



HONEYCOMB

Game Vision Документ

Kingdom of HONEYCOMB



Соты DAO



Необитаемые соты



NFT соты игроков

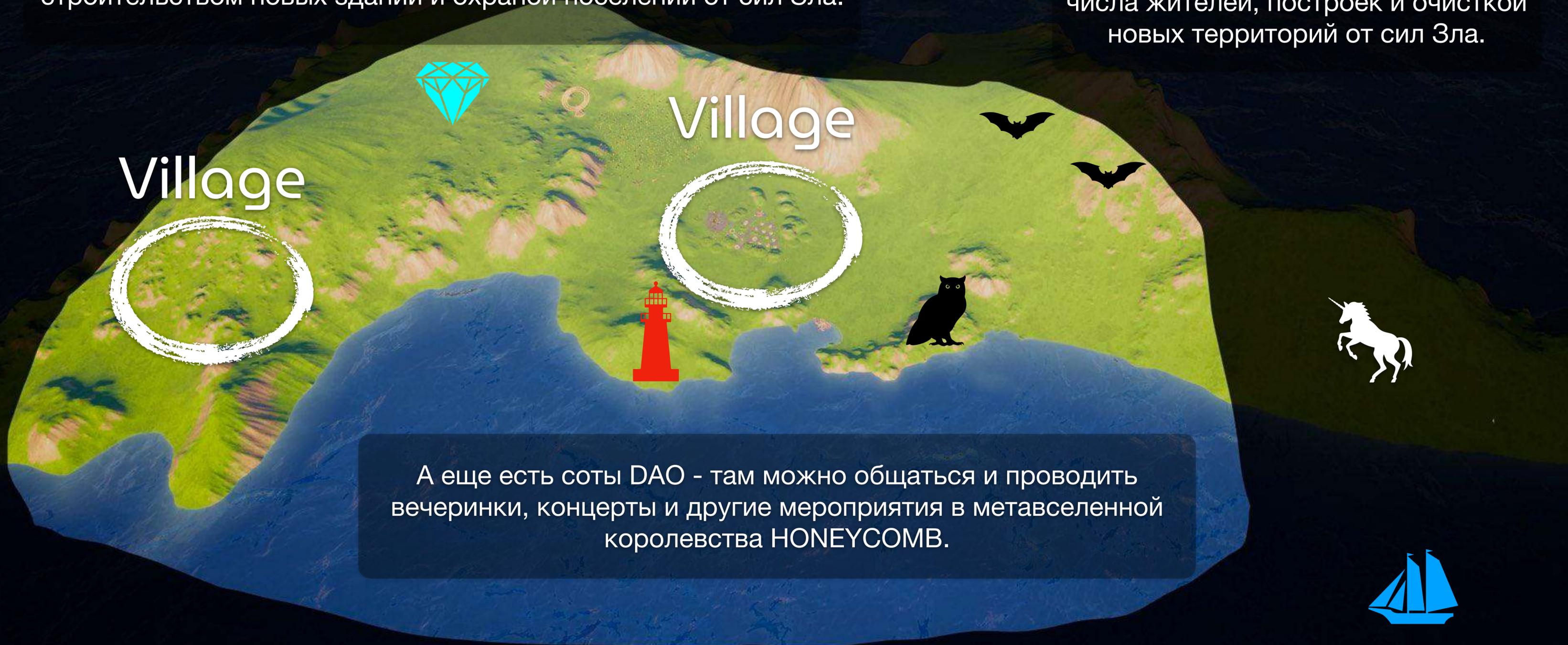


Соты сил Зла

- NFT соты представляют из себя магические миры с постоянно расширяющимися границами.
- После минта NFT соты на карте королевства HONEYCOMB появляется новый мир принадлежащий одному из игроков.
- Миры создаются по средствам процедурной генерации PCG. Они имеют изначально одинаковую площадь, но постепенно увеличиваются благодаря стараниям игроков в очистке от сил Зла.
- Иногда соты меняют свое положение друг относительно друга - соты активных игроков стремятся в центр королевства и наоборот.
- Только хранители NFT масок могут перемещаться между соседними сотами при помощи телепортации.
- Кроме сот принадлежащих игрокам существуют соты, в которых находятся территории Зла, DAO, необитаемые земли и многое другое.

В каждой NFT соте находится мир с AI жителями, которым управляет игрок. Жители сами занимаются поиском ресурсов, строительством новых зданий и охраной поселений от сил Зла.

Обитаемая людьми площадь постепенно увеличивается с ростом числа жителей, построек и очисткой новых территорий от сил Зла.



An aerial view of a village in a game. The village is built on a green field with a dirt path. It features several small yellow houses with brown roofs, a larger white building with a blue roof, a small blue pond, and a large wooden structure on the left. The scene is illuminated by bright sunlight, casting long shadows.

При зарождении новой соты на ней появляется первое поселение, которое населяют всего несколько жителей. Поселение нужно усердно развивать. Без усилий игрока поселение развивается очень медленно.

 x 10

Так же игрок должен выбрать сколько жителей поселения будут собирать ресурсы и сколько будут войнами, которые должны охранять поселение от сил Зла.

Если будет мало воинов, то жители не смогут далеко отходить от поселения и собираемые ресурсы будут однообразны.

Если будет много воинов, то ресурсы будут собираться очень медленно.



An aerial view of a medieval-style village with several wooden houses with gabled roofs and a central tree. The houses are built on a paved area, and the surrounding landscape is green and hilly.

Каждое поселение состоит из домов жителей и специализированных NFT зданий. Имея NFT здания игрок может построить его на территории одного из своих поселений.

Sauna



NFT зданий с начала игры будет не много, но затем будут появляться все новые и новые, полезные для игроков здания.

Каждое NFT здание дает новые возможности игрокам и порождает новые игровые механики.



Steel Plant





Кроме зданий на территории соты можно встретить разные магические объекты и артефакты.

Например порталы в далекие миры или интересные игровые локации.





А так же волшебные кристаллы, находясь рядом с которыми игрок восстанавливает свои физически и магические силы гораздо быстрее.

В центре поселений часто встречаются локации для магических обрядов и церемоний связанных с сюжетными линиями игры!





В окружающем мире так же есть элементы игрового дизайна. Например, при прохождении определенного сложного квеста игроками, данная статуя разрушится.

DAO of Magic

В сотах королевства можно гулять по удивительным локациям DAO, общаться, проводить вечеринки и другие мероприятия в метавселенной HONEYCOMB!

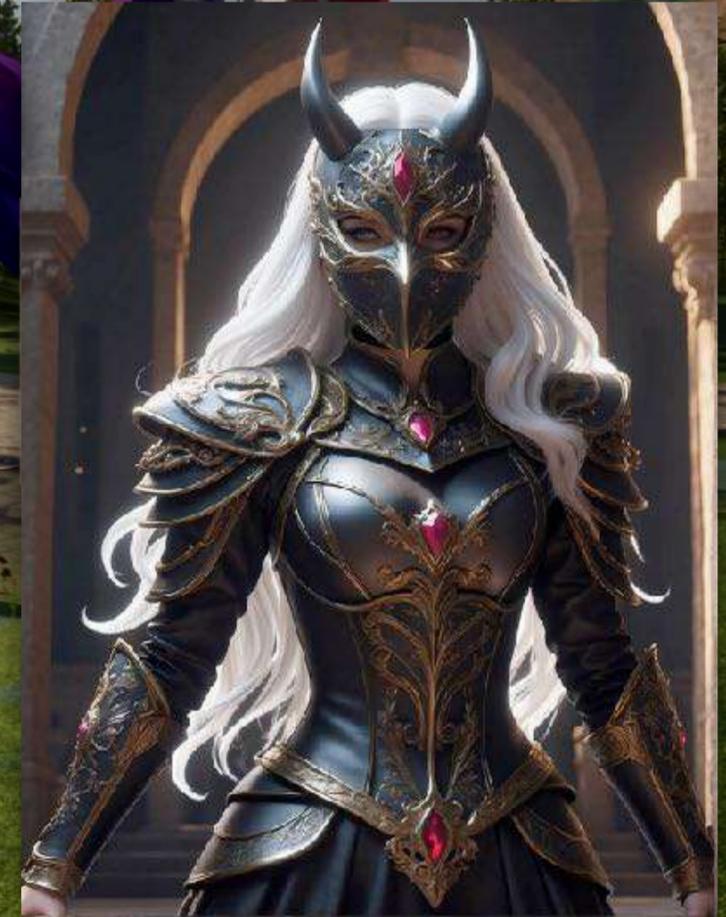
В поселениях тоже планируются развлечения относящиеся к метавселенной: совместное общение и творчество, простые и веселые мини-игры.



Миры королевства HONEYCOMB генерируются процедурно, но игроку будут доступны инструменты как для изменения ландшафта, так и для выбора размещения того или иного здания на карте, как, например, в играх Black & White от Питера Молиньё.

Главные герои - это люди из современного мира владеющие магическими NFT масками с помощью которых можно перемещаться по королевству HONEYCOMB.

Игрок может находить в игровом мире или покупать у других игроков различные NFT предметы меняющие возможности, такие как одежда, доспехи, оружие, украшения и т.д.



Один игрок может владеть сразу несколькими NFT масками, что позволяет играть за нескольких персонажей одновременно и развивать их по-разному.

Одевая NFT маску герой превращается в магического война, который сражается против сил Зла. В поселениях и мирных локациях герои ходят без масок.

Guard the Village



Ваших NFT героев можно:

- Объединять в группы или ставить задачи каждому
- Ставить в защиту поселений от сил Зла
- Отправлять в походы на поиски ресурсов в своих или чужих сотах

В данных режимах ваши NFT герои управляются AI, а при поражении респавнятся в ближайшем вашем поселении и снова стремятся выполнять поставленную задачу.

Вы всегда можете вселиться в любого своего NFT героя и управлять им более эффективно чем AI - развивая героя быстрее, собирая больше ресурсов и используя магию и оружие разумнее!

Игровые механики будут постоянно добавляться после выхода игры в ранний доступ.

Например:

Изначально игроки могут только ходить, но с развитием игры они начинают уметь плавать, карабкаться по стенам и скалам, ездить верхом на лошадях и летать при помощи волшебного плаща!

Каждого NFT героя можно развить по разному, а затем обменять или продать внутри игры или на стороннем NFT маркетплейсе.

Предлагаются классические модели развития героев:
Сильный Воин, Ловкий Лучник и Мудрый Маг





Уникальные, редкие ресурсы можно найти только самостоятельно играя за NFT героя. В режиме управления AI герои не так эффективны.

Любые ресурсы можно покупать и продавать в игре или выводить в качестве токенов и торговать ими на сторонних маркетплейсах.

Одна из основных игровых механик это собирательство и крафтинг. С начала игры ресурсов будет не так много, но с каждым днем будут появляться все новые и новые.



Токен \$HC является основной игровой валютой, которую можно использовать при торговле внутри игры, находить в игре, получать в качестве вознаграждений за прохождение миссий и квестов и выводить из игры на кошельки TON.

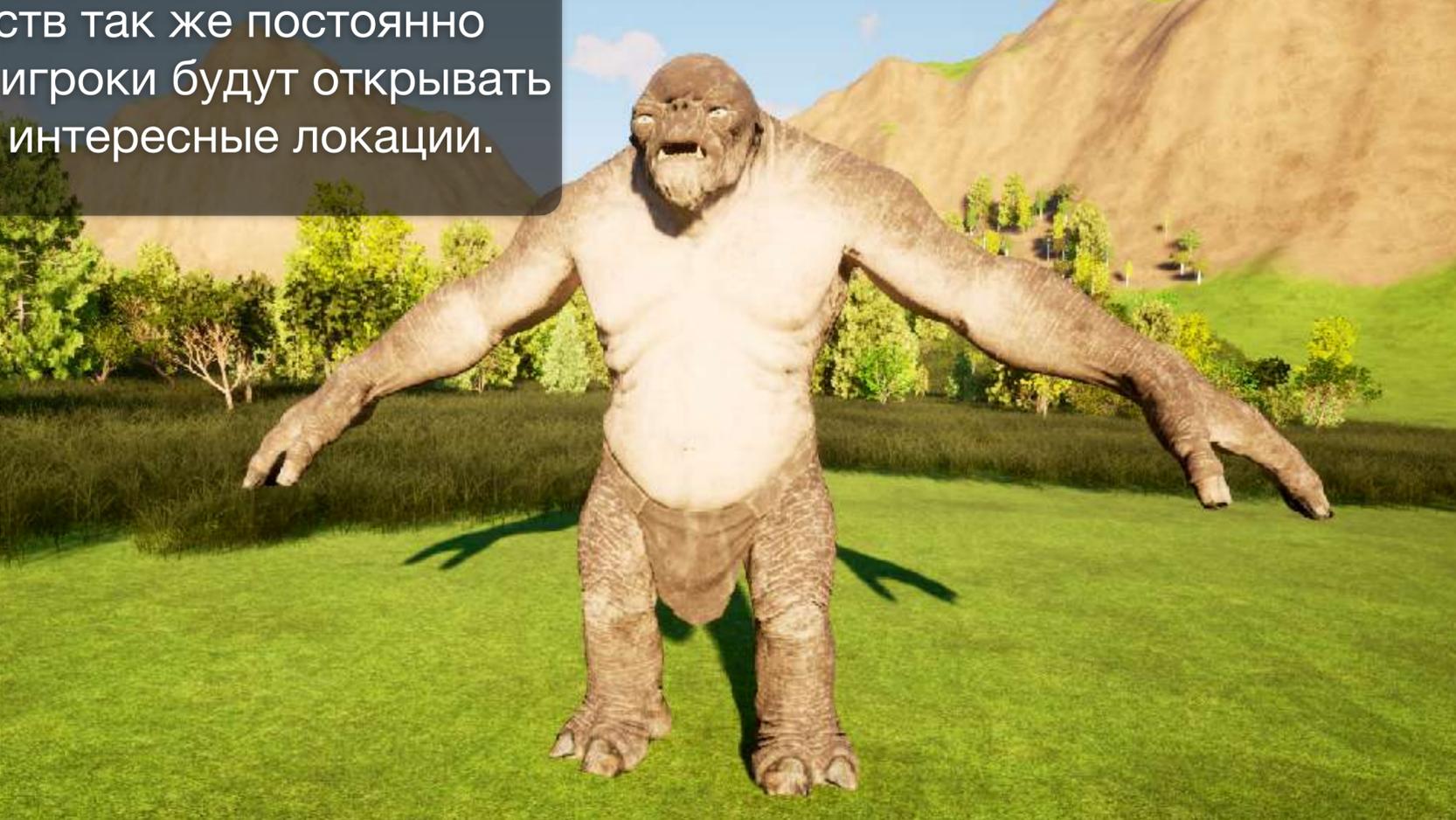
Все цифровые активы, которые принадлежат игроку в игре - находятся на кастодиальном игровом кошельке. Ими можно пользоваться в игре без каких либо комиссий за газ и перемещений на блокчейне (как в СЕХ, например Binance)

Но при желании любые цифровые активы могут быть выведены игроком на внешний TON кошелек и введены с него в игру обратно.

Connect Wallet



Bestiary



Количество встречающихся в мире приключений и существ так же постоянно будет увеличиваться. А игроки будут открывать для себя все новые и интересные локации.

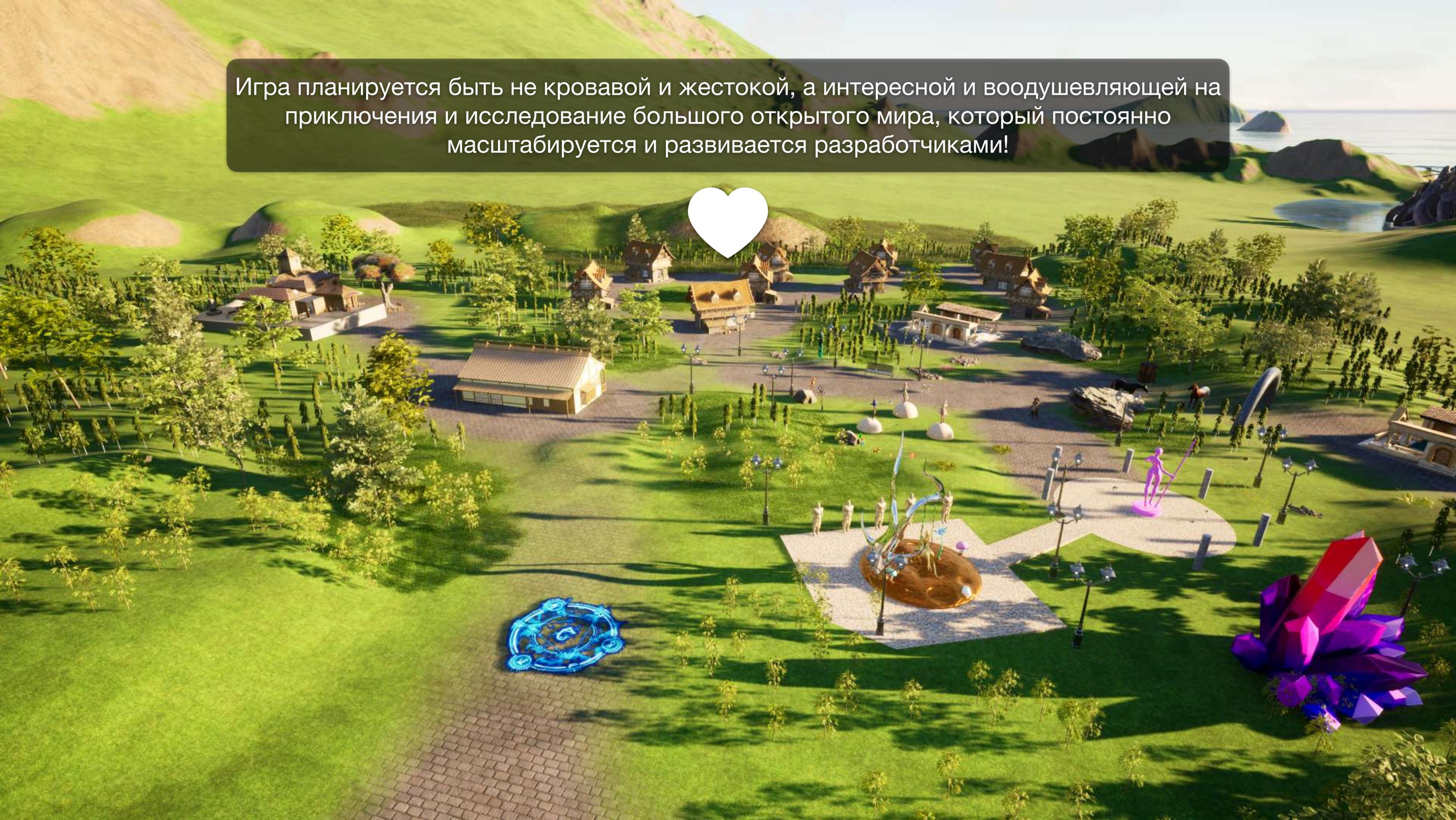
PvP

NFT герои дружат друг с другом и сражаются против сил Зла, но в то же самое время, никто не может прекратить воровство ресурсов соседями и связанные с этим разборки.

PvE

NFT герои охраняют свои поселения от сил Зла, ходят в походы по опасным локациям, разгадывают квесты и выполняют простые и многопользовательские миссии королевства.

Игра планируется быть не кровавой и жестокой, а интересной и воодушевляющей на приключения и исследование большого открытого мира, который постоянно масштабируется и развивается разработчиками!





Play-to-Earn

Наша токеномика и механики Play-to-Earn хорошо сбалансированы и имеют механизмы регулирования. Такая система позволяет игрокам интересно играть, хорошо выигрывать и эффективно развивать проект команде проекта одновременно.



А еще в мирах HONEYCOMB будет реалистичная смена времени суток, метеоусловий и времени года. Все как в настоящем мире!

Команда разработки Demo

Senior UE Developer TechLead

Senior UE Developer

Backend Developer

3D Artist Generalist

3D Artist Environment

3D Artist Animation

UX UI Designer

Foley Artist

Этапы и примерные сроки разработки

Разработка Demo - 6 месяцев

Ранний доступ - 12 месяцев

Релиз игры - 6-12 месяцев

Игра будет адаптирована под ПК, мобильные устройства, популярные консоли и VR шлемы, с видами сверху (в режиме тактика) и от третьего лица (в режиме героя).

Среда разработки:



**UNREAL
ENGINE**

Unreal Engine 5.3 позволяет развертывать проекты на ПК с Windows, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X, Xbox Series S, Xbox One, Nintendo Switch, macOS, iOS, Android, ARKit, ARCore, OpenXR, SteamVR, Oculus, Linux, и Apple Vision



Спасибо!