 Размышлял тут о том как будет происходить боёвка...  
  
Я в проекте про арену со скелетами делал ставку на то что оружие как бы разбивается на категории и каждое оружие в своей категории наиболее эффективно в каком то определённом использовании.  
  
Аля дробовики наносят урон группе врагам вблизи  
револьверы имеют высокий множетель для хедшотов  
ПП имеют самый высокий ДПС, но сильный разлёт и маленькую эффективную дистанцию  
Пистолеты малоэффективны, но к ним больше всего патронов  
  
И геймплей сводился к тому что в каждой определённой ситуации нужно было использовать именно определённое оружие, дабы максимально эффективно расходовать боезапас, при этом не давая скелетами набирать численность и не превращаться в более усиленные версии, попутно собирая патроны и выпадающие из скелетов сферы  
  
Тут же у нас не только шутеринг + сильно ограничены патроны.  
Потому можно не делать сильной ставки на использовании различных видов огнестрела во время одного конкретного боя.  
  
В систем шоке ты как правило пользуешься тем оружием к которому у тебя есть боеприпасы)))  
  
Потому система боя и оружия будет таковой что на левую кнопку мыши мы бьём тем что у нас как бы закреплено за оружием ближнего боя, а правой начинаем прицеливаться тем что закреплено за стрелковым.  
И во время прицеливания, левой кнопкой стреляем.  
  
То бишь как в калисто.  
  
Что касается самого боя с мутами...  
Нужно славливать врага на действиях которые он не ожидает, оглушать, пытаться повалить на земь и там добивать.  
  
Проблемой будет то что более умные противники попавшись на выстрел при прицеливании сразу начнут уходить в блок, как бы защищая голову, попутно сокращая с дистанцию с игроком.  
  
Так же они будут всячески готовы противодействовать к повторным действиям игрока, может даже пытаясь предсказать и совершая случайные защитные действия если игрока начнёт что то делать.  
  
Выносливости будет вечно не хватать и во время боя придётся выискивать возможность её как то востанавливать, а расходоваться она будет на всё...  
  
На удары, на увороты(небольшой сдвиг в сторону), на пинки, то бишь как в соулсах.  
  
И потому по началу игрок в бою сможет вытянуть только встречу с одним, простым мутантом, по мере прокачки сможет эффективнее драться и вытягивать большее число мутов, как и более сильных.  
  
Зомби как пример тупейшого и слабейшего врага не будет вообще совершать защитных действий и будет просто тупо переть на игрока, надеясь что нить откусить))

 Раньше как то в общих чертах было по боёвке, щас решил как то более расширено сформулировать своё видение )))

123