**Návrhy**

1. Měna: CubeCoins, Cubix
2. Spelly mohou být vylepšeny
   1. Podle definice aritmetické posloupnosti (např. diference je 8) – jakožto level
3. Cubixy: pro refreshování shopu (nebo zhlédnutí reklamy – např. 5 refresh pointů), skiny
   1. Získávání Cubixů – koupě za reálné peníze, denní challenge(limit 3 challengů, každý den dostane 1 challenge (náhodný), uživatel má možnost refreshe 1 challenge 1x denně)
4. Defence – základní volba mezi 2: univerzální sada („pro nováčky a líné“), specifické sady (výběr mezi všemi existujícími třídy postav)
5. Refresh shopu bude prováděn automaticky ze strany serveru (4-6 hodin) – automatický refresh (nedostane token)
   1. Refresh token může získat ze speciálních eventů (možná bossové) nebo zhlédnutím reklamy
   2. Refresh se může koupit za Cubixy
6. Nadzemko
   1. Na bázi úrovní (věž), každý level je náhodně generovaný s možností výběru protivníka v množství 1–3. Scrollování X i Y + ZOOM in, out.
7. Top hráči
   1. Power hodnota hráčů rozhoduje o fame odměně a odměně skóre v týdenním eventu.
   2. Power hodnota podle dokumentace v ClickUpu.
8. Daily questy
   1. 3 sloty pro daily questy, každý den se přidá tzv. 1 akce (: když je prázdný slot – přidá se quest, když není – uživatel má možnost 1 quest refreshnout).
   2. Pouze šance získát cubixy, není to 100 %)
   3. Možnost refreshnout za cubixy nebo zhlédnutí reklamy
9. Ikony charakterů
   1. Ano.
10. Adventure energy
    1. Locknuté surfaces na základě story a lvlu (uloženo serverově – glob. data) První plocha je odemčená od lvlu 1, 2 - předposlední je na základě story + lvlu, poslední je pokročilejší – tedy težší story quest, vyšší lvl. Pohyb skrze adventure bude probíhat za pomoci rakety, která vyžaduje palivo. Palivo se doplňuje jednak zhlédnutím reklamy, jednak z koupě za cubixy, či čekáním na denní globální „naplnění“.
    2. Generování questů na ploše – vyšší plocha – vyšší pravděpodobnost na těžší questy.
    3. Surfaces mají jiné druhy materiálu
11. Vylepšování itemů / recyklace
    1. Za materiály ze surfaces
    2. Co surface, to level itemu: maximální lvl, scalování obtížností získávání materiálů
    3. Vylepšení vyžaduje i cube coiny¨
    4. Recycklace item o nějakém levelu – vrátí se část materiálu, co ty lvly stály
       1. Možnosti recyklace: zdarma – dostane velmi malou část materiálu zpět
       2. Zaplatí cubeCoins – vrátí se mu vyšší %
12. Globální eventy
    1. V podobě progresivního odměňování, dostáváš skóre – např. za quest dostaneš 50 skóre, za fight 25, od 100 skóre bude 50 cube coins.
    2. Následně bude odměna za globální leaderboard těchto skóre
13. Využití realtime
    1. kombinace offline a realtime fight systému: pouze mezi hráči 1v1, v případě, že hráč, na kterého útočím je online, tak bude online hráči nabídnut realtime fight, nemusí to však příjmat