

1. Gra 2D platformowa, akcja/bijatyka z elementami RPG (ekwipunek, umiejętności, levelowanie postaci).
2. Myślałem o osadzeniu fabuły gry w Mitologii Greckiej – opartej na książkach Ricka Riordana – Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy (pierwsze 5 książek z tej serii). Mamy do wyboru np. 4 klasy postaci, każdy ma swoje unikalne umiejętności, jeden potrafi strzelać z łuku, drugi posługiwać się mieczem. Tacy pół-bogowie 😊
3. Gra podzielona byłaby na kolejne części tej serii – w sumie 5 poziomów. Poziomy byłyby duże i angażujące gracza, żeby nie było za łatwo trzeba wykonać większość rzeczy, żeby przejść etap.
4. Główni bohaterowie:
  - a) Percy Jackson – heros z domu Posejdona - umiejętnie posługuje się mieczem, korzysta z umiejętności przyzywania wody.
  - b) Thalia Grace – heroska z domu Zeusa - umiejętnie posługuje się włócznią-tarczą oraz łukiem i korzysta z umiejętności przyzywania piorunów.
  - c) Nico di Angelo – heros z domu Hadesa – trzyma się z daleka, przyzywa nieumarłych, żeby za niego walczyli.
5. Zważywszy na to, że Ci bohaterowie są od trzech głównych bogów Olimpijskich (bracia) to każdy miałby zmienioną historię początkową ale (do przedyskutowania) kolejne etapy pokonywania gry byłyby takie same, tylko interakcje z poszczególnymi "NPC-ami" się zmieniają.
6. Myślałem o tym, żeby zrobić poruszanie się do "sekretnych" wejść - skok albo strzałką do góry i wchodzisz do sekretnego pokoju.
7. Poruszanie się w głąb mapy.
8. Styl fabuły na wzór Rogue Legacy (jest NPC przed np. I on może nas sprawdzić czy jesteśmy godni wejścia dalej) czy coś takiego ☐
9. Walka z bogami, potworami z mitologii Greckiej
10. Splash screeny między kulminacyjnymi etapami gry pokazujące np. Co się stało itp.
11. Menu może być klasyczne, opcja zapisu gry jak najbardziej.