Gyerekkorom óta fontos szerepet játszanak az életemben a videojátékok. Nemcsak szórakozásként, hanem olyan tevékenységként, ami kikapcsol, ugyanakkor gondolkodásra is késztet. Legközelebb hozzám a stratégiai játékok állnak, mivel ezek nem csak ügyességet, hanem tervezést, logikus gondolkodást és előrelátást is igényelnek. Az évek során sok különféle műfajjal találkoztam, és mindig érdekesnek találtam, amikor egy játék valamilyen új, addig nem igazán látott, ötleten alapult. Így jött az ötlet, hogy én magam is megpróbáljak létrehozni egy saját játékot – olyat, ami ötvözi azokat az elemeket, amiket a legjobban szeretek.

A projekt alapötlete két különböző játék típus, a tower defense és a kártyajáték, ötvözésével született. Annak ellenére, hogy mindkét műfaj önállóan jól ismert, a kettő ötvözete még viszonylag ritka. Ez számomra nemcsak kihívást jelentett, hanem lehetőséget is arra, hogy valami újat alkossak. A tower defense játékokban a taktikus elhelyezkedés és a tervezés számít, míg a kártyajátékokban a pakli összeállítása és a megfelelő pillanatban való lapkijátszás. A kihívás az, hogy ezt a két rendszert úgy kell összeállítani, hogy azok ne ütkozzenek egymással, egyik se szoruljon háttérbe és a játék élvezhető legyen.

A munka célja egy olyan játék elkészítése, amely egyszerre gondolkodtat és szórakoztat. Fontosnak tartottam, hogy a játék valami újat nyújtson a játékosnak, miközben megtartja a klasszikus stratégiai játékok elemeit. Olyan rendszert akartam kidolgozni, saját maga alakíthatja ki a stratégiáját. A cél nem csupán az volt, hogy technikailag működő játékot készítsek, hanem hogy az hosszú távon is érdekes maradjon. Illetve szerettem volna, ha a játék nem válik unalmassá vagy kiszámíthatóvá hosszabb távon sem. Ezt úgy próbáltam elérni, hogy véletlenszerű elemeket is beépítettem, például a pályák generálásába vagy a szörnyek hullámaiba. Így minden egyes játék más élményt nyújthat, és más stratégiát igényel, még akkor is, ha a játékos ugyanazokat a kártyákat használja.

A projekt során nem csak játékfejlesztéssel foglalkozom, hanem azzal is, hogy hogyan lehet egy játékmenetet izgalmassá és változatossá tenni hosszú távon. A probléma az újrajátszhatóság és a stratégiai mélység fenntartása egy végtelen játékmenetű játékban. Hogyan lehet úgy kialakítani egy játékrendszert, hogy az mindig kínáljon új kihívásokat, ugyanakkor ne váljon túl bonyolulttá vagy túlzottan kiszámíthatatlanná. Illetve az is fontos volt, hogy a játékosnak szabadsága legyen saját döntéseket hozni. A különböző kártyák kombinációi, fejlesztései, és a pakli összetételének meghatározása, mind lehetőséget adnak a saját játékstílus és stratégia kialakítására. A véletlenszerűen generált szintek és a változó ellenségtípusok pedig biztosítják, hogy ne ismétlődjenek meg ugyanazok a helyzetek. Így a gondolkodtató is marad, még sokadik végigjátszás után is.

Fontos volt számomra az is, hogy a játék döntéseket is követeljen meg. Ezért lett a középpontba helyezve a kártyarendszer. A játékos maga választhatja ki, hogy milyen kártyákat használ, milyen stratégiát követ. A pakli összeállítása, a kártyák fejlesztése és kijátszása mind teljes mértékben a játékos döntésein múlik. Ezzel szerettem volna elérni, hogy mindenki a saját stílusában játszhasson. Így nemcsak egy előre meghatározott útvonalat lehet követni, hanem saját taktikákat és megoldásokat lehet kidolgozni. A kártyák fejlesztése és vásárlása hosszabb távú célokat is ad, ami segít abban, hogy a játékos motivált maradjon, és érezze a fejlődést minden egyes játék során. Az, hogy a játék gyakorlatilag végtelen, újabb lehetőséget ad arra, hogy mindenki a saját tempójában fedezze fel és fejlessze tovább a rendszert.