

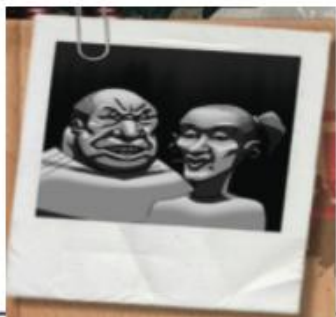
## JINXED SHIP CONCEPT

28 августа 2018

Антон Крамарь

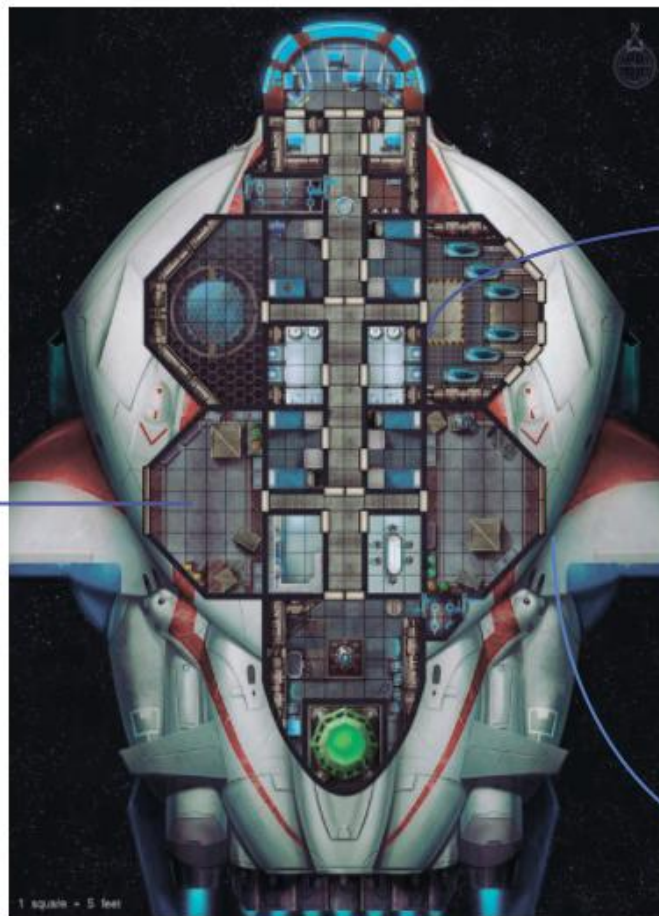
kramaton@gmail.com

Ироничный симулятор космического корабля, где за тысячу лет бедлама сменяются десятки поколений колонистов.

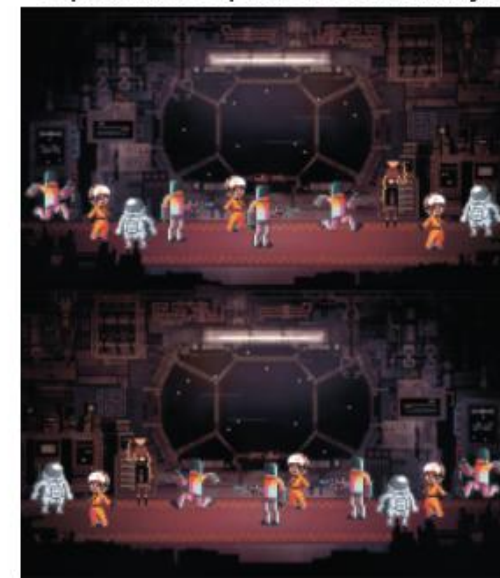


### КОЛОНИСТЫ

- все время новорят что-нибудь сломать
- режутся в карты, пьют и размножаются
- серьезно, сотни их, девать уже некуда
- у них есть ПОТРЕБНОСТИ (гекалитры кофе)
- на борту оказались и темные личности



### Вертикальное расположение палуб



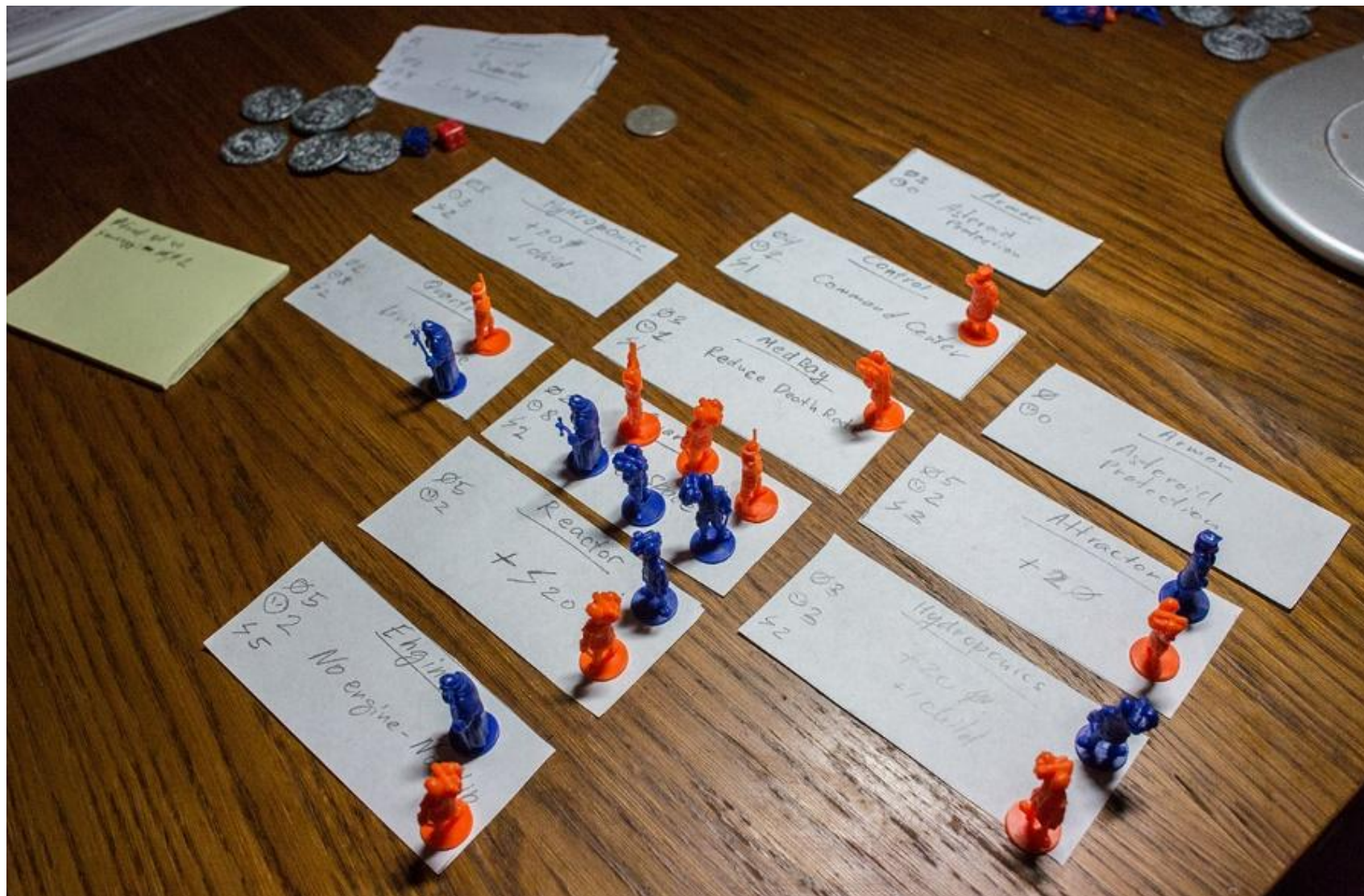
### КОРАБЛЬ

- гигантский, с потайными углами
- гидропоника, термоядерный реактор
- аттрактор астероидов и звездной пыли
- гарантия на 250 лет полета

Игрок является капитаном корабля поколений, его задача доставить в конечную точку достаточное число колонистов, для этого необходимо:

- распределять колонистов по рабочим местам
- улучшать и строить отсеки
- выращивать нужных специалистов
- поддерживать рождаемость, не допускать перенаселения
- преодолевать кризисные ситуации, возможны попадания метеоритов, пожары, кофейные бунты, гремлины, террористы, эпидемии, всплески самогоноварения и встречи с пришельцами.

## Прототип





## Процесс тестирования механик.

В начале проверялась механика рождения/смерти колонистов. Простые правила: корабль разбит на отсеки, у игрока есть начальное количество людей и он волен распределять их по любым отсекам. За 10 ходов нужно довести к-во людей до 30. Каждый ход в отсеке, где есть пара мужчина/женщина появляется новый колонист. Пол нового колониста определяется броском монеты. Также каждый ход в отсеке умирает 2 случайных колониста (тоже бросок монеты, умрет мужчина или женщина). Первый прогон прототипа показал, что при 16 начальных колонистах корабль вымирает. Новое правило смерти — колонисты умирают только каждый второй ход. Теперь корабль начал стабильно набирать популяцию, если игрок не распределит мужчин и женщин по разным отсекам.

Сама по себе растущая популяция малоинтересна. Отсеки получили следующее свойство: количество жилых мест. Если отсек перенаселен, то там умирает на 2 человека больше. Но прогон прототипа показал, что игрок вполне способен специально регулировать численность, набивая людей как сардины в бочки. Добавлено правило поломки: если в отсеке в конце хода находится колонистов больше, чем мест в отсеке, то с вероятностью 50% (бросок монеты) отсек взорвется вместе с жильцами и будет убран со стола. Прогон прототипа показал, что как ни старайся, корабль разрушается по частям. Необходимо его расширять.

Добавлена механика пристройки отсеков к существующим. У отсеков появилось стоимость постройки (на карточке - кружок с чертой) и потребность в энергии (значок молнии на карточке). Добавлены специальные отсеки: реактор, медотсек, командный центр, гидропонная ферма. Например, отсек с реактором производит энергию и повышает смертность на 1 в соседних по горизонтали и вертикали отсеках. Его противовес — медицинский отсек. Также был необходим отсек, производящий ресурс для постройки — им стал аттрактор, уловитель звездной пыли. Прогон прототипа показал, что необходим некоторый ограничитель, ничто не мешает игроку бесконечно расширять корабль.

Добавлена механика столкновения с астероидами. Из-за работы аттрактора, каждый ход в корабль может врезаться астероид. Вероятность такого события  $1/3$  (если результат броска обычного кубика d6 больше 4). Астероид попадает в один из внешних отсеков и сносит последний вместе с жильцами. Введен сплошной отсек с броней разово защищающий корабль от астероида. Прогон прототипа явил новую динамику: когда в результате столкновений на корабле осталась последняя женщина, пришлось ее спасать, прятать в самом сердце корабле и окружать заботой. Это уже было весело.

После добавления ресурса еды, зависимости производимых ресурсов от сытости колонистов, механики “несчастливого случая” (можно убить колониста, если в конце хода он находится в отсеке один — нет свидетелей) в прототипе уже появилась некоторая глубина: игроку постоянно приходится балансировать на грани ножа, оберегая и уничтожая колонистов.

## Мета

