1

Сюжет:

Линейный:

* изначальная роль гг определена
* общая концовка одна (хотя возможны разные пути достижения, если захочется)

Варианты мира:

1)Набор локаций с возможностью перемещения между ними по желанию (сюда зайдет сюрвайвл)

2)Локации идут строго по порядку сюжета, без возможности вернуться назад (чтобы доделать сайд квесты например, или обшарить что-то)

Первый вариант дает больше возможностей как для сюжетных заданий так и для сайд квестов (можно сделать их охватывающими несколько локаций, в т.ч. пройденные).

Второй проще. В нем также можно обыграть сайд квесты, охватывающие несколько локаций, в которых проеб в одной локе означает провал задания (хордкор).

Особенности перемещения:

Идеи:

При длительных путешествиях необходимо делать перевалы

Классовая система:

1. Система без конкретных классов. Класс определяется носимым оружием и развиваемыми навыками, можно придумать возможности для их комбинации. Соответственно, будет просто набор способностей с зависимостями от навыков.
2. Обычная классовая система со способностями, привязанными к классам и ограничением к обмундированию по классам
3. Необычная классовая система (если придумаешь)

(я лично склоняюсь к первому варику)

Система снаряжения:

Зависит от классовой системы.

В случае системы с определенными классами, система снаряжении будет обычная для рпг. Набор общего снаряжения и особые классовые вещи.

В случае бесклассовой системы можно вообще отказаться от обычной системы снаряжения и сделать доспехи гг его личными и неизменными (ты типа не хуй с горы, человек на хорошем месте при дворе и их бомжатское шмотье тебе нахуй не упало), а улучшение снаряжения организовать системой улучшений и зачарований.

Ролевая система:

Тут нужно определить принципы взаимодействия с НПЦ. Т.е. будут ли навыки, еще какие-либо характеристики персонажа или произошедшие с ним события влиять на диалог. Здесь решается, будет ли отдельное задание иметь различные пути решения. (т.к. пока нихуя нет, ни навыков ни деталей сюжета, то написать здесь пока нечего)