Пометка для разработчиков.

Основной сюжет:

Игрок летит на какую-то конечную планету / ищет что-либо. Т.е. преследует какую-либо цель.

Игрок садится на планету по какой-либо причине (мало топлива, поломка корабля), но во время посадки корабль теряет управление и разбивается. Игроку нужно найти новый корабль / починить свой (для второго сюжета игроку необходимо будет найти детали для корабля и мастера, которые попит корабль). Для этого нужно пройти все испытания на планете. Крутость полученного корабля зависит от качества (количество попыток, время и т.д.) выполнения заданий (испытаний). За каждое испытание игрок получает награду, но иногда для прохождения испытания придётся потратиться.

На каждой планете действуют свои физические и остальные (химические, биологические) законы. Планеты находятся в галактиках. В галактике от 3 до 6 планет. Чтобы перелететь в другую галактику, необходимо пройти все планеты.

Планеты:

Существует макет планеты - отдельный python файл / ветка на github.

На каждой планете действуют свои физические законы (Box2D / Sprite).

На каждой планете своё время.

Планеты всегда располагаются на разных местах.

Функционал:

Магазин с разными космическими кораблями. Корабль, полученный игроком после прохождения планеты или купленный в магазине, появляется в инвентаре. Покупки в магазине осуществляются через игровую валюту, которую игрок собирает во время прохождения планеты. Магазин находится на отдельной планете SpaceStuff. Планет SpaceStuff есть в каждой галактике.

Уровни:

Easy:

В галактике 3 планеты, способности игрока сильно превосходят способности необходимые для прохождения планеты (испытаний). Физические законы близки к норме.

Medium:

В галактике 4-5 планет.

Hard:

В галактике 5-6 планет.

Extreme: (это не точно)

Дополнительно:

Качество прохождения планеты (уровня) измеряется в очках / звёздочках / межгалактических ящерицах и т.д.

Основное время. На каждой планете своё время, но игрок живёт по своему. Например: на 1 час на планете равен году во времени игрока.

Качество прохождения складывается из: времени, количества попыток и т.д.

Перелёт в другую галактику возможен при суммарном количестве очков больше, чем X очков (для каждой галактики значение своё).

Чтобы завести корабль нужно найти ключ, но это не точно.

Разделить изменение физических законов на уровни:

Easy: физические законы близки к нормальным. Возможна небольшая модификация гравитации.

Medium: физические законы сильно изменены: сила противодействия в несколько раз больше силы действия, ненормальный уровень гравитации, незначительное изменение свойств объектов, искажение времени и реальности. и т.д.

Hard: полный физический хаос: полное отсутствие гравитации (или наоборот), экстремально низкие или высокие температуры, изменение векторов, значительное изменение свойств объектов, значительное искажение времени и реальности (например: время движется наоборот) и т.д.

Искажение свойств объектов, примеры: холодный огонь, жидкий металл и т.д.

Добавить музыку и звуки: в магазине SpaceStuff; в главном меню; звук в космосе (звук летящего корабля); музыка и звуки на планете (звуки монстров / воды / ветра / дождя / звуки попадания снаряда и т.д.).

Одна галактика = одна картинка. Планеты рисуются на картинке космоса.

P.S.

В первой версии будет реализован следующий функционал:

Будет реализована одна галактика (одна картинка) и 2-3 планеты с квестами (испытаниями). 1-2 испытания в стиле Марио на планете.

Реализован сбор игровой валюты во время прохождения планеты