Nastrój

- smutny

- wesoły (cuphead)

- **neutralny** (to do logicznych gierek albo zręcznościowych, nikt chyba nie płacze albo nie cieszy japy do sapera)

- **mroczny** (darkest dungeon)

--------------------------------------------

Poziomy/Rozdziały/Mapa świata

- zrobione w 100% przez nas

- generowane losowo i na bieżąco podczas rozgrywki (cos jak rury w Flappy Bird) (to jest najprostsze)

- **mapa zrobiona przez nas ale zmienna losowo – że robimy np. kilka elementów na kazdą mape, później kilka map na gre i te mapy sa losowo dobierane**

Ilość graczy

-**singleplayer**

-multiplayer (bez hostowania, na LANie(wspólne wifi)) Miłosz ogarnij czy bys dal rade to zrobić

-**singleplayer ze strony programowania, ale gra się w kilka osob (tak jak keep talking and nobody explodes- gra wymaga jednego programu bez polaczenia z internetem ,ale potrzebnych jest 2 uzytkownikow)**

-https://pl.wikipedia.org/wiki/Hot\_seat

Typ gry dajcie tu własne propozycje jakies tylko, nie że eSkejP rOom ogólnikowo bardzo i tego to nie za dużo max 2-3 a najlepiej 1

- RPG(upośledzony wiedzmin(Gothic na przykład xd))

- logiczna(np. kurwa saper)

- zrecznosciowa , ze w sensie jak questy w amongusie ??????

- **polowiczna symulacja fizyki czyli jakies krzesła stoly żeby sobie lataly i żeby dzialaly na wszystko sily (ale dlatego polowiczna żeby się nie pierdolic z jakimiś rownanianmi w c++, ale żeby było widać ze chociaż trochę „popatrzyliśmy za okno”) w polaczeniu z jakas zywa akcja, bieganiem, skakaniem, dzikimi ruchami postaci itd**

Motywy(np. eSkejP rOom, no tego jest od chuja wiec nawet nie będę się trudzil tego wszystkiego wymieniac ale macie przykładowe) w skrocie jakies mniejsze elementy może być tego w chuj

- wojna

- swiat postapokaliptyczny

- lochy (takie pod ziemia, a nie dorosła samica świni domowej lub dzika; maciora; samura albo wulgarne okreslenie kobiety)

- **idk ale był sobie taki film „skarb narodów” i tam kazda czesc była poswiecona innej legendzie czy tam zagadce z przeszlosci i po drodze było dużo taikiech wlasnie jakby „questów” i one prowadziły do kolejnych a przy ich rozwiazywaniu były jeszcze przeciwności losu i tak sobie dochodzili ostatecznie do skarbu i wszyscy zyli długo i szczęśliwie CHOCIAZ w naszej grze można by było tez takie tajemnicze zakończenie zrobić, ze „nikt nic później nie widział i wgl chuj wam w udupe”**

Czas wydarzen

- terazniejszosc

- przyszlosc(cos jak cyberpunk)

-XX wiek(do jakies wojny albo **komuny** noo) – to się piekarskiej może spoodobac aloe czy my chcemy

-jak chcecie jakas inna epoke to ja wymiencie nie będę wszystkiego pisal, możecie dac tez cos wymyślonego np. sredniowiecze z laserami czy cos

- **lekka przyszlosc kilkanaście lat wprzód z wyglądem teraźniejszym ale np. z elementami przez nas wymyślonymi tymi do questów**

Realizm? Idk jak to nazwac

- **bez zadnej magii i innych syfow**

- z jakas magia(w skali od 1-10)

-jakas pojebana niestworzona technologia( tez w skali 1-10)

Trudnosc

-latwe(takei ze pani to przejdzie i każdy kto to w ogole dotknie)

-**srednie**(no trzeba się będzie pobawić troszkę zanim się przejdzie czasami ale mimo wszystko nei trudne), **co najmniej żeby trzeba było jakiś tutorial przejść albo instrukcje przeczytać czy cos**

-trudne fchuj(dark souls, cuphead no w każdym razie trzeba się wysilić)

-takie miedzy 2 i 3

Dodatkowe koncepty (cos w stylu ale to by było genialnejakby zrobić smutnom giere ale grafika by była wholseome w chuj)

- **zrobić gre której fabula jest tajemnicza (przeplatają się wątki ale tez nie od cholery ich żeby się nie pojebało), ale z drugiej strony żeby siwat raczej zacheacl graficznie niż odpychał (lepiej nasycone kolory niż jakies takie bladoszare itd.)**