

СУТЬ.

Азартный рогалик, в котором прокачиваются карты, фишки (кружки), кости.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

ИЕРАРХИЯ.

ПРОКАЧКА.

Ветки прокачки карт:

Ветки прокачки кружков:

Ветки прокачки костей:

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Защита от смерти.

Карты+Кости.	Фишки.	Карты+Фишки+Кости.
Игрок может сыграть со Смертью в любую карточную игру. Победитель кидает кости. Полученный ГГ эффект определённой длительности может быть каким угодно.	Игрок может откупиться от Смерти и тогда она его возродит с минимальным уровнем здоровья.	Игрок может сразиться со Смертью, начиная с полным здоровьем. Сохранённое после победы здоровье перейдёт в реальный мир.
Сложность победы составит $L^*(A+1)$.	Суммарное достоинство фишек за возрождение равно $50*L^*(A+1)$. Суммарное достоинство фишек за дополнительное лечение равно $L^*(A+1)$ за каждую единицу здоровья.	% полноты полоски здоровья Смерти равен $2*L^*(A+1)$.% урона от оригинала равен $L^*(A+1)$.

L – количество пройденных уровней.

A – количество использованных попыток защиты от Смерти в данном забеге.

Конвертация душ.

Когда ГГ убивает врагов, он может превратить их души в карты, фишку или кости. Такие предметы будут эффективнее пропорционально ценности самого врага.

ПЕРСОНАЖИ.

СЮЖЕТ.

ДИАЛОГИ.

УРОВНИ.

Одиночные (присутствует 1 игрок — пользователь).

Название.	Суть (что здесь можно сделать).
Торговец (магазин).	1. Потратить фишки, чтобы купить карты, кости или улучшения. 2. Обменять фишки на более крупные или мелкие. 3. Получить фишки с продажи карт, костей или улучшений.
Игровой зал.	1. Сделать ставку и сыграть. 2. Не делать ставку и пропустить уровень.
Состязание.	Сражение с врагом. Победитель сам решает судьбу проигравшего (можно ограбить, убить, сделать всё или не сделать ничего).

Массовые (помимо пользователя присутствует несколько ключевых персонажей).

Название.	Суть (что здесь можно сделать).
Зал ожидания.	1. Изучить потенциальных противников или союзников в следующем зале. 2. Получить важную информацию о предыстории мира, грядущих испытаниях и так далее.
Биржа.	Магазин, но из большего ассортимента выбирает большее число игроков.
Игорный дом.	Игровой зал, но персонажи сражаются против друг друга или объединяются в команды.
Арена.	Состязание, но с несколькими ключевыми персонажами (возможно, команда на команду) в кругу зрителей, которые определяют условия поединка, делают ставки и решают судьбы проигравших.

НАРЕЗКА.

CFD – это «Cartas, Fichas, Dados» на испанском или «Карты, жетоны, игральные кости» на русском.