

Wojciech Siekacz, Aleksandra Wrzos, Mikołaj Twardowski, Milena Kurek

Gra planszowa w realiach uniwersum przedstawionego przez

B.Walaszka

“ Gracze są zarządcami swoich stacji kosmicznych, które ‘podpięte’ są pod jedną główną stację, do których muszą dobudować konkretne moduły, by mogli przyjmować klientów, którzy mają własne zapotrzebowania. “

Na początku rozkładana jest plansza, tasowana talia klientów i rozkładanych jest 5 kart klientów z różnymi oczekiwaniami. (wartości są przykładowe)

Oczekiwania klientów to: **Żywność, Rozrywka, Wygoda, Tlen**

(Przykładowy klient może chcieć 6 żywności, 6 rozrywki, 5 wygody , 4 tlen

Inny klient mniej wymagający może chcieć 4 żywności, 2 rozrywki, 0 wygody, 3 tlen)

Zasoby początkowe:

- Energia
- Materiały budowlane
- Żywność
- Pracownicy (każdy dostaje 3)

Każdy gracz dostaje 5 zasobów do zebrania na początek (może wziąć 3 energie 2 materiały budowlane 0 żywności albo np 5x żywność i 0 reszty)

Gracze widząc zachcianki klientów mogą zdecydować w jakie moduły inwestować najpierw, by zdobyć konkretne zasoby by przyjąć pierwszych klientów. Co dwie tury dochodzi kolejny klient.

Moduły do budowy dla graczy - każdy gracz może zbudować moduł (dostaje kartę i otrzymuje bonusy z jego budowy)

1. Moduł Żywnościowy

- **Koszt budowy:** 9x materiał budowlany, 6x energia.
- **Efekt:** Generuje 2 **żywności** na turę.

2. Moduł Rekreacyjny

- **Koszt budowy:** 8x materiał budowlany, 7x energia.

- **Efekt:** Generuje 2 punkty **rozrywki** na turę.
- 3. **Moduł Komfortu.**
 - **Koszt budowy:** 3x materiał budowlany, 11x żywność.
 - **Efekt:** Generuje 1 punkt **wygody** na turę.
- 4. **Moduł Tlenowy**
 - **Koszt budowy:** 5x materiał budowlany, 9x energia.
 - **Efekt:** Generuje 2 punkty **tlenu** na turę.
- 5. **Moduł Energetyczny**
 - **Koszt budowy:** 7x materiał budowlany, 3x energia.
 - **Efekt:** Generuje 2 punkty **energii** na turę.
- 6. **Moduł OmniCore**
 - **Koszt budowy:** 9x materiał budowlany, 9x energia, 10x żywność.
 - **Efekt:** Generuje 1 punkt każdego zasobu na turę:
 - 1 żywność
 - 1 rozrywkę
 - 1 wygodę
 - 1 tlen

(do rozpatrzenia, może być zbyt niezbalansowany i każdy gracz będzie chciał go zbudować od razu)

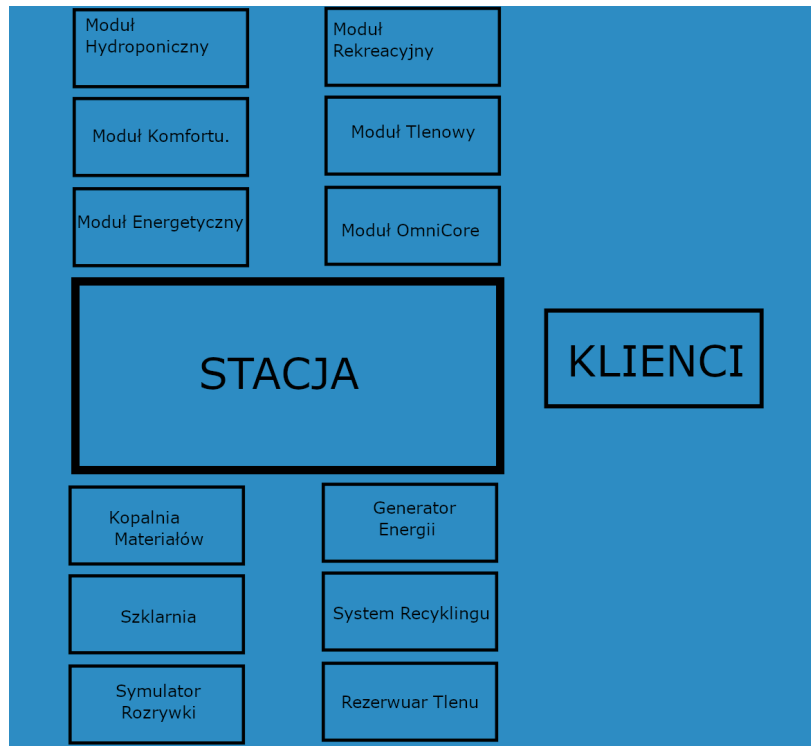
Dodać jakiś efekt losowy? Może potrzeba więcej pracowników do jego zbudowania? Efekt aktywowany jest co 2 tury? Wymaga kilka innych modułów by go zbudować?

Pola Początkowe dla Pracowników (początkowo gracz musi stawić pracowników na pola by farmić konkretne zasoby do budowy / przyjmowania klientów)

1. **Kopalnia Materiałów**
 - **Efekt:** Gracz otrzymuje **2 materiały budowlane** za każdego przypisanego pracownika.
 - **Limit pracowników:** 2
2. **Generator Energii**
 - **Efekt:** Gracz otrzymuje **2 energii** za każdego przypisanego pracownika.
 - **Limit pracowników:** 2.
3. **Szklarnia**
 - **Efekt:** Gracz otrzymuje **2 żywności** za każdego przypisanego pracownika.
 - **Limit pracowników:** 2.
4. **System Recyklingu (Gracz zaczynający nie może postawić tu pracownika)**
 - **Efekt:** Gracz otrzymuje **1 materiał budowlany i 1 energię** za każdego przypisanego pracownika.
 - **Limit pracowników:** 1.
5. **Symulator Rozrywki**
 - **Efekt:** Gracz otrzymuje **1 punkt rozrywki** za każdego przypisanego pracownika.
 - **Limit pracowników:** 2.

6. Rezerwuuar Tlenu

- **Efekt:** Gracz otrzymuje **1 punkt tlenu** za każdego przypisanego pracownika.
- **Limit pracowników:** 2.



Warunek zwycięstwa? - Każdy klient ma pewne punkty klasy, które otrzymuje gracz za jego przyjęcie. Im kosztowniejszy klient, tym więcej punktów. Do kolejki ustawiają się także legendarni klienci, którzy dają dużą ilość punktów klasy ale są kosztowni i mają dodatkowe wymagania. Po zebraniu odpowiedniej sumy punktów klasy, konkretny gracz wygrywa.



Przemyślenia / Problemy

Rekrutacja pracowników

- Więcej pracowników = więcej miejsc na planszy potrzebnych do przydzielenia ich do konkretnych czynności*, dodatkowo potrzebnych więcej pionków/elementów gry aby brać zasoby podczas farmienia (*możliwa zamiana np 5 małych pionków energii na 1 duży? coś podobnego w talizmanie*). 3 bazowych pracowników jest wystarczająca do bazowego szkieletu gry.

Balans gry pod dwie osoby max

- *Gra jest zbalansowana pod maksymalnie dwie osoby, aby dodać możliwość gry dla 3-4 osób trzeba zmienić limit pracowników na polach początkowych na limit graczy.

Efekty losowe

- Aktualnie jedynym efektem losowym są dochodzący klienci i ich wymagania. Gra bazuje na systemie farmienia się i kupowania modułów by dostawać regularnie zasoby. Efekty losowe pokroju podatków, ograniczeń, wprowadziłyby efekt punishmentu.

Przewaga pierwszego gracza

- Blokada niektórych ruchów, czy możliwości postawienia na konkretne pole pracownika dla pierwszego gracza to pewien sposób na balans. Dodatkowe materiały dla kolejnych graczy to inny pomysł.

Dodatkowe strategie gry

- Szkielet gry pozwala na niewiele. Możliwe dodatkowe strategie pokroju rezerwowania klientów (inspiracja Splendorem), przeszkadzanie innemu graczowi, (wymiana zasobami pomiędzy graczami spowodowałaby chyba zbyt duży nacisk na "dobijanie" jednego gracza) czy implementacja wspomnianych wcześniej podatków za zbudowane moduły.