Мой проект представляет собой шутер с видом сверху в sci-fi окружении. Особенностью вражеских сущностей является деление на два вида: тех, что можно уничтожать только огнестрельным оружием, и тех что могут быть убиты только альтернативными способностями игрока. Новое снаряжение, способности и коллекционные предметы игрок может найти в ходе продвижения по карте. Всего будет существовать +-3 уровня. После прохождения уровня игрок может увидеть свои результаты в финальном окне (% собранных вещей, % убитых сущностей, время). Вероятно будет добавлена возможность выбрать сложность прохождения (влияет на количество и характеристики врагов) и магазин. Так же во время прохождения нужно следить за уровнем здоровья, патронов и шкалой энергии (тратится на использование альтернативных способностей, восстанавливается со временем и бустами). В главном меню игрок сможет выбрать доступные уровни, посмотреть их лучшие результаты. Плитки, спрайты и анимации будут взяты из общедоступных ассетов.