**Mechanics:**

* Wereld
  + Groter te ontdekken na bepaalde achievements
  + Fog of war
  + Werkt met realtime tijd
  + Andere RL mensen en winkels te ontmoeten?
* Speler
  + Kan acties uitoefenen op items in de wereld
  + Kan praten met andere spelers en AI
  + Alle acties worden bijgehouden voor achievements en events
  + Heeft skills
  + Ieder skilllevel begint bij 0
* Eigen winkel
  + Geheel in te richten met items
  + Inrichten eigen landgoed / terrein?
  + Schappen te organiseren
  + Hoekje voor de arme mensen; alles voor 1 eur?
  + Organiseren uitverkopen
  + Organiseren yardsales
* Locaties
  + Meubelmaker
  + Metaalbewerker
  + Vuilstort
* AI
  + Komt je winkel bezoeken
  + Koopt soms spullen
  + Probeert soms af te dingen
  + Woont / werkt soms op een vaste locatie
  + Kan skills leren aan speler
* Movement
  + Movement tussen steden?
  + Winkels binnen kunnen gaan als speler en AI
  + AI loopt bepaalde patronen
* Items
  + Dingen in de wereld vooral m.b.v. interfaces beschrijven! “water\_haalbaar”
  + Interactie met items (door item uit eigen inv. Te pakken en te ‘usen’ op ander item in wereld
  + Interactie soms enkel mogelijk o.b.v. hebben van bepaald skilllevel
  + Zijn zichtbaar of onzichtbaar
  + Hebben een naam
  + Hebben een categorie
  + Hebben een hoofd ‘kleur’
  + Hebben een icoon/afbeelding
  + Hebben een plek (zoals vloerstaand, tafelstaand, muur hangend, enz)
  + Hebben soms koopprijs
  + Veel items zijn ook vindbaar
  + Item kan verschillende levels hebben
  + Wijzigbaar door dingen van buitenaf (zoals events)
  + Items kunnen speciale eigenschappen hebben (lang niet allen)
  + Verzamelingen zijn op te zetten (al dan niet bewust)
* Events
  + Op basis van bepaalde dagen
  + Op bepaalde feestelijke momenten
  + Bij behalen bepaalde achievements of quests
* Achievements
  + Punten voor stijl inrichting (jaren 80 bijv)
  + Veel verzamelingen (sets) te maken van items (vaasjes, kaartjes, enz)