

Tytuł gry: "Coolture"

Typ: internetowa gra symulacyjna, przeznaczona głównie na smartfony

Opis rozgrywki: Gracze wcielają się w twórców produktów kulturalnych (twórców gier, pisarzy, muzyków i filmowców) i próbują zawojować rynek swoimi produktami. Jednocześnie każdy gracz jest konsumentem, który ma możliwość dla relaksu korzystać z produktów innych graczy. Ma tutaj wybór – zakupić je legalnie lub „spiracić”. Gra będzie z początku subtelnie, a potem coraz dotkliwiej karała graczy stosujących drugie rozwiązanie, ale przede wszystkim powinna uświadomić graczom los producenta źródeł kultury i pokazać, jak piractwo niszczy rynek.

Przebieg rozgrywki: Każdy gracz zaczyna od stworzenia swojej postaci. Nie jest to proces skomplikowany – wystarczy nadać jej imię i wybrać zawód spośród czterech dostępnych: game developera, pisarza, muzyka i filmowca. Każdego bohatera będą opisywały dwie statystyki, których podtrzymanie będą (w stylu serii The Sims) kluczowe dla gry – pieniądze i kultura. Ta pierwsza będzie zdobywana od innych graczy w zamian za źródła kultury, a wydawana przy kupowaniu ich dla siebie. Z kolei kultura będzie swoistymi „punktami życia” bohatera – będzie zmniejszała się z upływem czasu, a gdy spadnie do zera, oznacza to „Game Over”(wyrzucenie z gry na 48 godzin). Na szczęście można podwyższać go, korzystając ze źródeł kultury. O ile pieniądze są nieograniczoną statystyką (można posiadać dowolną ich ilość), o tyle relaks ma maksymalną wartość 100.

W grze można podejmować trzy akcje, są to:

1. Praca nad źródłem kultury – gracz musi wykonać prostą minigierkę zależną od jego zawodu:

Game developer – gra w „układanie diamentów” (w stylu internetowego „Digging Diamonds”), gdzie układamy zera, jedynki i piksele.

Pisarz – wersja Tetrisa, w której układalibyśmy spadające z góry literki,

Muzyk – gra na instrumencie w stylu uproszczonej wersji „Guitar Hero”,

Filmowiec – wersja Tower Defense, w której rozstawiamy kamery tak, aby nagrać przechodzących aktorów.

Po pomyślnym przejściu wyzwania gracz zostaje poproszony o nadanie swojemu „dziełu” nazwy i tym samym kończy proces tworzenia produktu kulturalnego, który zostaje umieszczony na liście dostępnej dla innych graczy.

Wariant – Dobrym pomysłem, który ograniczyłby masowy wysyp produktów na „rynek” świata gry (niestety spowalniając rozgrywkę) byłby limit tworzonych produktów, np. jeden na dobę.

2. Zakupienie produktów kulturalnych innego gracza – byłoby to główne źródło zarobku, napędzające „rynek”. W zależności od wybranego produktu inna byłaby cena (odejmowana od naszej puli pieniędzy) oraz kulturę, o jaką podwyższałby się nasz wskaźnik pod wpływem korzystania z danego produktu.

Gry – kosztują 100, podwyższają kulturę o 50.

Książki – kosztują 40, podwyższają kulturę o 20.

Muzyka – kosztuje 50, podwyższa kulturę o 25.

Filmy – kosztują 70, podwyższają kulturę o 35.

„Pieniądze”, które wydajemy na dzieło innego gracza zostają przekazane na jego konto. Tak samo gracz zarabia, gdy inni zechcą „kupować” jego produkt.

Dodatkowo, jako nagrodę, gracze będą co 10 zakupionych legalnie produkcji otrzymywać jedną darmową. Pieniądze dla jej twórcy będą generowane przez grę.

Wariant – Aby ograniczyć wybór dzieł (i nie dopuścić do sytuacji, w której 90% graczy nie zarabia nic na swoich pracach z powodu zbyt dużej ilości tych prac na „rynku”) można wprowadzić ograniczenie ilości obecnie możliwych do kupienia produkcji, i stworzyć „kolejkę”, z której co godzinę na „rynek” byłoby wpuszczane np. 20 produktów.

3. Piractwo – zostało dodane celem uświadomienia graczy, jaki wpływ na rynek ma nielegalne przyswajanie sobie źródeł kultury. Gracz może więc ukraść dowolny produkt innych graczy, zamiast go kupować. Nie płaci w tym momencie nic, jednak ma to negatywne konsekwencje:

- każdy gracz będzie miał licznik wszystkich ukradzionych produktów, w miarę, jak będzie on rósł, spadnie ilość punktów kultury, jaką otrzymuje on za korzystanie ze źródeł kultury (ma to przedstawić spadek satysfakcji z rozrywki, jaki można zaobserwować u ludzi nagminnie kradnących),

- gdy gracz ukradnie więcej niż 15 gier/filmów/książek/utworów, zostaje to ujawnione innym graczom. Mogą oni wówczas głosować za wyrzuceniem tego użytkownika z gry. Gracz nie jest informowany, po kradzieży ilu dzieł jego zachowanie zostanie ujawnione. Gracze wyrzuceni nie mogą grać przez 48 godzin, dodatkowo przez następne 36 godzin nie mogą kraść żadnych produktów.

Założenia gry: Gra ma pokazać, że piractwo szkodzi nie tylko twórcom, ale też niszczy cały rynek wydawniczy. W prosty sposób będzie w niej można przedstawić fakt, że złodziejstwo, przyczyniając się do bankructw twórców legalnych źródeł kultury, doprowadza do zmniejszenia ilości tych produktów na rynku. Gracze, którzy skupiać się będą na podkradaniu innym efektów ich pracy, mogą łatwo doprowadzić do załamania rynku (użytkownicy działający legalnie przegrają z powodu braku pieniędzy i, co za tym idzie, spadku do zera poziomu kultury), i przez to stracić dostęp do jakichkolwiek źródeł kultury.

/krzyskol/