OVERCLOCK游戏企划

1. 游戏类型

集换式卡牌游戏（Trading card game）TCG 的PVP为主导，辅以RPG的PVE玩法。主打三个特色：策略 集换 养成。重要性按照先后顺序

1. 玩家对象

TCG面向客户很广泛，但是单纯显卡的题材限制了玩家的群体，主要针对16-30年龄段的玩家。玩家群体有足够的消费能力和黏度

1. 基本概念

集，换，战，是TCG卡牌的主要三个部分。

1. 集：分为三种卡牌（锁定，固定，自由）来源多是开补充包盒任务奖励，游戏初始每位玩家有一套基础卡组，此基础卡组仅可进行PVE剧情挑战的锁定卡片，不得用于与玩家对战。PVE内的奖励卡片可以作为固定卡片进行对战，不够不可与玩家进行交换。自由卡牌则是虚拟补充包开出，或实体卡包录入的卡牌，实体卡价格贵于虚拟补充包，可以自由与玩家交换。
2. 换：使用一大区政策，因为不涉及等级，早玩和晚玩的玩家享有相同的机会。每位玩家每日有10次换卡机会，换卡槽为5个，三种交换方式（指定卡牌，意向卡牌，面谈）。系统会对卡牌的评级进行自动处理，避免级别相差过大的卡牌交换进行洗牌。可以进行多对一交换，官方只干预洗牌（因为会出现来回洗的状况，借卡用那种）。未来根据情况可能会进行以下几种限制：交换后固定期，活着交换后锁为固定，用解锁道具才可以解锁再交易，避免一张卡大家用。
3. 战：采用段位匹配机制，和好友邀战机制。由于匹配机制较为复杂，不多解释
4. 玩法特点

目前是第一部分的企划叫做显卡娘，不够我希望之后融入各种配件，而且性别不只是女体，之后要修改游戏名称，尚不清楚文化领域于电子领域的版权是否会产生冲突。

稀有度：普卡，边卡（金银钻），闪卡（碎银，彩闪），局部闪 ，稀有度分类比较多，主要稀有来自于闪卡。同一张热门卡牌可能含有多个插画，按不同比例投放。

同一张显卡的不同厂商版本是同卡牌，属性，效果会有不同。

抛弃费用制，使用机能制.

1. 具体机制