Space RPG

Mechaniki:

- 10 statków

-Broń główna:

* Pociski fizyczne (PhysicalProjectile)
* Pociski laserowe (LaserProjectile)
* Pociski plazmowe (PlasmaProjectile)
* Railgun (Railgun)

-Broń poboczna/specjalna (z cooldownem):

* Wiązka laserowa działająca bez przerwy przez x sekund (BigLaserSpecial)
* Pojedyncza rakieta jądrowa (NuclearRocketSpecial)
* Wiele mniejszych rakiet (jeśli się uda to naprowadzanych, jeśli nie to nie) (SmallRocketsSpecial)

-Poziomy ze zwiększającym się progiem XP

-XP

-Waluta

-Ulepszanie pojazdów (punkty życia)

-Ulepszanie broni (DMG)

- Amunicja (niedefinitywnie)

-Mapa:

* Planety jako centra z vendorami, vendorami ale od poziomów, questami itp.
* Mapa podzielona jak mapa w Fallout 1, każdy kwadrat to jedna planeta z jej obrzeżami
* Oprócz planet mniejsze np. komety z questami lub może loootem (loot zależny od developementu)
* Ewentualnie jakieś wraki statków jeśli będą mieć jakiś powód by istnieć

-Walka:

* Walka w ramach questów to walka z większa ilością słabszych przeciwników, czasem z bossem, na prawdopodobnie oddzielnej mapie
* Każda taka mapa w temacie planet przy której toczy się walka
* Losowi przeciwnicy z polem aktywacji po przekroczeniu którego automatycznie zacznie się walka na oddzielnie stworzonej mapie

-Luźne pomysły:

* Odpowiednik cyberwszczepów dla statków jako loot/zakup
* Inflacja związana z posiadaną walutą

-Fabuła: do zdefiniowania po fazie prototypowania gameplayu

- Ruch:

* Podczas eksploracji WASD
* Podczas walki WASD(kierunek) i strzałki(rotacja)
* Bez opcji strzału podczas eksploracji