Rozwój potwora (propozycje):

1. Sam otwór gębowy
2. Jedno oko
3. Dwoje oczu
4. Zęby
5. Jedna kończyna
6. Dwie kończyny
7. Pazury
8. Trzy kończyny
9. Cztery kończyny
10. Gęba krusząca kamienie
11. Skrzydła
12. Pancerz -> tego brakuje
13. Magnetyczne skrzydła do latania w kosmos
14. Gigantyczne macki do łapania planetoid
15. Więcej macek
16. Kolec do kruszenia planet
17. Antygrawitacyjne kule energii -> tego brakuje
18. Kosmiczne płetwy do lotów nadprzestrzennych
19. Syfon do wsysania gwiazd
20. Superkolce do rozrywania czarnych dziur
21. Rozciągnięcie potwora w sieć wielkości galaktyk
22. Otoczenie potwora polem siłowym umożliwiającym opuszczenie Wszechświata
23. Wypustki w polu siłowym do przyłączania nowych Wszechświatów
24. Paszcza w polu siłowym do pożerania Wszechświatów -> wracamy do obrazu jaki był na początku

Aby zapewnić wielokrotną grywalność, potrzebny będzie system bonusów bardziej zaawansowany niż w Mine Clicker. Wzorując się na Clicker Heroes:

Gdy gra staje się zbyt wolna, można zrobić restart (“procreate”) - tworząc ulepszonego potwora-potomka i zaczynając grę od nowa.

Nowy potwór będzie miał bonus +10% do damage za każdy zdobyty dotychczas punkt genetyki. Punkty genetyki będzie się zdobywać za przejście leveli: na każdym poziomie jest 10% szans na zdobycie (X^2)/1000 punktów genetyki (więc poniżej 32 poziomu zawsze jest 0).

Punkty genetyki można wydawać na superpowers (wtedy traci się ich bonus, ale dostaje nowe możliwości). Odblokowanie pierwszej supermocy kosztuje 1 punkt genetyki. Odblokowanie każdej kolejnej dwa razy więcej. Większość mocy można podnosić do dowolnego poziomu. Zwykle koszt podniesienia na poziom n wynosi n^2.

1. Symbionts - każdy poziom zwiększa kalorie z jedzenia o 20%
2. Life drain - każde kliknięcie zwiększa siłę kliknięć o 1%/poziom (maleje o 5%/sek gdy nie ma kliknięć)
3. Telekinesis - każdy poziom zwiększa szybkość automatycznych kliknięć o 20%
4. Disruption - każdy poziom zmniejsza twardość pożywienia o 10%
5. Clairvoyance - każdy poziom zwiększa szansę na losowy bonus o 10%
6. Force field - każdy poziom przedłuża czas bonusa o 2s
7. Cosmic energy - każdy poziom daje +50% pasywnych kalorii
8. Quantum entanglement - każdy poziom obniża koszt ulepszeń o 2%
9. Polymorphy - każdy poziom zwiększa liczbę zdobywanych punktów genetyki o 20%
10. Teleportation - po każdym zjedzonym poziomie można przejść od razu n+1 poziomów
11. Genetic memory - dodaje +2^n do siły kliknięć
12. Disintegration - daje stały n% bonus na zniszczenie obecnego pożywienia, jeśli tylko zadawane obrażenia są >0

Levele:

Aby w grę można było grać w nieskończoność, liczba leveli musi być nieograniczona. W tym celu levele będą się zapętlać: po zjedzeniu całego Wszechświata, kolejny level to wyjście do Wszechświata wyższego poziomu, w którym niższy Wszechświat był jednym atomem.

Other food:

Background:

* 0D2E30 (100% from the center)
* 31C3C5 (19% from the center)
* 85DCDD (center)

Kolejne posiłki (mass power):

1. neutrino
2. atom/universe (-26) **atom**
3. multiverse (-25)/glucose **glucose**
4. megaverse (-24)/triglyceride **trigliceride**
5. protein (-23) **dna**
6. hemoglobin (-22) **small bacteria**
7. ribosome (-21) **small virus**
8. virus (-19) **virus**/**bacteriophage**
9. chromosome (-17) **chromosome**
10. e.coli (-15) **e.coli**
11. yeast (-14) **yeast**
12. algae (-13) ----
13. amoeba (-11)
14. pollen (-9) **pollen**
15. rice (-6) **rice**
16. berry (-4) **bee**
17. cherry (-3) ----
18. banana (-1) **potato**
19. pizza (0) ----- *shrimp noodle*
20. chicken (0) **chicken** *chicken salad*
21. turkey (1) ---
22. pig (2) --- *pork sandwich*
23. donkey (2) --- *barbeque grill*
24. cow (2) **~~cow~~** *beef & mashed potatoes*
25. elephant (3) *elephant enchiladas*
26. house (4) **whale** *chili con house/ whale sushi*
27. locomotive (5) *whole foods & cheese st*
28. building (6) **power station** *guacamole power station*
29. castle (7) **city** *city & cheese*
30. mountain (9-15) **mountain** *mountain steak*
31. asteroid (7-12) **asteroid**
32. comet (13) *veggie comet*
33. minor planet (14-15)
34. asteroid family (18) **asteroid family** *asteroid nachos*
35. protoplanet (19)
36. dwarf planet (20) **dwarf planet** *planet appetizer*
37. asteroid belt (21) **asteroid belt**
38. small planet (22) **small planet**
39. medium planet (23) **earth/medium planet** *protein planet*
40. rock planet (24)
41. superearth (25)
42. ice giant (26)
43. gas giant (27) **saturn/gas giant**
44. brown dwarf (28) *planet bbq*
45. red dwarf (29)
46. yellow dwarf (30) **yellow dwarf**
47. white star (31) **white star**
48. blue giant (32)
49. blue supergiant (33)
50. black hole (34) **black hole**
51. star cluster (35)
52. supermassive black hole (36)
53. small nebula (37) **small nebula**
54. large nebula (38)
55. small galaxy (39) **small galaxy**
56. medium galaxy (40)
57. large galaxy (41)
58. huge galaxy (42) **hugeGalaxy**
59. galaxy cluster (43) **galaxycluster**
60. supercluster (45) **supercluster**
61. filament (48) **filament**
62. Universe (52) **universe**

**between Universe and neutrino**

Aby przejść pewne levele trzeba rozwinąć umiejętność

Skills:

* protein binding (virus -19)
* cell lysis (yeast -14)
* digestion (pollen -9)
* teeth (berry -4)
* predation (chicken 0)
* rock eating (house 4)
* space takeoff (asteroid 9)
* planet crushing (minor planet 14)
* antigravity (dwarf planet 19)
* FTL travel (planet 24)
* star eating (red dwarf 29)
* space distortion (black hole 34)
* astronomical size (small galaxy 39)
* transphysics (Universe 52)

Other improvements:

Size: increase damage\*3;

Strength: increase damage+20%

Mobility: clicks for you

Photosynthesis: increase passive calories

Luck: increases chance to get bonus

Achievements:

1. Zebranie 1K kalorii, 1M, 1G, 1T, 1P, 1E, 1Y, 1Z, ….
2. Zjedzenie 10 posiłków, 100, 1000, 10K, 100K, 1M
3. Kliknięcie 1000 razy, 10K, 100K,
4. Zjedzenie całego Wszechświata
5. Stworzenie 3 nowych potworów, 10, 25, 50, 100, 200
6. Zdobycie pierwszej supermocy, 5 supermocy, wszystkich supermocy