Raspodela objekata:

* Seeker
* Hider
* Time left UI(funkcija)
* Meni( mozda bolje funkcija?)
* Lista sa hider objektima(zasada 1x1, za objekte sa drugog nivoa veci score)

Game loop:

1. Meni itd
2. Igra zapoceta, izabrana nasumcna mapa/theme
3. Seeker ima par sekundi da vidi mapu(mozda predefinisati)
4. Crn ekran, hider klikce ok da zapocne svoj deo
5. Uklapa se u scenu i strelicama bira koj je element i theme
6. Crn ekran, seeker klikce da otpocne traganje
7. Tece mu vreme i ima x pokusaja da pogodi gde je hider ili hideri