

Tytuł gry: "Kultura Głupcze!"

Gatunek: Role Playing Game

*Opis fabuły: W Łodzi odbywa się coroczny zlot fanów gier oraz literatury o tematyce fantasy i science fiction. Miejscem zlotu jest centrum miasta, gdzie rozłożone są wielkie namioty podzielone tematycznie. W jednym z nich odbywa się premierowy pokaz gameplay'u jednej z kluczowych dla polskiego rynku rozrywki gry o przewrotnej nazwie "Wieśmin cztery : Poszukiwacze zagubionego kurczaka". Główny bohater Ferdek będąc na premierowym pokazie jest świadkiem napadu na prezenterów ww. gry i kradzieży komputerów z plikami źródłowymi pozwalającymi na wydanie pirackiej wersji "Wieśmina" na długo przed jego oficjalną premierą. Ferdek jako zapalony fan produkcji, który zawsze nabywa gry legalnie i gardzi piractwem postanawia odzyskać skradziony sprzęt i oddać go prawowitym właścicielom. Na swojej drodze spotka wiele osób z branży gier komputerowych, zyska nowych przyjaciół którzy pomogą mu w walce ze złodziejami i odwiedzi siedzibę tłoczni nielegalnych płyt ulokowanych w całej Polsce. Wpląta się przy tym w aferę piracką, w której maczać będą palce wielcy ludzie ze sceny politycznej kraju. Podczas swojej wędrówki stanie przed wieloma wyborami moralnymi i będzie kuszony zdobyciem łatwych brudnych pieniędzy na każdym kroku. Nie każdy wybór będzie jednak oczywisty. Przykładowo stanie przed dylematem czy uratować z opresji zamieszana w działalność piracką córkę premiera i zyskać dzięki temu limitowaną edycję gry o której posiadaniu marzył w dzieciństwie, czy wydać ją w ręce policji wiedząc że maczała palce w kradzieży "Wieśmina". To tylko przedsmak tego co gracz będzie w stanie doświadczyć, każdy bowiem wybór będzie miał znaczenie w dalszej rozgrywce.*

*Opis rozgrywki: Wielowątkowa gra RPG, w której Ferdek wraz z trzyosobową drużyną przemierzając największe miasta Polski stanie naprzeciw wielu wyzwaniom, napotka dużo postaci niezależnych które zaproponują mu współpracę, lub zlecą zadania dodatkowe. Dialogi z kluczowymi postaciami naprowadzą gracza na szajkę złodziei. Walka będzie przebiegała w turach, przy pomocy ataków fizycznych i mentalnych(np: cytowanie znanych dzieł literackich i myśli filozoficznych). Ferdek będzie miał moc wpływania na sumienie piratów i złodziei. Każda wygrana pomoże policji wsadzić bandytów do aresztu. Nagrodą będą punkty do wykorzystania w sklepie internetowym na zakup legalnych tytułów. (Obrazowanych jako minigierki w stylu Arkanoid, Tetris, Galaga). Każdy zebrany tytuł będzie zwiększał możliwości bohatera podnosząc jego atrybuty takie jak: siła, charyzma, zdrowotność, praworządność(cecha związana z promowaniem legalnych*

tytułów). Jego pomocnicy będą zróżnicowani zarówno pod względem płci, jak i zdolności. Każdy będzie zajmował się inną dziedziną kultury.

Marika - dziewczyna słuchająca każdego rodzaju muzyki, promująca płacenie abonamentu RTV, będzie obdarzona zdolnością modulacji głosu pozwalającej na zmylenie przeciwników tak aby atakowali się nawzajem.

Ahim - student filozofii, korzystający na codzień z czytnika e-book'ów i kupujący tylko legalne wersje książek(po tym jak nielegalna kopia spowodowała samozapłon jego poprzedniego czytnika) swoimi aforyzmami oczaruje przeciwników obu płci. Ezehiel - obcokrajowiec, promotor Festiwalu Pięciu Kultur, obeznany w kinematografii, oślepiający piratów błyskiem reflektorów.

*/Dominik Byczkowski /*