Колония из нескольких комплексов, окруженная горами, имеет пару выходов на снежную пустошь-овермап. Температура на планете -70 градусов, при буре падает до -150. Атмосфера пригодна для дыхания. Шаттлы не летают из-за бури. Вместо шаттлов машинки и бмп, которые могут ездить по овермапу.

1. Основная карта: Жилой модуль(+), мостик-башня (+), бриг(+), инженерка, медбей, РнД (+), заброшка РнД, ангар (+), аплоад (можно стащить место обитания ИИ с Торча)
2. Эвэй локации: место для приземления грузов (если не выйдет накодить рандомное падение), база рейдеров-мусорщиков, база нюки на овермапе, дополнительные эвэй-локации.
3. Рандомное падение грузов из карго на овермап. При заказе чего-либо в карго – заказ приходит не в карго, а падает на рандомную свободную клетку овермапа. Локацию можно сделать просто небольшим снежным полем. Она должна будет появляться при заказе и пропадать с овермапа после ее посещения. Laxesh
4. Бпм (код (+), спрайты)
5. Некроморфы (код (+), спрайты (частично)
6. Одежда, броня (частично). Разнообразная одежда, подходящая под колонию на арктической планете, что еще сказать? Броня хелгастов из ранних киллзонов, тоже снежная.
7. Новый тип ниндзи (спрайты, код). Как и в концепте – новый тип опирается не на скрытность, а на силу, что-то вроде самурая. Если бы было что сказать еще – сказал бы. Пока на уровне концепта, ждем ваших идей.
8. Флора и фауна. Животные и растения, которые могли бы обитать на арктической планете. Фантазия вам в помощь.
9. Изменения с холодом: попытаться переделать систему замерзания, увеличить урон от холода. Замерзание сейчас работает как-то криво. Изменить ее так, чтобы персонажи-люди не замерзали в зимних куртках при -70. Убрать вред легким при вдыхании холодного воздуха, пусть просто наносится чуть больше урона от обморожения.
10. Изменение рандомных ивентов: заменяем солнечные бури на снежные бури, что-то придумать с метеорами, радиацией, электрическим штормом, миграцией карпов, потерей гравитации ионным штормом, пылью, лианами.
11. Снежная буря – температура падает до -150, ходить можно только в ригах\специальных костюмах, видимость ограничена в пределах одного тайла от персонажа, небольшой брут-дамаг, если без спецкостюма. Добавить эффект метели (на каком-то билде был (опционально)).
12. Миграция карпов на миграцию любых других агрессивных животных. Ну, берем спрайт какой-нибудь зимней зверюшки и вставляем ей код карпа, радуемся.
13. Маски\шарфики, которые позволяют дышать при -70 без кислородных баллонов. Костыль, если не выйдет отключить урон легким от холодного воздуха. Добавить шарфам способность «фильтровать холодный воздух», чтобы персонаж не получал урона от его вдыхания. Такой же механ с масками для костюмов от бури.
14. Перерисовать овермап. Заменить задник овермапа с космоса на снег?
15. Возможность передвигаться по овермапу пешком. Какая-то очень странная фича, которую попросили. Как оно должно работать – до конца не представляю. В голове вертится идея о том, что когда персонаж подходит к одному из выходов с колонии между скал – перед ним открывается карта овермапа, где он может очень медленно ходить. Что делать с параметрами топлива и т.д. – без понятия. Заменить на голод (лол?), если такое возможно. Крайне спорная фишка, явно не главный приоритет.
16. Аварийные ситуации с машинками, пока они катаются по овермапу. Пусть при перемещении по овермапу машинкам с шансом 50-70% (после старта надо будет балансить) наносится урон. Можно сделать, что машинка останавливается на отдельном z-уровне с кулдауном на езду по овермапу и там спавнятся мобы\отсылается сигнал мусорщикам, чтобы они могли идти грабить корованы.
17. Грабить корованы (опционально). Если две машины попадают на одну клетку овермапа – они останавливаются на отдельном z-уровне с кулдауном, дабы произошел бой\дружеская встреча\обмен припасами\вставьте что-нибудь свое.
18. Придумать конец раунда. Шаттлы не летают, крио банально. Возникла идея при конце раунда просто выводить сообщение по типу «Ну вот и подошел к концу еще один день на колонии. Первым погибшим был Никита588, его последними словами были «Лол, смешная дверь в РнД на нижние уровни, пройду прогуляюсь туда». Можно ограничится первым предложением, можно стащить статистику конца раунда с луфа. Второе желательно, но необязательно.
19. Пересмотреть игровые режимы: нюка, маг, ниндзя, генокрады. Нюка ниже, маг – вообще странный режим, но переделывать под конкретно эту карту не надо, ниндзя - добавить новый тип (о нем было выше), генокрадов надо просто переделать для всех карт.
20. Нюка: база на овермапе, вход закрыт гермодверью, которую можно открыть только изнутри, стены разрушить нельзя. Нюковцы должны будут взорвать СДшку, находящуюся на самом нижнем уровне заброшки РнД, населенном некроморфами. Это для того, чтобы нюка не выпиливала все живое на карте. Те, кто хотят пострелятся за нюку – будут стреляться с некроморфами. Те, кто хотят стреляться против нюки – будут оборонять РнД и спуск на нижние уровни.
21. Сделать реактор АМ. Этим занимается Елар и только одному ему известно, что там нужно делать.
22. УКРАСТЬ ЗОМБИ С МАРИНОВ!!! Нет, серьезно, так классные зомби. Игрокам нравятся зомби ивенты, а наши зомби – куски сломанного дерьма. Надо!
23. Попытаться в смену времени суток. Чуни предложил идею смены дня\ночи. Продолжительность каждого времени суток – 30 минут.
24. **Слоты (Это для мапперов предварительные списки экипажа).**Директор Объекта - 1  
    Кадровый руководитель – 1

Директор исследований – 1

Главный Инженер – 1  
Глава Ветви Безопасности – 1  
Главный Врач – 1  
Адъютант – 2

АВД – 1

Лидер ЭГ – 1  
Рейнджер – 2

Механик-водитель – 2(3)

Полевой медик – 1

Полевой инженер – 1

Старший инженер – 1

Инженер(ученик) – 2

Сержант Службы Безопасности – 1

Офицер Службы Безопасности(младший) – 5

Детектив/криминалист – 1

СКУНТ – 3

Хирург – 2

Доктор/интерн – 2

Химик – 1

Психиатр – 1

КМ – 1

Грузчик – 2

Шахтер – 2

Уборщик – 1

Шеф-повар – 1

Бармен – 1

Старший Ученый – 1

Ученый – 3

Роботехник – 1

Мусорщики:

Бугор мусорщиков – 1

Мусорщик – 6

Водила – 1