

Wizja Gry

Moja wizja gry "Gra" (tytuł) polega na stworzeniu z niej proceduralnie generowanych światów które skupiają się na środku planszy gdzie zaczyna gracz razem z pewną stacją pozwalającą na progres którą trzeba obronić przed przeciwnikami (gra w stylu Tower Defence).

Świat

Plansza/świat Gry powinien być duży i pozwalający na trochę eksploracji jednak na tyle mały żeby nie dało się w nim zgubić i stracić wszystkiego. Rozmiarem planszy mogło być 100x100 kratek (zachowując dotychczasowy system pól) gdzie w niektórych polach, w grupach były by różne tereny i surowce np. lasy/drewno, jeziora lub pustynie z których gracz musiałby zbierać odpowiednie materiały, wrócić z nimi do bazy na środku świata i zbudować z nich ochronę dla siebie i stacji przed nadciągającymi, coraz większymi falami przeciwników

Przeciwnicy

Zagrożeniem dla świata byłiby przeciwnicy pojawiający się co jakiś czas, nie zależny od ruchów gracza, na brzegach świata i zbliżający się do środka. w celu zniszczenia bazy gracza.

Obrona

Do obrony bazy byłyby konieczne odpowiednie budowle, czy to wieżyczki, czy to ściany które blokują drogę przeciwników, chyba że to uniemożliwia im dojście do środka świata, wtedy zaczęłyby niszczyć ściany. Wieżyczki także by potrzebowały amunicji zrobionej z znalezionych na świecie minerałów, które można albo przynieść do nich ręcznie, albo zbudować taśmę produkcyjną od materiału amunicji prosto do wieżyczek.

Tworzenie

Na te konstrukcje trzeba będzie zbierać surowce ze świata i transportować je do bazy gdzie można je będzie zamienić na możliwość postawienia gdzieś na świecie danej zrobionej budowli.

Koniec rozgrywki

Jedna rozgrywka gry Gra kończyła by się po tym jak przeciwnicy dostaną się do bazy określoną ilość razy, co się niechybnie stanie jako że z każdą falą liczba

przeciwników się zwiększa a liczba surowców zmniejsza, po czym wieżyczki nie miały by czym strzelać. Wynik byłby liczbą przetrwanych rund.