Magasin

On trouve régulièrement dans le jeu des magasins dans lequel le joueur peut s’arrêter pour acheter, vendre, consulter son inventaire et les niveaux environnants.

Il interagit alors avec un écran composé exclusivement d’interface graphique, devant remplir les fonctions suivantes :

* Equipement actuel et stats du vaisseau
* Achat de matériel classé par catégories
* Vente d’objets de l’inventaire du joueur (« stash »)
* Consulter la map stellaire (carte du monde)
* Quitter (retourner en jeu)

# EQUIPEMENT

Le vaisseau est composé des pièces suivantes :

* Modèle de vaisseau
* Thruster (moteur)
* Air brake (freins)
* Shield
* Module (pouvoir spécial)
* Weapon 1
* Weapon 2 (arme alternative)

Chaque pièce possède généralement des caractéristiques spécifiques, mais certaines pièces très rares peuvent apporter des bonus dans les statistiques des autres pièces. Les stats du vaisseau sont :

* Vitesse
* Accélération
* Freinage
* Points de vie
* Bouclier
* Régen de bouclier
* Dégâts
* Cadence de tir
* Vitesse des projectiles

+ les éventuels pouvoirs spéciaux (téléportation , invincibilité, invisibilité, etc.)

De plus, l’équipement inclue l’argent (cristaux) collecté, et des « cases » d’inventaire pour stocker des pièces obsolètes à vendre ou à garder de côté pour X raisons. Chaque pièce prend 1 case.

# ACHAT

On doit voir l’argent disponible, et les objets qu’il est possible d’acheter dans ce magasin. Les objets doivent posséder un code couleur en fonction de leur rareté (commun=blanc, supérieur=bleu, épique=violet, spécial=vert).

# VENTE

On doit pouvoir vendre les objets de l’inventaire et prévoir combien d’argent on en obtiendra.

# CARTE STELLAIRE

Il s’agit d’une carte en 2D dans laquelle on doit pouvoir scroller dans n’importe quelle direction afin de voir l’étendu du monde et les niveaux qui entourent le joueur. Cela l’aidera à choisir sa route.

En effet le monde est une succession de « noeuds » (ou HUB) reliés par des couloirs (qui sont des niveaux de jeu).

Chaque HUB doit avoir un nom.

Chaque Couloir doit avoir un nom et un niveau de « Hazard » de 1 à 5, qui correspond au nombre de fois où le joueur a «battu » ce niveau de jeu (avec difficulté croissante à chaque fois).

