1. Analisar os jogos: **Motherload** e **Plague Inc**., o Plague Inc pode ser analisado mais para frente, no próximo estágio do projeto.
2. Analisar e criar um sistema de **Updates** adequado para as naves, ambiente e níveis.

Pensei em algumas armas pro sistema de updates. Alem de equipar armas, vai ser possível fazer upgrades no motor, blindagem, escudos...

1. Implementar método de duas opção para o jogador, tendo a possibilidade de pagar para obter pontos e desbloquear os Updates para a nave, ou ir desbloqueando de acordo com o progresso no jogo (método rápido e lento).  
     
   Essa parte vou deixar pro final, vou fazer tudo free e depois no final colocar opções de comprar upgrades com dinheiro de verdade.
2. Criar **Boss** para cada nível, boss bem criados divulgam o jogo. Usá-los como fonte de prêmio caso o jogador o destrua (Pontos, moeda virtual, qualquer coisa que será usado como objeto de troca).  
     
   Vou fazer vários bosses, aqui desenhei um, azul, junto com outras naves( vou tentar melhorar com o tempo, meus desenhos):
3. Recomendo implementar **Randoms** no decorrer do jogo, algo que aconteça sem que o jogador espere, podendo beneficiá-lo ou prejudica-lo. Randoms ajudam a cimentar um jogo pela sua imprevisibilidade em saber no que vai resultar. Os randoms podem ser itens raros ou algo do tipo.  
     
   Os inimigos, todos eles vão ter a probabilidade, variando entre alta e rara, de dropar intens como, energia, munição,e intens raros para sere trocados por pontos...
4. As **atualizações** podem conter novos itens e aprimoramentos, níveis também.  
     
   Sim, mas pretendo fazer cem missões antes de lançar o jogo e atualizações. O que acha? Vou desenhar muitas naves diferentes e vários grupos de missões com níveis diferentes de dificuldade
5. Criar um **número de fases relativamente grande**, ou, criar por mundos, onde dentro de cada mundo teriam 5 fases, sendo as 5 fases, 4 niveis e 1 boss para pular para outro mundo. (Estilo Crash Bandicoot 3: Warped ps1)  
     
   Se eu conseguir vou colocar até um mini boss por nivel e mais um boss mais forte na fase final de cada grupo de missõs.
6. Criar uma **história** por trás do jogo, o porque de uma guerra, luta, batalha, objetivo ou algo do tipo.  
     
   Essa parte vou deixar com você.
7. Criar **hiscores** para comparação de melhores jogadores e com maiores pontuação.  
     
   Isso vai ser deixado pro final também, é fácil de fazer mas exige um banco de dados online com jogadores e pontuações cadastradas.
8. Sugiro implementação de **especiais** diferentes em cada nave, o que distingue umas das outras. A vantagem de cada uma.  
     
   O que quer dizer com especiais? As naves vão ser equilibradas por level, quanto maior o level, mais equipamento vai conseguir carregar e por consequência mais forte vai ser a nave. Com isso vou criar varias naves com distribuição de pontos diferentes, umas com mais pontos em motor, ou em armas, ou blindagem... assim alem da aparencia, desenho, também vão se diferenciar pelos atributos, pela forma como atacam e por seus pontos fortes e fracos...
9. Determinar **estímulos** para o jogador continuar jogando após zerar o jogo (terminar o jogo em tanto tempo, aparece no mercado uma blindagem suprema que permite que não tenha danos por exemplo, ou armas supremas, e por ai adiante).  
     
   Ainda vou pensar em algo. Uma ideia simples é, permitir que o jogador recomece o jogo, sem perder nada de equipamento, mas com uma dificuldade hardcore... =p
10. Exibir **nota** após o fim de uma fase para ganho ou não de bônus em pontos.  
      
    Isso é simples de fazer. Mas o jogador vai ganhar pontos em tempo real no jogo cada vez que destrói qualquer nave e uma pontuação cada vez que acerta um alvo. Assim o jogador vai ver sua pontuação aumentando enquanto luta no espaço. Ele é um mercenário de guerra, pago pra destruir... =P