

Tytuł roboczy: „Brak nowych gier”

To jest platformówka. Głównym bohaterem jest fan gier komputerowych, Zbyszek. Pewnego jesiennego dnia, Zbyszek budzi się i pierwsze co robi to podchodzi do komputera by ściągnąć jakąś grę. Zastaje jedynie napis "Brak nowych gier". To już 4 miesiące - mówi Zbyszek i siada do Internetu. Czyta artykuł częściowo na głos: "tysiące ludzi na bruk....rodziny z dziećmi....to koniec.....piractwo....nie ma kto tworzyć nowych gier. - DOŚĆ" - wykrzykuje Zbyszek.

Cała gra składa się z 20 poziomów pełnych wyjątkowych wyzwania:

- *Uratować twórcę i jego rodzinę.*

Na każdym poziomie inna historia innego twórcy. By go uratować, trzeba kupić legalne przedmioty (gry, muzykę, książki itd.) za określoną, minimalną sumę (z każdym poziomem, suma wzrasta). Przedmioty można kupić w różnych punktach na mapie. Cokolwiek się kupi, pojawi się jakaś krótka animacja w zależności od tego co się kupi. Jak książkę - jakiś cytat mobilizujący do dalszego działania, jak film, to jakaś scenka itd.

-*Poznaj 20 różnych historii!*

Każdy poziom ma swoją historię. Gdy akcja dzieje się na plaży, twórca opowiada że chciał pokazać dzieciom morze, pierwszy raz w życiu. Dowiedział się że go zwolnili i teraz nawet nie ma za co wrócić. Akcja w korporacji. Twórca - przez ostatnie pół roku pisał poradnik jak usprawnić działanie korporacji. Liczył że zarobi trochę pieniędzy i zbiera na swoje wesele. Niestety niemal nikt nie kupił ale każdy czytał. Teraz twórca pracuje w korporacji na 1/4 etatu, robiąc z polecenia szefa, ksero własnego poradnika i rozdając je pracownikom - itd..

-*Szybko, byle przed ZIMĄ!*

Każda plansza będzie na czas. Mamy jesień i jeśli się Zbyszek nie pośpieszy, twórcy z rodzinami nie przeżyją zimy. Gdy czas się skończy a Zbyszek nie zbiera pieniędzy i nie kupi wystarczająco dużo rzeczy, następuje animacja. Nastaje zima a twórcy z dziećmi w samych tylko strojach kąpielowych, na pustej plaży, zamarzają. GAME OVER.

Jeśli nie zdążymy do zimy pomóc pisarzowi, każdy już będzie znał jego poradnik więc twórca zostanie zwolniony i zamarznie, itd.

### *-Zdobywanie środków*

*Pieniądzy możliwych do zdobycia na planszy będzie zawsze tyle ile możliwych do kupienia rzeczy. Natomiast suma minimalna by przejść poziom, będzie niższa. Przedmioty kupione będą się*

*pojawiły w pasku postaci. A skąd będą pieniądze? Sam Zbyszek nie jest w stanie kupić tyle by wszystko wróciło do normy. Musi szukać na mapie potencjalnych zwolenników. Wystarczy ich znaleźć a się przyłączą i dadzą odpowiednią ilość monet.*

### *-Zabawni zwolennicy*

*Będą poukrywani w różnych miejscach, zależy od scenerii. Akcja w korporacji - potencjalny zwolennik (PZ) jako jedyny siedzi przy komputerze i płacze (bo nie ma w co grać), reszta pracuje. Akcja na plaży - PZ sam pisze coś na kartce, czyta zadowolony, po chwili smutnieje i znów coś pisze i tak w kółko (złakniony książek sam je sobie pisze). Np przy akcji na dyskotecę mogą być sami PZ, którzy będą niemrawo poruszać się w całkowitej ciszy, bez muzyki, itd.*

### *-Upierdliwi przeciwnicy*

*Całą zabawę będą utrudniać zatwardziali piraci. Potrafią oni na odległość kopiować przedmioty kupione przez Zbyszka. Gdy pasek wykradania rośnie, Zbyszek szybko musi pozbyć się pirata, ciskając w nim swoją bronią - zabraną z domu, całą stertą płytek DVD z pirackimi nagraniami. Jeśli pirat zdoła uciec - wzrasta minimalny limit złota potrzebny do zaliczenia levelu.*

### *-Poznaj swoją miłość i nie strać jej!*

*Na drugim poziomie, gdy już jest jasne że Zbyszek stoi na czele nowej organizacji, mającej za zadanie przywrócić ład i porządek, poznaje on Ewę. Rekrutuje ją. Ewa jest piękna, zgrabna i powabna a przede wszystkim od razu zakochuje się w Zbyszku. Imponuje jej swoimi ideałami i determinacją. Po każdym poziomie zacieśniać się będzie miłosna więź między bohaterami (dzięki odpowiednim dialogom).*

### *-Zwalcz demony przeszłości!*

*Po piątym poziomie wyznają sobie miłość a Zbyszek przyzna że nie zawsze był taki super i kiedyś też piracił. Powie, że czasem ma wątpliwości czy to ma sens i czy robi dobrze. Od poziomu 6 Ewa będzie*

*towarzyszyła Zbyszkowi podczas gry a u Zbyszka pojawi się wskaźnik morale. Wskaźnik ten będzie powoli samoczynnie spadał. Zadanie Ewy to wzmocnić morale Zbyszka. Ewa zrobi to zawsze gdy Zbyszek kupi coś z legalnego źródła. Bo niestety będą też źródła nielegalne.*

*-Nie idź na łatwiznę!*

*Poza tym że Piraci będą wykraść nasze dobra, to jeszcze (od 6 poziomu) stoją oni obok legalnych sklepów i sprzedają taką samą rzecz 10 razy taniej. To wielka gratka dla osób które chcą odkryć wszystkie dobra a nie odnaleźli wszystkich zwolenników i nie mają dość funduszy.*

*Po zakupie u Pirata, wszystko jest niby tak samo, do momentu zakończenia planszy. Wtedy gracz który myśli że udało mu się wygrać, zdziwiony odkryje że pojawia się na planszy kopia Zbyszka, Ewa ucieka do tej kopii i oboje zaczynają rzucać w prawdziwego Zbyszka płytkami DVD. Poziom trzeba przejść od nowa, nową kopią Zbyszka. I tak dalej.*

*Aż mam ochotę pograć!*

•

/Rafał Toja