Список идей.

1)набеги существ на мирные территории.

*Допустим на поселок нападают орки. Игроки узнают за два –три дня, приходят в город, встают возле ворот или на стене, и обороняют город.* Оброна города – сперва слабые, а потом все сильнее мобы «залазят на стену» как это сделать в игре каждые двадцать секунд в на стену залазит один орк. Получается игрок начинает сражаться, через 20 секунд в бой присоединяется еще один орк. Потом еще один и еще один. Вот так. Можно сделать отступление к барикадам и продолжить бой там. Получается 10 ячеек стены ( или больше) и игрокам надо будет удерживать ее. В течении 10- минут или уничтожить какое-то количеств орков . если игроки не удерживают стену… то тогда игроки отступают к баррикадам или теряют город ( их выкидывает из него) и пишется что город потерян. Можно после того как игроков выкинуло из города или после того как они не удержали баррикады они могут прикрывать беженцев уходящих из города

2)выпадение вещей из мобов или ботов

Из мобов на которых требуется только один игрок будет выпадать дешевое оружие (10%)

Из мобов на которых требуется два игрока(без подготовки) – может выпасть временное улучшение для текущего оружия(5%), или среднее оружие 5%

Из сильных ботов на которых требуется подготовка и два три игрока ( вампир) для вампира нужно будет купить или вырастить чеснок, заготовить колья,специальные заклинания, достать серебряный кинжал для убийства … игроки должны иметь тактику убийства этого бота. Т.е.грамотно прикрывать друг друга и т.д. Из такого бота будет выпадать нормальные вещи, или артефакты.

Боссы. Для некоторых надо будет собрать толпу – для других хорошая подготовка. Из них будут выпадать очень хорошие вещи.

3)различные колчаны на 50 \100\150 стрел

4) Продвинутый кулачаный бой ( кастеты и т.д.)

Это можно будет сделать для мобов в обычной системе, а вот для разборки в трактире как в старом бойцовском клубе ( голова\туловище\ноги\пах\) ну и конец боя не смертельный, а какая-то травма которую можно вылечить в госпитале или у знахаря. ( драка только в специальных местах типо трактира)

5) Сделать клановое хранилище с различными функциями

1) возможность только ложить

2) возможность и брать и ложить

И кто что ложил или брал можно было посмотреть ( отчет)

6) Что бы в хране можно было посмотреть какие предметы типа доспехи или типо оружие есть

7) сделать клановые территории куда возможен доступ только участникам клана. И возможность устанавливать ловушки и предупреждения перед территорией клана.

8) в территории клана сделать возможность строить дома или замок. И там же хранилище сделать.

9) почтовые голуби – сделать возможность посылать голубей тем персам которые находятся в оффлайне. Ну или просто сделать офлайновую доставку сообщений.

11) зачарованное метательное оружие которое будет возвращаться в руки после броска.

12) сбыт предметов мирных умений. В разных городах разные цены на них и может даже квесты где вход – определенное количество товаров

13) погода – это уже говорил

14) сезонные квесты – летом ловить бабочек, весной собирать подснежники… и т.д.

15) подводные локации.

16) придумать что-то с навыком воровства . сделать гильдию вход туда только через пару квестов и уровень навыка

17) развитие игры – локации. Игрок берет кирку и начинает долбить стену где-то в пещерах. Или топором в дремучем лесу.( кстати а если в лесу тропинка будет заростать ( на обычных локациях) можно сделать так что бы игроку приходилось прорубывать себе путь? )

18) Таверна – Сделать таверну или трактир в разных городах. В ней игроки могут посидеть вместе за с кружечкой эля и поболтать о том что твориться в мире можно подраться, покидаться кружками.

19) Дома. Сделать район в городе где можно будет построить для себя или для компании домик. Там же можно будет сделать сундук, куда складывать хабар, там спать, жить… вобщем мечта всех игроков в тэйле. И наверно почти всех игр.

20) Ловушки. ( позже)

21) возможность создавать тайники в локациях. Ну и защищать их . что бы найти тайник надо будет очень хорошо прошерстрить локацию. ( это еще буду дополнять)

22) аватарки

23) специальный комплект одежды для плавания под водой.

24) В таверне может быть бармен который будет обслуживать персонажей принося еду.

25) публикация придуманных рассказов игроками в специальной части общения и видимость их на всю игру на какое-то время.

26)Домашние животные для персов. Их надо будет кормить. Покупать еду в зоомагазинах или самому делать или у персов. Можно бонусы что бы животные приносили.

27) сделать возможность вступать не только в кланы но и в сообщества по интересам

28) дополнительные эффекты заклинаниям после какого-то уровня навыка

сделать разные заклинания – разные навыки.светлое колдовство – один навык. Темное другое. И отдельно Колдовство , Волшебство

29) возможность установки частной лавки

30) строительство лодок\плотов\суден и отдельная проффесия – моряк

31) стихийные бедствия

32) онлайн часы

33) список друзей

34) различные преимущества и недостатки магических школ

35)праздники\ярмарки

36) магические артефакты

37) рандомное возраждение боссов и ботов

38) придумать апы для вещей и оружия. (слоты как в вове \улучшение харов)

39)возможнсть эксперементировать с магией (мирной и боевой) придумывать и комбинировать свои заклинания

40)физ.оружие не будет наносить урон призракам

41)вселяющиеся демоны и произвольное перемещение по локациям.( или к какой-то цели,

42)ночью появляется различные темные сущности\нежить

43)медь\серебро\золото

44)различные пути от города к городу

45(64)холод\тепло\ментал От холода персонажу нужно греться и одеваться в теплую одежду \от тепла стоять в тени и пить воду\ а ментал это воздействие на разум. Нужен спец шлем иначе можно пойти на локе не туда или в бою поранить себя

46)иммунитеты

47) группы для рейдов \квестов (

48) проклятие\телекинез\разьедание\высасывания маны\зеркало\вызов\трансформация

49) сопротивление

50) рейтинг показывать насколько перс поднялся за пред день

51) показывать только область где нах перс.

52) при парализации так же безмолвие( частично –постепенно отходить от парализации

53)разные уровни перса – разные ответы нпсов

54)эксперементы в кулинарии

55) комплекты одежды и доспехов

56) выкопать часть арта – собрать – зачаровать – активировать ( в разных частях мира)

57) совместные действия в бою

58) дурь, трава, трубка, наркотики,

59)тайные ходы

60)депозит в банк под низкий процент

61)арена???

62) караван из города в город более безопасно, но медленно, возможность нападения

63) разные рюкзаки ( ХД)

64) усталость разная

65)подарки

66)всеобщая война

67)заряды заклинаний

68)**откаты** от заклинаний ( хп + эффекты длительные)

69)астральный мир

70)кидание предметов

71)палатка\гамак возможность спать в них

72) броня защита разная от вода земля огонь воздух

73)скалолазание – отдельный навык

74) грехи(!!) ))))

75)травмы сделать? Порезы\переломы вывихи и навык первая помощь

76) «автоматические корабли или кареты» (передвижение)

77) болезни

78) оружие может затупиться надо точить

79) профессия летчик ( дирижабль гоблинов ) влияние на дир – ветер, тяга, ореинтация

80) профессия для мага – страж ( изгонять разных сущностей)

81)госпитали\тюрьмы

82) чума

83)духи и души

84) артефакты-браслеты

85) свежая еда –консервированная протухшая

86) одежда может порваться

87) травы

88)бесноватые\бесы

89)порча

90) грамотность ( как навык)

91) сферы для заглядывания в другие части мира

92) отправить персонажа за нарушение в тюрьму или на каторгу. И ему нужно там работать, и попытаться от-туда сбежать