:** Jedyna lokacja, która zawiera wszystkie wymagane elementy. Dodatkowo ma bardzo ładne dekoracje, utrzymane w klimacie przygody, a wygląd lokacji zmienia się w trakcie rozwoju fabuły i można to obejrzeć na tym module (po kliknięciu w odpowiedni wianek).

#### Zalety

- opisane domy i drzwi
- podział na warstwy
- opisane mappiny
- znaki zapytania z opisami konkretnych lokacji
- dużo szafek z rzeczami do wyjmowania
- przejścia działają poprawnie
- crittery
- drogowskazy
- rozłożone zioła
- kotyska i ołtarz własnej roboty
- ustawione miejsce mocy
- użycie fx-ów
- osobna mapa w wiosce
- puszczanie wianków!

#### Wady

- zrobiony na podstawie lokacji z aktu 4 (dużo pozostałości) – to trochę pójsće na skrót
- brak miejsc do medytacji (tak, wiem, że to celowe, ale wg mnie na lokacji gracz powinien mieć możliwość odpoczynku w więcej niż jednym miejscu, chyba, że jest to podyktowane względami fabularnymi lub gameplayowymi)
- nieodgradzone przejścia na inne lokacje
- w domu cieśli nie można podejść do łóżka i kotyski
- niestabilny (częste out of memory)
- złe ustawienie czasu (powinno być 4 minuty na godzinę)

### Nazwa modułu: **Duchy przeszłości**

**Ogólny opis:** bardzo poprawny, ciekawie udekorowany, ale brak mapy niemal go dyskwalifikuje. Jest także kilka pomniejszych błędów technicznych.

#### Zalety

- ogólne ustawienia modułu ok.
- opisane drzwi
- przejścia działają tak, jak trzeba
- instancje na osobnych warstwach
- mappiny z opisami
- dużo szafek z rzeczami do wyjęcia
- rozłożone zioła
- ładnie udekorowane domy
- dużo umeblowanych domów

#### Wady

- **brak mapy**
- domy nie mają nazw
- brak miejsca do medytacji
- brak ognia w kuchniach
- kłapa w podłodze karczmy nie działa
- oba wyjścia z karczmy prowadzą w to samo miejsce
- nieodgradzone przejścia na inne lokacje

### Nazwa modułu: **Rozdroża**

**Ogólny opis:** dobry moduł, zgodny z klimatem przygody, ale za dużo pustych lokacji, które są wg mnie niepotrzebne.

#### Zalety

- podpisane drzwi i domy
- są miejsca do medytacji
- osobna mapa w wiosce
- dekoracje zgodne z klimatem przygody
- fajne obozy awanturników
- większość przejść działa tak jak trzeba
- dodatkowe lokacje Pola i Świątynia Coram Agh Tera, ale trochę puste

#### Wady

- **brak mappinów**
- **zły skybox na lokacji Pola**
- mało szafek z rzeczami do wyjęcia
- nie wszystkie przejścia logiczne (np. w chacie staruchy)
- mało zamieszkanym chat
- w karczmie źle podpisane i źle działające drzwi

- są rozłożone zioła
- użycie fxów
- część instancji na warstwie default
- skrzyni w domu Mysiwora nie da się otworzyć
- nieodgrozione przejścia na inne lokacje rozbudowane lokacje, na których nic za bardzo nie ma
- niektórym dekoracjom wyświetlają się techniczne nazwy (ob\_sign)
- rośliny w doniczce na Polach
- szyld nad karczmą nie ma opisu (choć fajnie, że jest :)

### Nazwa modułu: **Miłości wystarczy, że jest (dawna „Nadzieje słuszności wyboru”)**

**Ogólny opis:** bardzo fajna, tylko źle ustawione skyboxy; wg mnie dodatkowa lokacja Pola są zupełnie niepotrzebne

#### Zalety

- podpisane drzwi i domy
- pomysłowo udekorowane domy
- przejścia działają tak, jak trzeba
- oddzielna mapa w wiosce
- dużo udekorowanych domów
- rozłożone zioła
- fajnie zrobiona kopalnia

#### Wady

- **źle zrobione skyboxy**
- **brak mappinów**
- mało szafek z rzeczami do wyjęcia
- brak miejsc do medytacji
- duża i pusta lokacja Pola
- nieodgrodzone przejścia na inne lokacje

### Nazwa modułu: **Zrównane z ziemią**

**Ogólny opis:** poprawna, ale nie zachwyca

#### Zalety

- podpisane drzwi i domy
- przejścia działają tak, jak trzeba
- oddzielna mapa w wiosce
- dużo szafek z rzeczami do wyjęcia
- rozłożone zioła
- ustawienia modułu ok

#### Wady

- **brak mappinów**
- instancje na warstwie default
- karczma niedopasowana rozmiarami do budynku
- brak miejsc do medytacji
- nieodgrodzone przejścia na inne lokacje

### Nazwa modułu: **Podstępy**

**Ogólny opis:** poprawny, nie ma żadnych większych błędów poza mapą w jaskini, dekoracje w porządku

#### Zalety

- podpisane drzwi (większość) i domy
- ustawienia modułu ok
- przejścia działają tak, jak trzeba
- opisane mappiny
- oddzielna mapa w wiosce
- dużo szafek z rzeczami do wyjęcia
- rozłożone zioła
- itemy do wzięcia
- tablica z ogłoszeniem

#### Wady

- **w jaskini nie ma mapy**
- brak miejsc do medytacji
- nieodgrodzone przejścia na inne lokacje

### Nazwa modułu: **Upiory w Cichej Wólce**

**Ogólny opis:** poprawny, dekoracje są dosyć ubogie, ale nie ma większych błędów

#### Zalety

- podpisane drzwi
- ustawienia modułu ok
- przejścia działają tak, jak trzeba
- opisane mappiny
- rozłożone zioła
- oddzielna mapa w wiosce

#### Wady

- **część domów nie ma nazw**
- złe ustawienia upływu czasu na module
- brak miejsc do medytacji
- nieodgrodzone przejścia na inne lokacje
- brak okien w niektórych domach
- klikanie na drabinę nic nie daje
- jednego z domów nie da się wejść z lokacji

- mało szafek z rzeczami do wyjęcia

#### Nazwa modułu: **Pieniądze to nie wszystko**

**Ogólny opis:** wymaga dopracowania ze względu na błędy techniczne i niewiele udekorowanych domów

#### **Zalety**

- podpisane drzwi i domy
- ustawienia modułu ok
- przejścia działają tak, jak trzeba
- opisane mappiny
- rozłożone zioła
- dużo szafek z rzeczami do wyjęcia
- część instancji na warstwach
- są miejsca do medytacji

#### **Wady**

- **brak mapy**
- **brak mappinów**
- źle zrobione przejście góra/dół w świątyni Melitele (nie można wyjść)
- nieodgrodzone przejścia na inne lokacje
- złe nazwy placeabli
- za dużo ognisk w jaskini
- nie działają drzwi do kowala
- niewiele udekorowanych domów