**Polityczna platformówka ver. 1**

Uwagi ogólne

Gracz wciela się w jednego z czołowych polskich polityków. Celem gry jest ukończenie 4 poziomów gry i uzyskanie jak najlepszego wyniku.

Proponuję 3 rodzaje przeciwników + elementy otoczenia, które mogą zabić. W każdej mapce byłby jeden typ potworków, które tylko **chodzą prawo-lewo** (jak grzybki w Mario, choć proponuję by poruszały się znacznie szybciej), jeden typ potworków **chodzących prawo – lewo i strzelających, kiedy są odwrócone w stronę gracza** i jeden typ potworków, które **unoszą się w powietrzu** **i gdy gracz jest w pewnej odległości od nich, przybliżają się w jego stronę z prędkością, powiedzmy, ½ prędkości gracza**. Na każdej mapce potworki miałyby tę samą fizykę, tylko inne grafiki. Poza tym dałbym też zabijające elementy otoczenia – coś ala kolczatki, że gracz ginie, gdy w to wejdzie oraz po prostu zwykłe dziury w podłodze, w które, jak wpadnie, ginie.

Zrezygnowałbym z czasu w grze – zamiast tego zrobiłbym tak, że zebranie głosu daje, np. 100 punktów do wyniku, a śmierć odejmuje tych punktów 20. Myślę, że to byłoby bardziej intuicyjne dla gracza, bo gracz, np. może nie zauważyć, że po podejściu do NPC czas się zatrzymuje i oleje go i pobiegnie dalej.

Dałbym też graczom możliwość strzelania, ale żeby nie było za łatwo, np. można zrobić dystans broni na 1/3 szerokości ekranu, a potwory mogą ginąć dopiero po 2-3 trafieniach. Potwory chodzące w poziomie powinny móc też być zabijane poprzez wskoczenie na nie. Zrezygnowałbym z super mocy, a różnice wśród bohaterów ograniczyłbym do dialogów i odgłosów.

**Zarys fabularny:** celem gry jest zdobycie dominacji w polskim sejmie oraz w Europarlemencie. Zanim to jednak nastąpi, trzeba przekonać do siebie wyborców, uzyskując jak najwięcej głosów zarówno w mieście jak i na wsi.

**Projekt poziomów gry:**

Poziom 1: gracz trafia na wieś. Przeciwnikami na tym poziomie są biegające świnie i farmerzy z szotganami. Latającym przeciwnikiem może być chmura z napisem „Zapach kompostu”. NPC na tym etapie będzie Fred Piechociński (w internecie panuje obiegowa opinia, że Janusz Piechociński – prezes PSL-u – jest podobny do Freda Flinstona) – może pojawiać się w kilku miejsca: na początku, by ostrzec gracza przed przeciwnikami, w trakcie, żeby powiedzieć jakiś żarcik (kiedyś prezes PSL-u na pytanie, kto wygra wybory, powiedział „nasz przyszły koalicjant” – PSL było w większości koalicji rządzących po 1989, więc NPC może powiedzieć coś w stylu: „Pamiętaj o mojej pomocy, jeśli uda ci się wygrać wybory. Jakaś koalicyjka byłaby bardzo na rzeczy”) i na końcu, żeby powiedzieć, jak zabić Bossa. Bossem będzie Waldemar Pawlak.

Poziom 2: gracz trafia do miasta. Jego przeciwnikami są biznesmeni rzucający w niego łapówkami, skinheadzi na deskorolkach, a latającym przeciwnikiem jest chmura smogu. NPC na tym etapie jest Jakub Sienkiewicz (wokalista Elektrycznych Gitar, twórca piosenki Jestem z miasta – w jego wypowiedzi można powklejać cytaty z tej piosenki). Bossem finałowym jest Hanna Gronkiewicz-Waltz.

Poziom 3: gracz trafia do sejmu. Podstawowi przeciwnicy: reżimowy dziennikarz. Przeciwnicy strzelający: agenci BOR-u. Latający przeciwnik: chmurka z napisem Korupcja. NPC jest Paweł Kukiz. Bossem końcowym Jarosław Kaczyński.

Poziom 4: gracz trafia do europarlamentu. Podstawowy przeciwnik: polityk z transparentem z sercem (podczas rozmowy z NPC będzie gadka, żeby uważać na ludzi, którzy w polityce kierują się uczuciami, a nie rozumem). Strzelający: politycy rzucający w nas symbolami paragrafu. Latający: chmura z napisem Poprawność polityczna (nie wiem, czy nie za długie). NPC będzie Janusz Korwin-Mikke. Bossem końcowym jest Angela Merkel. Jednym z jej skilli będzie rzucanie w gracza uchodźcami.

Adnotacje: fabuła jest zbudowana tak, że, żeby zachować ciągłość fabularną, zalecane jest wprowadzenie losowości plansz tak, że najpierw są losowo dwie pierwsze mapki, a później są losowo Sejm i Europarlament.

Kwestię poziomów rozwinę jeszcze w przyszłym tygodniu, kiedy będę robił do nich grafiki. Zobaczę, jak to wszystko będzie się wizualnie prezentowało.

**Bohaterowie:**

Jako że moim zdaniem warto zrezygnować w tego typu grze z super ataków, nie będę pisał na ich temat. Opiszę tylko krótko, kogo dałbym jako postaci dla gracza. Wybrałem osoby, które może nie są szefami partii, ale mają dość specyficzną rozpoznawalność, zwłaszcza w internecie i do odgłosów w grze będzie można wyciąć z nich wiele miażdżących cytatów.

Przemysław Wipler: wiceprezes partii Korwin, znany z masakrowania lewaków nie mniej niż sam Janusz Korwin-Mikke, wg TVN24 sam pokonał po pijaku cały batalion policjantów.

Antoni Macierewicz: Minister Obrony Narodowej, wiceprezes PiS, nie lubi Rosji, gorący zwolennik teorii o zamachu w Smoleńsku.

Grzegorz Braun: reżyser, były kandydat na prezydenta, znany m. in. z ciągłego witania się Szczęść Boże i określania Polski jako kondominium rosyjsko-niemieckie pod żydowskim zarządem powierniczym, grafika:

Liroy: kiedyś: producent filmów porno i raper, który niemal w każdej chwili twierdzi „je\*ać mi się chce”, dziś: szanowany poseł na Sejm Rzeczpospolitej Polskiej.