Идеи:

1. Ремонтный набор – восстанавливает часть оружия \ брони – можно сделать разных уровней для оружий разного тира
2. Показывать радиус агра (например, противника)
3. Показывать радиус атаки?
4. Более открытые локации – дать возможность посетить локации для ознакомления и завлечения игрока?
5. Возможность сохранить лут или часть лута после N смертей персонажа
6. Возможность отдавать часть лута игроку? (создание 1000 аккаунтов и передача начальных предметов?)
7. Лутбоксы с оружием?
8. За зачистку или выполнения ачивки получать единоразовую скидку на покупку в магазине?
9. Социалка: подарочные лутбоксы?
10. Играть за зомби: спавнить волны в определенном порядке по определенным линиям?
11. Совместные данжи для игроков разных уровней
12. Случайные спавны процедурно-генерируемых локаций для стелса (?)
13. Зоны обзора
14. Граната не работает

Социалка

Решение – пвп данжи? Ассиметричный геймплей?

Проблема – низкая социальная активность

Монетизация:

Проблема –

Решение – Ремонтные наборы?

ИЛИ – Карта событий? Генерирует случайное событие на карте

Геймплей:

Разнообразить локации -> исследование

Проблема – гранаты? Неявный хит-энд-ран (сделать только для толстяков)

Core loop

Фарм ресурсов и \ или бой с монстрами –> развитие базы \ открытие новых предметов -> покупка \ создание необходимых предметов и ресурсов -> выбор следующей локации

1. Социальное

* Недостаток

Мало контента для социального взаимодействия, особенно на низких уровнях. До открытия локации Сектор 7 (а это высокоуровневая локация) отсутствует какая-либо кооперация. Доступен только чат. На средних уровнях доступны групповые чаты. Зато на локации Сектор 7 возможна совместная постройка базы, обмен предметами, задание на оборону базы и боссы.

* Как исправить

Добавить лоу-левел локации на кооперативное прохождение (по типу данжей из Lineage 2), либо ассиметричный кооператив (к примеру, один управляет передвижением, второй – стреляет). Сейчас игра построена на бесконечном гринде, соответственно, его необходимо разнообразить. Возможно, совместный фарм (один разведывает и охраняет, другой ресурсы собирает и бегает без оружия и лечения, чтобы было больше свободных слотов)

Также можно добавить и ПвП зоны \ локации. Скорее всего это будет хай-левел \ мид-левел контент, поскольку тогда уже не так жалко ресурсы. Этому способствует и то, что у оружия есть максимально редкие модификации, которые добавляют активные скиллы (замедление, стаггер или стан, урон по площади, гарантированный критический урон, кровотечение). Соответственно, есть два варианта: игроки будут использовать свое снаряжение и ломать его, либо нужны особые расходники для участия в ПвП. Тогда игрокам дается определенные наборы оружия с разными улучшениями.

1. Монетизация

* Недостаток

Честно говоря, не знаю.

Возможно отсутствие рекламы, за просмотр которой дается награда. Вообще мне кажется все нормальным: рекламы нет, чтобы энергию (для быстрого перемещения) и сухпайки (для автоматического фарма) покупали.

Возможно отсутствие достаточного количества косметических эффектов для базы, персонажа и клана. Перекрасить стены, поставить освещение – дополнительные лутбоксы. С учетом того, что нужно расширять социальную часть игры, это может быть востребованным.

* Как исправить

Добавить новые виды лутбоксов, точнее новые ассеты создать. Пример: знамена с символикой клана, эмоции персонажа, татуировки, граффити на стену, краски для древесины и подобное.

Добавить ремонтные наборы? Они позволяют чинить оружие или броню на определенное количество очков прочности. Если будет найдено хорошее оружие с апгрейдами, то его можно будет не покупать, а взять более дешевый набор. При этом стоит ввести ограничение на то, сколько раз предмет может чиниться. Это могут использовать игроки, которые еще не нагриндили улучшения на оружия.

Если будет введен ПвП режим и для участия в нем будет нужен новый расходник, то его можно приобрести и в магазине.

1. Геймплей

* Недостаток

Пожалуй, некоторые неудобства в игре. Отсутствие возможности выбирать цель (всегда атакуется ближайшая) не позволяет фокусировать урон на противнике.

* Как исправить

Ввести данную фичу. Автоматическое прицеливание оставить, но ввести кнопку для фиксации прицела.