Название игры: «Колонизация Марса».

Платформа: Static non-RWD web app.

1. Начальное описание.

Игра берет свое начало на планете Марс, куда прилетает несколько колонистов и основывает колонию.

Игрок берет на себя роль гипотетического управляющего колонией.

Цель: достичь определенное население колонистов (на текущий момент - 1000).

2. Схема игры.

Игра идет по пошаговой системе, главный контролирующий фактор - год. После перехода на следующий год, игра производит случайные события, связанные с жизнью колонии, а так же учитывает рождение новых колонистов.

3. Основные факторы.

Для развития колонии в первую очередь нужны люди, без них дальнейший рост численности невозможен. Основные факторы - это те условия, которые напрямую влияют на рост численности населения.

1. Шанс рождения детей (60% по умолчанию).

2. Шанс смерти детей (40% по умолчанию).

3. Шанс внезапной смерти (6% по умолчанию).

4. Дополнительные факторы.

Дополнительные факторы - это те факторы, которые напрямую влияют на саму колонию в целом.

1. Шанс конца света (0.125% по умолчанию).

5. Развитие колонии.

Игра подразумевает наличие набора стратегических решений, необходимых для улучшения жизни колонии и открытия новых способов взаимодействия с колонией. Развитие зданий и исследований проходит по цепочке, которая не позволяет исследовать или строить сразу все доступные структурные изменения в игре, вместо этого они становятся доступны по очереди.

5.1 Здания.

В игре можно строить здания для изменения следующих параметров:

1. Количество добываемых ресурсов.

2. Основные и дополнительные факторы.

3. Получение доступа к исследованиям.

4. Получение доступа к технике.

Перечень текущих зданий в игре:

1. Электростанция (вырабатывает необходимую мощность для поддержания других зданий). Не требует изначальных зданий для постройки.

2. Завод по добыче титана (вырабатывает ресурс титан). Требует электростанцию для "открытия возможности постройки (далее ОВП)".

3. Завод по добыче урана (вырабатывает ресурс уран). Требует электростанцию для ОВП.

4. Завод по добыче дейтерия (вырабатывает ресурс дейтерий). Требует наличие 1, 2, 3, 6 зданий для ОВП.

5. Медицинский блок (добавляет бонусы к основным факторам). Требует наличие 1, 2, 3, 6 зданий для ОВП.

6. Жилой блок (добавляет жилые места для колонистов). Требует наличие 1 здания для ОВП.

7. Завод техники (позволяет строить технику). Требует наличие 1, 2, 3, 4, 6 зданий для ОВП.

8. Лаборатория (позволяет проводить исследования). Требует наличие 1-7 зданий для ОВП.

9. Космопорт (позволяет получать помощь от других колоний). Требует наличие 1-8 зданий для ОВП.

10. Оборонная система (защищает колонию от атак). Требует наличие 1-8 зданий для ОВП.

5.2 Исследования.

После получения доступа к исследованиям, появляется ряд возможных улучшений, которые затрачивают непосредственно ходы на выполнение. Исследования влияют на следующие параметры:

1. Количество добываемых ресурсов.

2. Основные и дополнительные факторы.

3. Получение доступа к экспедициям.

4. Влияние на параметры зданий.

Перечень текущих исследований в игре:

1. Энергетика (позволяет увеличивать выходную мощность электростанций).

2. Медицина (добавляет бонусы к основным факторам). Требует 1 исследование для "возможности исследования (далее ВИ)".

3. Выработка (добавляет бонусы к добывающим заводам). Требует 1 исследования для ВИ.

4. Экспедиции (позволяет проводить экспедиции). Требует 1-2 исследования для ВИ.

5. Жизнь бурлит (увеличивает частоту случайных событий). Требует 1-2, 4 исследования для ВИ.

6. Технологии (добавляет новую технику для постройки). Требует 1-4 исследования для ВИ.

5.3 Экспедиции.

После получения доступа к экспедициям, игрок получает возможность один раз в определенный промежуток отправлять колонистов в экспедицию на определенный срок. По истечении срока, возможны следующие события:

1. Колонисты находят ресурсы.

2. Колонисты находят заброшенную технику и чинят её.

3. Колонисты погибают.

4. Колонисты приносят артефакт.

5.3.1 Артефакты.

Артефакты - это предметы, которые можно добыть только в экспедициях, и которые влияют на основные и дополнительные факторы колонии. Получив артефакт, от него нельзя избавиться никаким способом. Перечень текущих артефактов в игре:

1. Обелиск (оказывает полное негативное влияние на жизнь колонии, не добавляет никаких бонусов).

2. Алтарь (добавляет существенный бонус к основным и дополнительным факторам колонии).

3. Экспедиционный талисман (убирает возможность смерти колонистов в экспедициях).

4. Безумие Шарлоха (колония немедленно теряет в численности колонистов).

5. Терраформатор (колония получает существенные бонусы к выработке ресурсов, а так же небольшой бонус к основным факторам).

5.4 Техника

После получения доступа к технике, игрок получает возможность строить различные машины для улучшения основных и дополнительных факторов, а так же для улучшения зданий. Перечень текущей техники в игре:

1. Наниты (позволяют добывать больше ресурсов).

2. Импланты (позволяют ускорить время исследований).