**Player**

**Pajzs:**

* a pajzsra én úgy tekintek hogy az elnyel minden sebzést ameddig aktív(pl 0-100 a pajzs "energiája" és gondolom minden ellenségnek más-más a sebzése lesz szóval ha bekapunk egy 25 sebzésértékű találatot akkor a pajzsunk leugrana 75-re és így tovább..)
* persze ha a pajzsunk már csak pl 10 egységen van és bekapunk egy 25-ös lövést akkor a maradék 15 az már az életerőnkből vonódik le
* a pajzs nem generálódik magától de minden pálya elején 100-ról indul
* A pajzs minden másodpercben generálódik energia felhasználásával minden másodpercben 5-el növelődik vissza, 2 energia árán.
* látványról csak annyit hogy én vagy egy buborékra gondoltam ami a hajó körül van és addig van ott amíg aktív vagy csak simán lehet az is a pajzs hogy a hajó közvetlen közelében van egy vibráló "réteg"(csatolok linket hátha úgy érthetőbb: D https://www.youtube.com/watch?v=lxK44UPqMqM&index=15&list=PL436F0E71FE669565 2:00-tól)

**Életerő:**

* életerő szerintem lehetne 0-100 hiszen ha elfogy a pajzsunk akkor ez veszi át a helyét és valljuk be 100 nem lenne elég egy pályához.

**Páncél:**

* értelemszerűen minél több páncélod van annál kevesebb sebzést szenvedsz el egy-egy lövéstél DE csak az életerő fázisnál!(pajzsra nem vonatkozik a páncél)
* nem akarok nagy számokat ezért +10 páncél=bekapott sebzés 1-el csökken(25->24)
* páncélt kétféleképpen lehet szerezni:ha fejleszted a úrhajó törzsét ésvagy a szárnyát(magától értetődően minél jobb alkatrészt szerelsz az úrhajóra az annál több páncélt ad)
* természetesen a páncélnak van hátránya is miszerint minél több páncélod van annál lassabb az úrhajó:+20 páncél után 5%-os lassítás
* páncélt nem kell külön javítani az mindig van és halálnál se vész el
* boss fight után eldöntheted hogy szárnyat vagy törzset fejleszted és hogy azt sebességgel vagy páncéllal

**Sebesség:**

* alapból minden űrhajó 100%-os sebességgel indul
* szárny és törzs változtatással lehet sebességet növelni:+20 sebesség=+10%   
  (100%->110%)
* ennek is van hátránya miszerint minél gyorsabb vagy annál több sebzést szenvedsz el +10 sebesség=bekapott sebzés 1-el nő
* boss fight után eldöntheted hogy szárnyat vagy törzset fejleszted és hogy azt sebességgel vagy páncéllal

**Energia:**

* annak függvényében hogy milyen fejlesztés alatt áll az űrhajó törzse(sebesség/páncél) más-más képesség válik elérhetővé
* energiából 0-100 van, nem resetelődik pályavégeken de minden másodpercben 5-el nő
* túltölthető, ellenségektől felszedett objektumokkal a törzs dönti el hogy mennyivel, és hogy mennyi szükséges egy speciális képességhez. A speciális képességek csak akkor aktiválhatók ha túltöltés mértéke eléri a 100%-ot. A felhasználó eldöntheti hogy a plusz energiát ami addig nem használódik fel amég a játékos nem akíválja, az alapértelmezett modulokra használja, (bármikor. Alapértelmezett modul a hajtómű a pajzs és a fegyverzet) vagy a speciális támadásra.
* Fortify – energia ürítésig sebezhetetlenséget szolgáltat
* Wipe – A teljes energiáért a jelenlegi játék teret vagy hátulnézeti üzemmódba az űrhajótól (x) egységre lévő űrhajókat megsemmisíti.
* Boost - Egy bizonyos nagyságű részletet skippel a játék térből
* Barage – Energia ürítésig a player rakéta sortűzet intéz
* még talán egy két ötlet bejöhet ehez a részhez

**Lövés:**

* Fegyver energia felhasználásától függ hogy mennyi energiát von el a jelenlegi energiából.

**Energia túl terhelés:**

* Energia túlterhetség akkor lép fel ha túl sok egységet használunk egyszerre, és a valamelyik egységtől ezért el kell vonni energiát. A prioritási sorrend a következő:
  + Fegyverzet
  + Hajtómű
  + Pajzs
* Ez annyit tesz hogy elsőként a pajzstól fog energiát elvonni ami ha nincs energia és tovább használják használat során a pajzs erejét csökkenti az eredeti energia szükséglet 3/2-ével
* Magyarúl ha kifogyott az energia és a pajzs még van a pajzs az energia szükséglet másfélszeresével csökken.