KONCEPTU GRY PIŁKARSKIEJ ONLINE

Tytuł Roboczy Gry: "Liga Mistrzów Graczy" (LMG) lub "Football Legacy Online" (FLO) – do późniejszego ustalenia.

1. Wstęp / Wizja Gry:

Naszym celem jest stworzenie nowej generacji gry football manager online, która przewyższy istniejące tytuły (jak FootballTeamGame) poprzez zaoferowanie bezprecedensowej głębi, immersji i sprawczości dla każdego gracza. W świecie LMG każdy kluczowy aktor – Piłkarz, Manager i Właściciel – jest prawdziwym człowiekiem, a ich decyzje i interakcje kształtują dynamiczny, żywy świat gry. Stawiamy na realizm tam, gdzie dodaje on głębi, oraz na ekscytujące, unikalne mechaniki tam, gdzie budują zaangażowanie.

2. Kluczowe Cechy / Wyróżniki:

\* Pełna Kontrola Graczy: Wszystkie kluczowe role (Piłkarz, połączona rola Managera-Właściciela-Piłkarza) są w rękach prawdziwych ludzi.

\* Rewolucyjne "Live Action" Duels: Kluczowe momenty meczu rozstrzygane są w interaktywnych pojedynkach 1vs1 lub 1vs2 między zawodnikami, z wykorzystaniem taktycznych wyborów i unikalnych "Super Umiejętności".

\* Dynamiczny Świat Gry: Reputacja lig, finanse klubów, rozwój infrastruktury i kariery zawodników są ze sobą powiązane i ewoluują pod wpływem działań graczy.

\* Głęboki Rozwój Postaci: Wielowymiarowy rozwój atrybutów, "Cechy Osobowości" wpływające na zachowanie, system ekwipunku i ulepszalnych "Super Umiejętności" (Orbów).

\* Ekonomia Napędzana przez Graczy: Realistyczne przepływy finansowe, rynek transferowy i bazar przedmiotów, gdzie gracze kształtują podaż i popyt.

\* Międzynarodowa Rywalizacja: Od lig narodowych po Mistrzostwa Świata, dążenie do chwały na wielu poziomach.

3. Role Graczy:

\* Piłkarz (Zawodnik):

\* Podstawowa rola w grze. Każdy gracz zaczyna jako piłkarz – wolny agent.

\* Aktywnie trenuje, rozwija swoje atrybuty, zdobywa ekwipunek i super umiejętności.

\* Bierze czynny udział w meczach poprzez system "Live Action" Duels.

\* Może założyć własny klub, stając się jego Managerem-Właścicielem-Piłkarzem.

\* Manager-Właściciel-Piłkarz:

\* Połączona, kluczowa rola lidera klubu. Jest to zawsze aktywny piłkarz danej drużyny.

\* Jako Właściciel: Zarządza finansami klubu, rozbudowuje infrastrukturę (stadion, centrum treningowe, budynki komercyjne jak hotel, spa, restauracja, sklep), pozyskuje sponsorów, ustala ceny biletów.

\* Jako Manager: Ustala taktykę, zarządza składem (max 20 graczy), prowadzi treningi klubowe (zatrudnia trenerów AI), dokonuje transferów, negocjuje kontrakty, motywuje zawodników.

4. Rozwój Postaci (Piłkarza):

\* Atrybuty: Podzielone na Fizyczne, Mentalne i Techniczne (każdy z indywidualnych skilli rozwijany do max 99). Z tych atrybutów wyliczany jest ogólny OVR (Overall Rating), kluczowy m.in. dla powołań do reprezentacji.

\* Trening:

\* Klubowy: Organizowany przez Managera, klub płaci za trenerów AI (4 typy: bramkarzy, obrońców, pomocników, napastników; dają bonus do PD). Zawodnik zużywa Energię.

\* Indywidualny: Gracz sam decyduje, co trenuje, zużywając Energię. Może zatrudnić osobistego trenera AI (za $) dla mnożnika PD. Treningi mogą zawierać angażujące mini-gry.

\* PD (Punkty Doświadczenia) zdobywane w treningach i meczach pozwalają na zdobywanie Punktów Atrybutów do samodzielnego rozdysponowania.

\* Energia: Kluczowy zasób zawodnika, potrzebny na treningi i mecze. Regeneruje się pasywnie oraz poprzez płatne (w $) usługi (np. Spa, Kino – będące częścią infrastruktury klubowej lub miejskiej).

\* "Cechy Osobowości": Nadawane lub rozwijane, wpływają na zachowanie na boisku (w symulacji tekstowej), interakcje, rozwój i morale (np. Lojalny, Ambitny, Leniwy, Kłótliwy).

\* Ekwipunek:

\* Stroje: Zdobywane m.in. z paczek, mogą dawać drobne bonusy, istnieją sety strojów.

\* Manufaktura ("Chaos Machine"): Do ulepszania strojów i innego ekwipunku (np. ochraniaczy, piłek) z elementem ryzyka (szansa na sukces, niepowodzenie, degradację). Wykorzystuje materiały z gry.

\* "Klejnoty Mocy" / "Esencje": Rzadkie przedmioty do ulepszania ekwipunku, zdobywane z paczek i jako nagrody.

\* "Talizmany Mentalne": Przedmioty wpływające na atrybuty mentalne lub dające perki.

\* Super Umiejętności:

\* Pozyskiwanie: Jak "Orby" – rzadkie przedmioty znajdowane w grze (paczki, nagrody, trudne wyzwania, crafting).

\* Ulepszanie: Możliwe do ulepszania jak przedmioty, co zwiększa ich moc.

\* Wyposażanie: Zawodnik ma 2-3 dedykowane sloty na Super Umiejętności.

\* "Pasek Determinacji": Ładuje się poprzez udane akcje w meczu. Pełny pasek jest wymagany do użycia Super Umiejętności.

\* Użycie: Zawodnik może aktywować tylko JEDNĄ wybraną z wyposażonych Super Umiejętności na cały mecz. Użycie zużywa cały Pasek Determinacji.

5. Ekonomia Gry:

\* Waluty:

\* Dolary ($): Główna waluta do wszystkich transakcji.

\* Energia: Zasób osobisty zawodnika.

\* Dochody Klubów: Wpływy z biletów (zależne od stadionu, cen, frekwencji), nagrody za wyniki sportowe (mecze, ligi, puchary), darowizny od graczy (z limitami), sponsorzy (sezonowi, meczowi), dochody z budynków komercyjnych (hotel, restauracja, spa, sklep kibica, parking), sprzedaż wychowanków z akademii.

\* Koszty Klubów: Pensje zawodników i sztabu (trenerzy AI, personel budynków AI), opłaty transferowe, utrzymanie i rozbudowa infrastruktury, koszty operacyjne dnia meczowego, szkolenie w akademii.

\* Dochody Zawodników: Kontrakty z klubami (pensja podstawowa + bonusy za osiągnięcia), nagrody indywidualne (Piłkarz Meczu/Tygodnia/Sezonu), sprzedaż przedmiotów (do NPC lub na Bazarze Graczy), "prace dorywcze" (mini-gry niezwiązane z piłką, np. listonosz, zużywające energię za $).

\* Koszty Zawodników: Korzystanie z usług regenerujących Energię (Spa, Kino), opłaty za osobistych trenerów AI, koszty ulepszania ekwipunku w Manufakturze, zakupy na Bazarze Graczy, ewentualne opłaty za udział w specjalnych turniejach.

6. Rynek Transferowy i Kontrakty:

\* Okienka Transferowe: 2 dni po sezonie, 1 dzień w połowie sezonu.

\* Wolni Agenci: Mogą być podpisywani w dowolnym momencie (jeśli klub ma miejsce i środki).

\* Proces Transferu (zawodnika z kontraktem):

\* Klub sprzedający może wystawić zawodnika z widoczną, orientacyjną ceną.

\* Inne kluby składają oferty (mogą być wyższe/niższe). Manager sprzedający decyduje, którą akceptuje.

\* Następnie zawodnik (gracz) musi zaakceptować indywidualne warunki kontraktu od klubu kupującego.

\* Nacisk na bezpośrednie negocjacje między graczami.

\* Baza Danych Zawodników: W pełni jawna, bez potrzeby skautów. Agenci nie występują.

\* Kontrakty: Minimalna długość to "do końca bieżącego sezonu" dla graczy pozyskiwanych w trakcie sezonu. W innych przypadkach "na cały sezon", aby zapobiec odchodzeniu w trakcie. Elementy: długość, pensja, bonusy, rola w drużynie, opcjonalna klauzula wykupu.

7. Struktura Rozgrywek:

\* Liga Startowa: Rozpoczynamy od Ligi Polskiej. W przyszłości dodane zostaną inne ligi narodowe (Angielska, Niemiecka itd.).

\* Rozgrywki Międzynarodowe: Docelowo Liga Mistrzów, po wprowadzeniu wielu lig narodowych.

\* Format Sezonu: 1 mecz ligowy dziennie. Sezon ligowy trwa ok. 30-40 dni (w zależności od liczby drużyn, np. 16-20).

\* Intensywność: Możliwość rozgrywania do 3 meczów dziennie (liga, puchar krajowy, Liga Mistrzów) przez jeden klub, co wymusza rotację.

\* Skład Klubu: Maksymalnie 20 zawodników.

\* Kartki i Kontuzje: Standardowy system kartek. Kontuzje trwają maksymalnie 4 dni czasu rzeczywistego i obniżają kondycję.

\* Kluby-Boty: Kilka klubów sterowanych przez AI, dostępne na start dla nowych graczy. Nie można ich przejąć.

\* "Wymuś Skład": Możliwość dołączenia przez gracza z zewnątrz na jeden mecz do drużyny (zwłaszcza bota), której brakuje zawodnika.

\* Przejmowanie Klubów: Klub, którego właściciel (gracz) jest nieaktywny przez 30 dni, może zostać przejęty przez innego gracza.

8. Mistrzostwa Świata:

\* Termin: Rozgrywane po sezonie ligowym.

\* Powołania: Automatyczne przez system na podstawie: aktywności w ostatnich 48h, najwyższego OVR, posiadania założonego stroju reprezentacji.

\* Skład Reprezentacji: 2 bramkarzy, 7 obrońców, 7 pomocników, 4 napastników (20 graczy).

\* Zarządzanie: Głosowanie na Managera Reprezentacji (spośród powołanych lub społeczności danej nacji), który następnie wybiera Asystenta.

9. Silnik Meczowy i Taktyka:

\* Prezentacja Meczu: Głównie komentarz tekstowy na żywo, wzbogacony o interaktywne "Live Action" Duels w kluczowych momentach (max 3 na połowę).

\* "Live Action" Duels: Starcia 1vs1 lub 1vs2 (max). Decyzje podejmują bezpośrednio zaangażowani gracze-zawodnicy. Wynik zależy od kombinacji statystyk zawodników oraz wyboru akcji/kontrakcji (element "papier-kamień-nożyce"), a także użycia Super Umiejętności.

\* Wpływ Atrybutów/Osobowości na Symulację Tekstową: Statystyki i cechy osobowości zawodników (np. Kreatywność, Leniwy, Determinacja) mają bezpośredni wpływ na opisywane w komentarzu akcje, ich prawdopodobieństwo i charakter.

\* Taktyka Managera (Przed Meczem):

\* Formacja (np. 4-4-2, 3-5-2).

\* Ogólny Styl/Mentalność (np. defensywny, ofensywny).

\* Główne Kanały Ataku (skrzydła, środek).

\* Sposób Rozegrania/Rodzaj Podań (krótkie, długie, wrzutki).

\* Role Zadaniowe: Wyznaczenie Kapitana, Wykonawców Stałych Fragmentów Gry, "Rozgrywającego". System taktyczny ma być intuicyjny, bez nadmiernego mikrozarządzania.

\* Taktyka Managera (W Trakcie Meczu):

\* Możliwość dokonania 3 zmian zawodników (substytucji).

\* Możliwość modyfikacji ustawień taktycznych (formacja, styl). Bez "okrzyków".

\* Taktyka Managera (W Przerwie):

\* Wybranie 2 zawodników, którzy odzyskują stałe 20% maksymalnej kondycji.

\* Wybranie 1 zawodnika, który otrzymuje +10% do wszystkich statystyk na pierwsze 20 minut drugiej połowy.

10. Cele Projektowe (Reiteracja):

\* Głęboka Immersja i Sprawczość: Każda rola ma znaczenie.

\* Dynamiczny Świat Gry: Świat żyje i reaguje na graczy.

\* Unikalne Mechaniki: "Live Action" Duels, Super Umiejętności jako "Orby", zaawansowana Manufaktura.

\* Fair Play: Unikanie mechanizmów P2W (temat monetyzacji do szczegółowego omówienia).

11. Następne Kroki (Potencjalne):

Szczegółowe omówienie Monetyzacji, Balansu Gry, długoterminowego rozwoju (endgame), systemu hierarchii lig (awanse/spadki w ramach lig narodowych), dalsza iteracja i uszczegóławianie istniejących mechanik.