

# SkyWay: Asteroid Rush



## Главное

*Многопользовательская космическая стратегия с пошаговыми боями,*

в которой игрок завоевывает богатство и славу среди миллионов старателей, покоряющих главный астероидный пояс

*“The first trillionaire in the world is going to be the person who first mines the asteroid belt.” - Neil deGrasse Tyson (2014)*

Конец 21 века, Земля перенаселена и обычным жителям практически невозможно “выбиться в люди” или заработать на обеспеченную жизнь, но развитие **частной космонавтики** позволило многим покинуть Землю и отправиться на поиски нового Эльдорадо в главном астероидном поясе солнечной системы.

## SkyWay

Для перемещения между астероидами, отправки и приема грузов, используется сеть станций SkyWay, оперируемые как “игрой”, так и самими игроками, которые получают возможность строить свои станции по мере развития и накопления богатств.

## “Asteroid Rush”

И в тот момент, когда миллионы землян ринулись на поиск полезных ископаемых в новом эльдорадо, оказалось что самые интересные и богатые астероиды нужно отвоевывать у конкурентов и защищать силой оружия, чтобы драгоценные материалы

можно было спокойно извлечь... Так начался новый виток неконтролируемого насилия, известный как ***Asteroid Rush***

## Жанры

Игра совмещает в себе элементы игр типа Stellaris, Heroes of Might and Magic и Clash of Clans.

Игрок управляет небольшой космической базой, построенной по модульному принципу, которая размещена в Главном поясе астероидов Солнечной системы.

В радиусе, определяемом развитием игрока и транспортной сети SkyWay, вокруг базы игрок может извлекать полезные ископаемые для последующей добычи или для переработки в обогащенные материалы.

Стратегическая часть совмещает в себе развитие собственной базы, как совокупность модулей позволяющих игроку обеспечить свое выживание, развитие технологий, переработку добытых ископаемых в новые материалы, технологии, оружие и т.п.

Для исследования, разведки и разработки астероидов игрок использует карту космоса в стиле Stellaris, выбирая перспективные астероиды и отправляя на них свой отряд для добычи защиты перспективного астероида или отвоевывая его у соперников и последующей разработки.



Бои представляют собой вариант пошаговой пвп битвы команда на команду в стиле HoMM.

## Цели и задачи игрока



Для добычи полезных ископаемых игрок использует роботизированные космические костюмы (мехи) и автономных дронов.

Перенасыщенность пространства старателями, где можно найти ценные астероиды и отсутствие государственной регуляции привели к тому, что за особо ценные ресурсы и астероиды игроки начали сражаться, используя модифицированные версии роботизированных костюмов, изначально предназначенных для добычи полезных ископаемых.

Основное время в игре уделяется поиску и обмену информации об астероидах и боям за них, управляя отрядом до 4 мехов (роботов), в борьбе с другими игроками за новые или уже существующие месторождения. Последующая деятельность заключается в расширении базы, менеджменте мехов (апгрейд, исследования, комбинация ресурсов и технология для создания новых видов оружия, брони и вспомогательных систем).

*Игрок также развивает и мирные технологии - исследует новые способы связи, транспортировки, защиты от космического излучения и пр.*

## Корпорации и развитие

Достигая успехов в индивидуальных боях и контролируя несколько месторождений игрок может присоединиться к корпорации или создать собственную. Корпорации контролируют большую территорию, могут отвечать на большее количество угроз и развиваться быстрее, чем отдельные игроки.

## USP

- Пошаговые ПВП бои в реальном времени в командах 3х3 человека (12 на 12 роботов).
- Несколько сотен видов вооружения и модификаций мехов.
- Новая система социального взаимодействия игроков, играющих друг вместо друга.
- Огромная карта астероидов для исследования и захвата, бесконечнодвигающихся вокруг игрока.
- Полная свобода в формировании и политике кланов (Корпораций)
- Разведка, исследование и обмен информацией об астероидах основаны на блокчейн технологии.

## Почему стратегия, а не экшн

Одной из текущих тенденций развития игр - это ориентирование на “обычного” игрока и вовлечение его как можно дольше в игру.

Экшн игры недостаточно доступны для массового игрока из-за высоких требований к аппаратной части, качеству связи и удельного веса внимания, которое требуется от игрока в течении игровой сессии - т.е. нельзя отвлекаться, терять связь или играть “одной рукой на ходу” или с любого устройства. Это демонстрируется положением текущих экшн рилтаймовых игр в топах гроссинга для браузеров или мобильных платформ (которые во многом показывают те же игры, что и для браузеров).

Поэтому ПВП стратегия с территориальными войнами как на уровне отдельных игроков так и в составе кланов предлагают лучший вариант для новой игры, так как контент и мотивация для развития в игре никогда не иссякнут.

## Возможный вид боевки



### Технологии

Сначала церера - люди могут исследовать только прилегающие астероиды  
Потом несколько крупных астероидов становятся центрами кланов.

История и легендарика - Напоминает голодные игры

Игроки не владеют экзоскелетами / мехами, а арендуют их у государства / корпораций

Дерево технологий - стандартное для всех. Без большой кастомизации

Вопрос к программистами: Реальная база астероидов - можно ли как-то где-то рассчитывать траектории реальных небесных тел и передавать на клиент.

Пираты из игроков

Полиция из игроков

Специализации на отдельных элементах типа исследование астероидов либо доставка грузов

Трейдеры

Ученые (занимаются развитием технологий)

Подитог

Концепция принята к дальнейшей разработке