

Matko Jedyna!

To mobilna gra 3D w Unity C#, komediowy symulator codzienności, gdzie zwykle domowe życie działa jak seria krótkich questów. Gracz wciela się w Klaudię, która przygotowuje dom na wizytę teściowej, ogarniając porządek, zakupy i rodzinne dramy. Humor jest sytuacyjny, a decyzje mają konsekwencje dzięki paskom relacji i plotek.

1. Gra

Mobilna gra 3D w Unity z użyciem C#, oparta na krótkich zadaniach i minigrach, idealna na telefon.

2. Fabuła

Klaudia przygotowuje dom na wizytę teściowej. W trakcie ogarniania codziennych spraw ciągle wyskakują drobne problemy i niespodzianki, które komplikują plan.

3. Postacie

- **Klaudia**, główna bohaterka
- **Mikołaj**, mąż pracoholik, pomaga, ale często trzeba to z nim „wynegocjować”.
- **Bruno**, młodszy syn, generuje chaos i emocje.
- **Wiktoria „Wiki”**, nastolatka emo, potrafi utrudniać albo pomóc zależnie od relacji.
- **Sąsiadka**, obserwuje, komentuje i nakręca plotki.

4. Paski stanu

- porządek domu
- plotka i reputacja osiedlowa
- stres Mikołaja
- energia Bruna
- zaufanie Wiktorii

5. Minigry i zadania

- zakupy z dzieckiem i ryzyko sceny w sklepie
- krótkie sprinty sprzątania domu i chowanie bałaganu
- ogarnianie podwórka i liści, gdy sąsiadka patrzy
- zakupy online z awarią internetu
- negocjacje z mężem o pomoc
- nocne pieczenie wypieku na spokojnie i bez hałasu
- paczka i szybkie ukrywanie pudełka albo paragonu

- rozmowy z sąsiadką, które mogą podbić lub obniżyć plotki
- sytuacje publiczne przy sklepie, gdzie reakcje wpływają na reputację
- absurdalne wydarzenia z życia jako krótkie zręcznościówki z komediową konsekwencją

6. Losowe wydarzenia

Pojawiają się niespodzianki typu awaria, paczka albo zaczepka sąsiadki, więc rozgrywka nie zawsze wygląda identycznie.

7. Zakończenie

Finałem jest wizyta teściowej i inspekcja domu. Wynik zależy od porządku, przygotowań oraz relacji w domu i poziomem plotek.

8. Technicznie

- system zadań i eventów w C# powiązany z minigramami i paskami stanu
- paski stanu 0–100 wpływające na dialogi i trudność sytuacji
- minigry jako osobne sceny lub prefabry do łatwego podpinania
- proste UI, lista zadań, paski i komunikaty
- finał zależny od wyników porządku, plotek i relacji

9. Sterowanie i interakcje

Pod telefon, bez skomplikowanych ruchów:

- tap w obiekty i przyciski,
- drag and drop do sprzątania, zakupów, chowania rzeczy,
- hold + timing w gotowaniu i “cichych” zadaniach,
- krótkie dialogi z wyborem odpowiedzi.

10. Ton

Humor sytuacyjny i przerysowana codzienność, **bez obrażania i bez umniejszania kobietom, którymi również jesteśmy :))**

Mechnika gry

- Gra robiona w Unity w C# jako projekt 3D.

1. System pasków stanu

- W C# trzymamy wartości 0–100: porządek, plotka, stres męża, energia Bruna, zaufanie Wiki.
- Każda akcja w grze dodaje lub odejmuje punkty z tych pasków.

2. System zadań

- Zadania są zapisane jako obiekty w Unity, np. ScriptableObject albo zwykłe klasy w C#.
- Każde zadanie ma: nazwę, opis, miejsce, minigrę do odpalenia i efekty na paski.

3. Minigry

- Każda minigra to osobna scena albo prefab z własnym skryptem w C#.
- Minigra po zakończeniu zwraca wynik: sukces/porażka i np. czas/błędy.
- Na podstawie wyniku aktualizujemy paski i odblokowujemy kolejne zadania.

4. Dialogi i wybory

- Dialog to proste UI w Unity, a wybory to przyciski.
- Kliknięta odpowiedź zmienia paski, np. plotka +10 albo zaufanie -5.

5. Losowe eventy

- W C# losujemy wydarzenia z listy i dodajemy je jako nowe zadania albo utrudnienia.
- Dzięki temu nie każda rozgrywka wygląda identycznie.

6. Finał

- Osobna scena „inspekcja teściowej”.
- Wynik zależy od pasków: porządek, plotka i relacje wpływają na to, ile i jak trudne są sprawdzane miejsca oraz jakie będzie zakończenie.

7. UI

- W Unity robimy prosty HUD: paski, lista zadań, krótkie komunikaty typu “plotka +10”.