

Tytuł roboczy: „Karcianka”

Chciałbym pokazać mój pomysł na grę o legalnych środkach kultury.

Podstawy:

Mój pomysł na grę opiera się na formule karcianek. Gra byłaby oparta na systemie kolekcjonerskim, dzięki czemu gracze mogliby odblokowywać nowe karty, wraz z postępowaniem rozgrywki. Karty dzieliłyby się na 3 rodzaje: karty potworów, karty pola i karty wstrzymania. Gra polegałaby na atakowaniu przeciwnika i jego kreatur przyzwanymi potworami, by zmniejszyć punkty życia przeciwnika z 20 do 0. Na kartach potworów widniałyby postacie z najbardziej znanych, darmowych gier, filmów i literatury. By przyzwać te stwory należałoby posiadać na polu odpowiednią kartę pola na których widniałyby loga najbardziej znanych serwisów z darmowymi gramami i innymi dobrami kulturowymi. Na karcie potworów widniałyby informacje jaka karta pola jest potrzebna. Ostatnią grupą byłyby karty wstrzymania. Pozwalałyby one na negację ataku przeciwnika, zniszczenie kart pola itd.

Na kartach tych widniałyby obrazki związane z działaniem danej karty np. Jeśli karta niszczy potwory związane z literaturą na obrazku byłaby porwana książka itp.

Walka:

Do walki potrzebne byłyby karty potworów. Każdym potworem można atakować 1 na turę. Każdy stwór byłby oznaczony trzema statystykami:

1.Siła

2.Zdrowie

3.Obrona

1.Siła-główny współczynnik dotyczący ataku. Przyjmijmy taką sytuację: nasz potwór z siłą 7

atakuję potwora z siłą 5. Oponent dostaje wtedy obrażenia 2 (jeżeli przyjmujemy że obrona stwora przeciwnika wynosi 0)

2.Zdrowie- Zdrowie stwora pokazuje ile ataków potwór może wytrzymać zanim zostanie zniszczony np. potwór ze zdrowiem 3 może wytrzymać 3 ataki silniejszego potwora przeciwnika.

3.Obrona- Jest to statystyka dotycząca pochłaniania obrażeń. Jeśli atakujemy potwora oponenta o sile 3 i obronie 2 potworem o sile 8 oponent odniesie nie 5 pkt. obrażeń ale 3 gdyż obrona pochłonie 2 punkty. Gdyby obrona byłaby równa lub większa niż potencjalne obrażenia wtedy przeciwnik nie dostaje żadnych obrażeń.

Jeśli oponent nie ma potworów na polu możemy go atakować bezpośrednio zadając mu obrażenia równe sile atakującego potwora.

Przebieg rozgrywki

Na początku rozgrywki każdy gracz miałby po 4 karty w ręku.

Tura dzieliłaby się na 3 rundy. Na rundę główną, walki i poboczną. Na początku swojej rundy głównej gracz dobiera kartę ze swojej 55 kartowej talii. Potem gracz może używać potworów kart pola itd. W rundzie walki można atakować swoimi potworami. Runda trzecia różni się od pierwszej tylko tym że nie następuje dobranie karty. Po tej rundzie tura kończy się i następuje ruch drugiego gracza.

Wynagradzanie za korzystanie z legalnych źródeł kultury:

Konto w grze moglibyśmy podłączyć do konta steam. Po każdej nowo kupionej grze przypisanej do konta steam gracz dostawałby usprawnienia konta np. czasowe przyspieszenie odblokowywania nowych kart.

Turnieje:

Co jakiś czas byłyby organizowane turnieje w których można byłoby wygrać grę, bilet do kina czy inną tego typu rzecz.

Myślę że to już koniec i że przedstawiłem zarys tej gry.

/Andrzej Wołkow/