

Предлагаю

Если кратко. Нужны фонарики с кнопкой включения и выключения.
Можно добавить разные типы снарядов (газовый, осветительный, осколочно-фугасный).

Фонарь должен деактивировать маскировку враждебных и дружественных игроков.
Это даст новую возможность в ночном патрулировании периметра базы.

Кастомизация персонажа

Я уже писал о том, что игре нужна полная, ни от чего не зависящая кастомизация персонажей. Одежда должна выдаваться игроку за определенные действия, и он из главного меню\ратуши может легко поменять свой внешний вид из доступных ему вещей.

Я вижу следующие группы для изменения внешности:

Голова
Торс
Ноги
Оружие

Разберем на примере.

Голова:

Кепка, фуражка, пилотка, легкий шлем, тяжелый шлем, офицерский шлем, шлем танкиста и т.д.

Тело:

Пехотный китель, офицерский китель, китель с засученными рукавами, китель с плащом, куртка, куртка с поднятым капюшоном, комбинезон танкиста и т.д.

Ноги:

Штаны солдата с сапогами, штаны солдата с ботинками, камуфляжные штаны с ботинками, офицерские штаны с сапогами, офицерские штаны с тяжелыми ботинками, толстые зимние штаны с ботинками.

Оружие (меняет только внешний вид)

Винтовка:

Обычная

Потертая \ запыленная

Со снайперским прицелом

Карабин:

Обычный

Потертый

Короткий

ПП

Обычный

Потертый

Камуфлированный\укороченный\другой модели\с глушителем

помповое ружье

Обычный

потертый

Короткий \ другая модель

Смысл должен быть понятен.

Кастомизация персонажа - просто меняет его внешний вид.

ПЕРКИ

Я предлагаю ввести 3 \ 4 слота под перки. Они также должны быть доступны сразу, или создаваться по ходу игры и складироваться в ратушах, складах.

Голова

Тело

Ноги

Оружие (опционально)

Перк головы отвечает за органы дыхания, зрения, интеллект.

Перк тела отвечает за руки, дыхательную систему, здоровье, силу.

Перк ног отвечает за скорость и длительность передвижения, ловкость.

Оружие - дает небольшой специфический бонус к любимому оружию.

Лучше сделать перки доступные сразу. Так не будет дисбаланса между новичками и продвинутыми игроками.

Голова:

- Увеличение дальности обзора (небольшое)
- Увеличение радиуса обзора ночью (выше видимость в ночи)
- Сопrotивление газу на 25% (получает меньше урона от газа)
- Сопrotивление газу-2 (нет кровотечения от газа)
- Ускорение производства предметов
- Уменьшение стоимости патронов
- Уменьшение стоимости оружия
- Уменьшение стоимости снаряжения
- Уменьшение стоимости артиллерийских снарядов
- Ускорение в лечении игроков
- Ускорение в оживлении игроков

Тело:

- Повышение сопротивляемости к взрывчатке
- Увеличение времени жизни со статусом кровотечения
- Спрятать красный маркер и никнейм от противника (в ночное время)
- Увеличение переносимого веса
- Добавление трех слотов в инвентарь
- Увеличение скорости перезарядки оружия и смены оружия
- Увеличение дальности броска гранат
- Увеличение скорости добычи ресурсов (больше ресурсов за удар молотом)
- Спрятать никнейм от противника\красный маркер если персонаж сидит\лежит на месте.
- Ускорение при получении предметов

Ноги:

- Ускорение обычного движения персонажа
- Увеличение скорости спринта
- Увеличение скорости персонажа в перегруженном состоянии
- Уменьшение звука ходьбы
- Увеличение скорости движения персонажа при прицеливании
- Увеличение скорости действий (смена позы\прыжка)
- Уменьшение факторов снижающих скорость (вода\грязь)
- Игнорирование реакции выносливости на плохую дорогу

Оружие:

- Увеличение дальности обзора, если в руках винтовка.
- Увеличение дальности стрельбы, если в руках винтовка.
- Увеличение скорости стрельбы, если в руках SMG
- Увеличение количества патронов в магазине, если в руках SMG

Повышение шанса на кровотоечение противника, если в руках карабин
Повышение точности стоя, если в руках карабин
Уменьшение между скоростью выстрела, если в руках дробовик
Позволяет стрелять по 2 патрона. Время между выстрелами выше. (помповое ружье)
Повышение кучности стрельбы лежа, если в руках пулемет.

АВИАЦИЯ

Здесь я хочу описать сам геймплей, и то, как это будет работать. Да, вам там в разработке виднее, но насколько мне кажется, эта идея будет достаточно веселой и интересной. Сама суть авиации останется в стилистике FoxHole. то есть Top-Down shooter. Камера может быть статична, или следовать за игроком. Бой ведется выше камеры которая следит за игроком-пехотинцем. Плоскость на которой ведется бой на самолетах, должна быть выше чем камера пехотинца на самом высоком участке ландшафта.

Правда есть несколько проблем, которые возникают при создании авиации. Карты слишком малы для создания воздушных боев. Но это не проблема! Ради оптимизации, вы можете оставить прорисованную карту для игроков-пехотинцев и транспорта. Для авиации - создать участки с плохо детализированным ландшафтом. (С высоты не нужно наблюдать объекты вне основной зоны(Только текстуры, и например 2D спрайты деревьев, либо low-poly объекты))

Это позволит самолетам нормально развернуться, заходить на цель, и атаковать противника, а также не залетать в зоны где есть вражеские АА пушки. (о них чуть ниже)

Сам геймплей в управлении самолетами будет следующим...

Три типа самолетов:

Истребитель
Разведчик
Бомбардировщик

Истребитель:

Имеет высокую максимальную скорость, но имеет средний разгон. Высокая огневая мощь против авиации противника. Может совершать Gun-Run. Расстреливать землю в небольшом радиусе, тратя боеприпас пушки. Может нести 1 бомбу (эквивалентную минометному снаряду. доступно только с пулеметами.

Могут устанавливаться пушки или пулеметы. В зависимости от целей. (слабые, но быстрые пулеметы (x4) против разведчиков\истребителей, или медленная но мощная 20мм пушка (x1) против бомбардировщиков\истребителей)

Бомбардировщик:

Толстая броня, медленный, может сбросить бомбы которые падают с большим разбросом, чем артиллерия. Имеет такой же урон как от артиллерии. Бомбы могут

быть такие же по действию, что и на разных типах артиллерии. (против транспорта и зданий, против пехоты) загружает в себя 5 бомб.

Имеет 1 стрелка с пулеметом на башне. (360 градусов)

Типы бомб:

Противобункерные, газовые, осколочно-фугасные, противотанковые.

Разведчик:

Достаточно быстр, несет в себе оборудование для сканирования противников (с перком невидимок тоже). Фотографирует небольшой радиус под собой, помечая врагов для союзников. Враги помечаются пока над ними есть разведчик.

Могут установиться посадочные места для десантирования пехоты. (4 человека максимум). При работе сканера самолет замедляется. Десант спускается на парашютах.

По игровому опыту знаю, что люди любят летать на самолетах, когда внизу, на земле, кипит бой - стоит ограничить количество самолетов на сторону. Например 5 самолетов.

(1 бомбардировщик и 3 истребителя, 1 разведчик)

Также ограничить вход на посадочную полосу. 15 человек. (5 инженеров, и 10 пилотов, из расчета что будет 5 бомбардировщиков и 5 стрелков + обслуживающий персонал).

Попасть на аэродром можно через специальную постройку, или ратушу.

Самолеты используют свой вид топлива, и свой ангар для постройки. Одна точка для добычи специальных ресурсов, одна точка для добычи топлива для самолетов, здание для производства модулей для самолетов (патроны/бомбы автоматически пополняются из ангара).

Захватить аэродром противника нельзя. Самолеты станут бесполезны, если множество городов захвачено. Средства противовоздушной обороны не дадут возможности самолетам летать. Десантировать пехоту никуда нельзя, кроме как на основное поле боя. Авиация должна быть поддержкой пехоты, или средством сдерживания противника. Бомбить аэродром нельзя. Активно защищается AA-guns. Возводить любые другие постройки на территории аэродрома нельзя.

Теперь непосредственно об управлении

W - ускорение

A,D - поворот

S - тормоз

Q - десантироваться\катапультироваться

LMB - огонь (пушка, пулемет, огонь из турели, дать сигнал десанту,)

RMB - включить прицел Сброса бомб, включить прицел Gun-gun, сканер
E - посадочный\взлетный автопилот. (работает на взлетной полосе)
Shift - +W включить форсаж (скаут), +A\D увернуться в сторону (истребитель), +S
быстрый разворот на 180 градусов.
Space - произвести сброс бомб, Gun-gun

Gun-Run - работает как анимация при которой самолет атакует землю, резко делает петлю, и возвращается на исходное положение. Нужен звук пикирующего штурмовика. Также нужен триггер, при котором вход в зону города бомбардировщика, активировал бы сирену. (опционально. Т.к. может надоесть игрокам очень быстро. Можно сделать небольшой радиус звука у ратуши, т.к. там обычно большое скопление людей.)

Противовоздушная оборона

Одна из построек (рядом с ратушей в каждом городе).
Изначально постройка разрушена.
Начальные города имеют работающие зенитки.
Требуют боеприпасы для зениток и гаубицы. (20мм и 76мм)
Управляются AI.
Издает звук сирены оповещая людей. (опционально)
Улучшается как стена, достигая 200% брони, 400% брони. (через ремонт)

- 20 мм
- 20 мм + прожектор
- 20 мм + прожектор + 76 мм

20мм хорошо справляется с истребителями и разведчиками, прожектор слепит пилотов противника в ночное время, 76мм ведет огонь только по бомбардировщикам, нанося огромный урон.

Если прожекторов нет, и бомбардировка ведется ночью, то сирена не работает. Может использоваться как бомбоубежище. (для этих целей еще работает pillbox и стена-бункер).

Ближний бой

Сегодня мы говорили об ближнем бое. Я предложил сделать кнопку V для быстрого удара ножом или прикладом.

Решил немного развить эту тему. Почему бы не сделать следующее?..

Слот под оружие ближнего боя.

Приклад наносит 50% урона в ближнем бою. Вызывает кровотечение, медленный, близкая дистанция.(Нет оружия в слоте, стандарт)

Нож - наносит 100% урона, быстрый, близкая дистанция.

Штык-нож - наносит 100% урона, медленный, дальняя дистанция. Если в руках не винтовка или карабин - работает как нож, 70% урона и кровотечение.

Лопатка \ томагавк - наносит 100% урона, средняя скорость, средняя дистанция.

English version (google translate)

I suggest

If it's brief. Need flashlights with the button on and off.

You can add different types of shells (gas, lighting, high-explosive).

The lantern must deactivate the disguise of hostile and friendly players. This will give a new opportunity in the night patrolling of the base perimeter.

Character Customization

I already wrote about the fact that the game needs a complete, from what does not depend on the customization of characters. Clothes should be given to the player for certain actions, and he can easily change his appearance from the main menu of the town hall from the things available to him.

I see the following groups for changing the appearance:

Head

Torso

Legs

Weapons

Let's analyze an example.

Head:

Cappy, cap, beanie, light helmet, heavy helmet, officer's helmet, tanker's helmet, etc.

Body:

An infantry tunic, an officer's tunic, a tunic with rolled sleeves, a tunic with a raincoat, a jacket, a jacket with a raised hood, a tankman's overalls, etc.

Legs:

The trousers of the soldier with boots, trousers of the soldier with shoes, camouflage pants with boots, officer's pants with boots, officer's pants with heavy boots, thick winter pants with boots.

Weapon (only changes appearance)

Rifle:

Usual

Shabby / dusty

With a sniper scope

Carbine:

Normal

Shabby

Short

PP

Normal

Shabby

Camouflaged \ shortened \ another model \ with a silencer

Pump gun

Normal

shabby

Short / other model

The meaning should be clear.

Character customization - just changes its appearance.

PERK

I propose to enter 3/4 slots for perks. They should also be available immediately, or created as the game progresses and be stored in town halls, warehouses.

Head

Body

Legs

Weapons (optional)

Perk of the head is responsible for respiratory, vision, and intelligence.

Perk of the body is responsible for the hands, respiratory system, health, strength.

Perk legs responsible for speed and duration of movement, agility.

Weapons - gives a small specific bonus to your favorite weapon.

It is better to make perks available immediately. So there will be no imbalance between beginners and advanced players.

Head:

Increase the range of vision (small)

Increase the radius of vision at night (higher visibility at night)

Resistance to gas by 25% (receives less damage from gas)

Resistance to gas-2 (no bleeding from gas)

Acceleration of production of objects

Decreased cost of ammunition

Decrease in the cost of weapons

Reducing the cost of equipment

Reduction of the cost of artillery shells

Acceleration in the treatment of players

Acceleration in the revitalization of players

Body:

Increase of resistance to explosives

Increased life time with bleeding status

Hide the red marker and the nickname from the enemy (at night)

Increased weight loss

Adding three slots to your inventory

Increase the speed of reloading weapons and changing weapons

Increase the range of throwing grenades

Increase the rate of resource extraction (more resources per hammer blow)

Hide the nickname from the opponent \ red marker if the character is sitting \ lying in place.

Acceleration when receiving items

Legs:

- Acceleration of the character's normal movement
- Increase the speed of the sprint
- Increase the speed of the character in an overloaded state
- Decrease the sound of walking
- Increase the speed of the character's movement when aiming
- Increase the speed of the action (changing the pose / jump)
- Reducing factors that reduce speed (water / dirt)
- Ignoring the endurance reaction to a bad road

Weapon:

- Increase the range of vision, if in the hands of a rifle.
- Increase the range of fire, if in the hands of a rifle.
- Increase the speed of fire, if in the hands of SMG
- Increase the number of cartridges in the store, if in the hands of SMG
- Increase the chance of bleeding the enemy, if in the hands of a rifle
- Increase the accuracy of standing, if in the hands of a rifle
- Reduction between the speed of the shot, if in the hands of a shotgun
- Allows to shoot 2 cartridges. Time between shots is higher. (Pump shotgun)
- Increase the accuracy of shooting lying, if in the hands of a machine gun.

AVIATION

Here I want to describe the gameplay itself, and how it will work. Yes, you know better in development, but as far as I can think, this idea will be quite fun and interesting. The essence of aviation will remain in the style of FoxHole. Ie a Top-Down shooter. The camera can be static, or follow the player. The battle is conducted above the camera, which monitors the player-infantryman. The plane on which the fight is fought on airplanes should be higher than the infantry camera on the highest stretch of the terrain.

However, there are several problems that arise when creating aviation. The maps are too small to create air combat. But it's not a problem! For the sake of optimization, you can leave a drawn map for the infantry and transport players. For aviation, create areas with poorly detailed terrain. (From the height you do not need to observe objects outside the main zone (Textures only, and for example 2D tree sprites, or low-poly objects))

This will allow the aircraft to normally turn around, enter the target, and attack the enemy, as well as not fly into areas where there are enemy AA cannons. (About them a little later)

The gameplay itself in controlling the aircraft will be the next ...

Three types of aircraft:

- Fighter
- Scout
- Bomber

Fighter:

Has a high maximum speed, but has an average overclock. High firepower against enemy aircraft. Can perform Gun-Run. Shoot the ground in a small radius, wasting a gun ammunition. Can carry 1 bomb (equivalent to a mortar shell.) Available only with machine guns.

Cannons or machine guns can be installed. Depending on the purpose. (Weak but fast machine guns (x4) against scouts / fighters, or a slow but powerful 20mm cannon (x1) against bombers / fighters)

Bomber:

Thick armor, slow, can drop bombs that fall with a greater scatter than artillery. Has the same damage as from artillery. Bombs can be the same in action as on different types of artillery. (Against transport and buildings, against infantry) loads 5 bombs.

Has 1 arrow with a machine gun on the tower. (360 degrees)

Types of bombs:

Anti-bunker, gas, high-explosive, anti-tank.

Scout:

It is fast enough, it carries equipment for scanning enemies (with perkoin invisible too). He photographs a small radius under himself, marking the enemies for the allies. Enemies are marked while there is a scout above them.

Seats for infantry landing can be established. (4 people maximum). When the scanner is operating, the aircraft slows down. The parachute descends.

On the game experience I know that people like to fly on airplanes, when the battle is on the ground below, it is necessary to limit the number of planes to the side. For example 5 aircraft.

(1 bomber and 3 fighters, 1 scout)

Also limit the entrance to the runway. 15 people. (5 engineers, and 10 pilots, from the calculation that there will be 5 bombers and 5 shooters + service personnel).

You can get to the airfield through a special building, or town hall.

Aircraft use their type of fuel, and their own hangar for construction. One point for the extraction of special resources, one point for the production of fuel for aircraft, a building for the production of modules for aircraft (cartridges / bombs are automatically replenished from the hangar).

You can not capture an enemy airfield. Aircraft will become useless if many cities are captured. Means of air defense will not allow aircraft to fly. The infantry can not be dropped anywhere except on the main battlefield. Aviation should be the support of infantry, or a deterrent to the enemy. It's impossible to bomb an airfield. AA-guns are actively protected. It is impossible to build any other buildings on the territory of the airfield.

Now directly about the management

W - acceleration

A, D - rotation

S - brake

Q - to airborne / eject

LMB - fire (gun, machine gun, fire from the turret, give signal to the landing party,)

RMB - turn on the sight Bomb reset, turn on the sight Gun-run, scanner

E - landing / take-off autopilot. (Running on the runway)

Shift - + W to activate the afterburner (scout), + A \ D to dodge to the side (fighter), + S fast turn on 180 degrees.

Space - to reset the bombs, Gun-run

Gun Run - works like an animation in which the plane attacks the ground, sharply makes a loop, and returns to its original position. Need the sound of a dive attack aircraft.

Also need a trigger, in which the entrance to the bomber city zone, would activate the siren. (Optional, since it can bother players very quickly.) You can make a small radius of sound at the Town Hall, because there is usually a large crowd of people.)

Air Defense

One of the buildings (next to the Town Hall in each city).

Initially, the building was destroyed.

The starting cities have operational antiaircraft guns.

They require ammunition for antiaircraft guns and howitzer. (20mm and 76mm)

Controlled AI.

Sounds the sound of a siren alerting people. (Optional)

Improves as a wall, reaching 200% armor, 400% armor. (Through repair)

20 mm

20 mm + spotlight

20 mm + searchlight + 76 mm

20mm fights well with fighters and scouts, the searchlight blinds the enemy's pilots at night, 76mm fires only on bombers, causing huge damage.

If no searchlights, and the bombardment is conducted at night, then the siren does not work. Can be used as an air-raid shelter. (For this purpose the pillbox and the bunker wall still work).

Melee

Today we talked about close combat. I suggested making a V button for a quick knife or butt kick.

I decided to develop this topic a little. Why not do the following? ..

Slot for melee weapons.

The attack deals 50% of melee damage. Causes bleeding, slow, close distance. (No weapons in the slot, standard)

Knife - deals 100% damage, fast, close distance.

Bayonet knife - deals 100% damage, slow, long distance. If the hand does not have a rifle or a rifle - it works like a knife, 70% damage and bleeding.

Shovel \ tomahawk - deals 100% damage, average speed, medium distance.