**ŰRKOLÓNIA 1.0**

**A Csillagösvényen Űrkadét Program stratégiai játéka**

1. **Stratégiai játék**

A cél egy ismert cél elérése: térbeli uralmának növelése, egy vagy több ellenséggel való küzdelem a játéktéren, az entitás boldogulása. A hangsúly nem a játékos képességein van, hanem a játék tervezésén.

A **taktika** a szervezetre és a sikeres üzleti tevékenységre vonatkozik. Eredetileg a katonai térhez kapcsolódva ez a kifejezés bármilyen konfrontációra vonatkozik (gazdasági, kereskedelmi, sport-, szórakoztató, diplomáciai stb.), És leírja a működési módszerek és a rendelkezésre álló eszközök optimális kombinálásának művészetét nyereség vagy döntés elnyerésére.

A taktika abban különbözik a stratégiától, hogy rövid távú célokra vonatkozik, mint például egy részfeladat teljesítése megnyerése, míg a stratégia közép- vagy hosszú távú célokra vonatkozik, mint például egy feladatrendszer vagy egy projekt sikeres teljesítése (alapozás, előkészítés, feladatok kiosztása, feladatvégzés, ellenőrzés, dokumentálás, lezárás, publikálás).

A **stratégia** megtervezett, koordinált megoldásokat, ügyes műveleteket, manővereket tartalmaz, hogy a specifikus cél, egy részfeladat, vagy egy teljes projekt, küldetés sikeresen valósuljon meg.

A stratégia különböző területeken értelmezhető: harcászat, pszichológia, marketing, diplomácia, ökológia, játékok (pl. sakk, gó, póker, stratégiai játékok).

A rivális, az ellenfél, a versenytárssal szemben kell a stratégiánkat felépíteni, ami esély adhat egy adott cél elérésére, a másik fél vagy felek cselekedetei ellenére.

A stratégia abban különbözik a taktikától, hogy ez érinti a közép- és hosszútávú célokat, mint például a feladatok elvégzése vagy a küldetés sikeres teljesítése.

**Az ŰRKOLÓNIA 1.0 egy folyamatosan működtethető stratégiai játék**, bármikor csatlakozhatnak a rendszerhez új csapatok, kolóniák, ugyanis

**a játék lényege**, hogy a csapatok működtessék, fenntartsák, fejlesszék kolóniájukat, és az eredményesség fokmérője a kolóniák vagyoni helyzetének alakulása, azaz, hogy azonos feladatszám teljesítése után mekkora kredit (vagy Űrcsillag) mennyiséget tudott a csapat haszonként elkönyvelni, hogy milyen fejlesztéseket tudott realizálni.

A feladatszámot az átvett feladatkártyák száma határozza meg.

1. **Komplex feladat (feladatkártyák)**
2. **fázis**

A játékban résztvevő, előre megszervezett csapatok feladata, hogy egy működőképes emberi kolóniát

1. tervezzenek meg, mint objektumok (szükséges építmények) halmazát úgy, hogy az minimálisan optimális, azaz a reális szükségleteket kielégítő, fenntartható, és finanszírozható szinten valósuljon meg,
2. határozza meg a kolónia funkcióját, küldetését, céltát, fő tevékenységi körét,
3. határozza meg a kolónia küldetésének sikeres teljesítéséhez vezető feladatok rendszerét,
4. határozza meg a feladatok ellátásához szükséges személyzet összetételét, a személyzet elvárt szaktudását,
5. határozza meg a személyzet bérezését, havonta jelentkező kiadással,
6. állítsa össze a szükséges eszközök, berendezések, gépek listáját, azokat árazza be,
7. a szükséges eszközökhöz, berendezésekhez, gépekhez rendeljen üzemeltetési, fenntartási költségeket,
8. stb.
9. **Komplex feladat (feladatkártyák)**
10. **fázis**

A csapatok által létrehozott, működőképes kolóniák kapcsolatfelvétele más kolóniákkal

1. A kolónia ellátása, készletezése, szükséges raktárkészlete felett megtermelésre kerülő, és értékesíthető anyagi javak és szolgáltatások értékesítése a börzén, az összes kolónia által elérhető piacon.
2. A kolónia ellátása, készletezése, szükséges raktárkészlete felett megtermelésre kerülő, és értékesíthető anyagi javak és szolgáltatások értékesítése közvetlen megkeresés után, amikor egy kolónia egy másik kolóniával köt üzletet, egy-egy konkrét termék, vagy szolgáltatás kapcsán.
3. stb.
4. **Komplex feladat (feladatkártyák)**
5. **fázis**

A működőképes, más kolóniákkal együttműködő, vagy azokat bekebelező, vagy más kolóniába beépülő kolóniák fejlesztése a kolónia gyarapodásának érdekében.

Felmérés, tervezés.

1. **A kolónia működését befolyásoló külső erők, folyamatok egyéb rendszerek (külső tényezők kártyái):**
	1. csillagászati, geológiai, fizikai, kémiai,
	2. biológiai, egészségügyi,
	3. jogi, szabályozási, politikai
	4. gazdasági
	5. stb.
2. **A kolónia működését befolyásoló belső erők, folyamatok egyéb rendszerek (belső tényezők kártyái):**
	1. a kolónia objektumainak állaga, mennyiségi és minőségi követelmények,
	2. a létszám alakulása,
	3. egészségi állapot,
	4. oxigén, vízellátottság,
	5. táplálék ellátottság, annak mennyisége, minősége,
	6. szükséges szaktudás (pl. amennyiben egy adott probléma megoldásához nincs szakember, akkor vagy fel kell venni egy új munkaerőt, vagy egy másik kolóniától kell megrendelni a szolgáltatást),
	7. stb.
3. Egyéb 1
4. Egyéb 2