Gracz:

- najpierw samemu jest terrorystą

- buduje sieć kontaktów w szkole lub pracy:

\* chodzi sobie po tym miejscu, NPCy sobie chodzą, on może zagadać

\* jak się naciśnie na kogoś to widać opis i zainteresowania

\* np ten dziwny ziomek co podpala mrówki może chce ci sprzedać termit

\* najlepiej jakby co jakis czas oni się przewijali, zmieniali, ale kontakty pozostawały jakby w telefonie czy czymś, dunno

- w następnej fazie wraca do domu, czyli jest na mieście – może tam kupować te materiały, itd, przygotowywać rzeczy do zamachów, np podłożyć bombę pod biedronkę

- jak wróci do domu to ma przegląd prasy

<- jakieś wydarzenia w stylu policja strajkuje jutro, zadnej nie będzie na mieście

- może umawiać się na spotkania w szkole / na mieście przy jakichś lokalizacjach

- jakiś system zarabiania – ~~może w domu może wystawić swoje usługi na jakimś darknecie, tzn np. WYSADZĘ BIEDRONKĘ ZA 1000 ZŁ, i jest szansa, że mu to ktoś kupi, wtedy musi to zrealizować~~

- questy, które dawałyby siano i nakierowałyby gracza w dobrym kierunku

- gracz jest członkiem jakiejś organizacji, to ona mu daje siano według <<storyline>> [x D]

Najpierw przydałoby się zrobić core mechaniki, czyli:

- chodzenie w pracy i interakcja z NPC

- zmiana mapy [wyjście na miasto] i interakcja z miejscami na mapie

- system umawiania się na spotkania w domu i planowania zamachów

Takie ogólne:

- nie można podłożyć np. bomby w pełnym widoku, bo cię aresztują <- trzeba czekać na event z gazety