

Information préalable : Nous avons choisi de pixeliser nos cartes pour faire référence aux graphismes de l'époque.

Les catégories de cartes

Serviteurs : Jeux vidéo / Consoles / Toute personne ayant contribué à l'avancée du jeu vidéo

Sorts : Sociétés et éditeurs de jeux vidéo / Concepts, objets, faits ayant participé à l'histoire du jeu vidéo

Notre héros et ses attributs

Rétro (Héros) : Le jeu vidéo a commencé à émerger dans les années 70. De nos jours, nous qualifions les jeux de cette période de jeux rétros. C'est pour cette raison que nous avons décidé d'en faire notre héros.

High score (pouvoir héroïque) : Le principe du high score est d'obtenir le plus haut score sur une borne d'arcade. Nous avons emprunté cette idée en donnant un point d'attaque au héros si ce dernier a la carte avec l'attaque la plus haute.

Plastic gun (arme du héros) : Le plastic gun est une arme de jeu d'arcade trouvable sur de nombreuses bornes d'arcade. Nous avons décidé de donner cette arme à notre héros malgré le décalage de génération. Les jeux d'arcade étant omniprésents à cette époque, c'est pour cette raison que cette carte ne peut pas être détruite. Elle passe de génération en génération.

Les cartes

Nintendo : L'entreprise a changé son domaine d'activité à la fin des années 70, passant de la production de jeu de cartes à celle de jeu vidéo et de bornes d'arcade. Nous avons repris ce principe avec le pouvoir de la carte en remplaçant les cartes dans notre main par trois cartes jeu vidéo. (voir carte suivante)

Jeu vidéo : Le jeu vidéo étant apparu dans les années 50 nous en avons fait un serviteur de base. Ayant aussi attiré l'attention dès ses débuts, nous lui avons aussi attribué la capacité provocation. Il a pour objectif initial d'être invoqué par Ralph Baer. Certains jeux sont également connus pour la toxicité de leur communauté, d'où l'effet poison.

Spacewar : Ce jeu étant réputé comme très compliqué à prendre en main, nous avons repris cette idée en faisant en sorte que cette carte ne puisse pas être posée sur le banc. Elle prend deux espaces dans la main de l'adversaire, le limitant dans le nombre maximal de cartes qu'il puisse avoir.

Chase : C'est le premier jeu à se jouer sur un écran de télévision et donc ne nécessitant pas d'ordinateur spécialisé. Les jeux sortis après Chase ont continué sur cette lancée. "Démocratisation" reprend cette idée puisqu'elle renforce Chase pour chaque jeu sorti après lui.

Ralph Baer : Nous nous sommes inspirés de son surnom de "père des jeux vidéo" en lui conférant l'attaque "papa poule". Par ailleurs, Ralph Baer ayant marqué plusieurs fois l'histoire du jeu vidéo par diverses innovations, il possède aussi la capacité furie des vents lui permettant d'attaquer deux fois dans le même tour.

Nolan Bushnell : C'est le créateur de Pong. Il s'est fortement inspiré de Table Tennis, un jeu sur la console Odyssey, tous deux créés par Ralph Baer. C'est pourquoi nous avons fait en sorte qu'il puisse voler une carte à l'adversaire et que Pong soit invoqué si Ralph Baer est sur le board.

Pong : Le but de ce jeu étant de renvoyer une balle à l'adversaire, nous avons fait la même chose pour sa carte. Il peut ainsi renvoyer les dégâts qu'il subit au héros adverse.

Borne d'Arcade : Chaque jeu d'arcade avait une borne, ce qui signifie que chaque arcade avait un jeu incorporé. Ce qui nous permet d'augmenter les statistiques de notre borne pour chaque jeu impliqué dans le jeu.

Konami : Entreprise Japonaise qui s'est lancée dans les jeux d'arcade en 1973, ce qui fait d'elle une des premières entreprises dans ce domaine, lui donnant le droit d'invoquer une carte de cette catégorie.

Gunfight : Ce jeu est le premier à avoir suscité la polémique, devenue récurrente dans les décennies suivantes, comme quoi les jeux vidéo rendraient les joueurs "débiles". Nous avons repris cette idée en donnant la capacité à gunfight de rendre deux serviteurs adverses simples d'esprit, les forçant à s'attaquer entre eux. Nous avons fait aussi en sorte que la carte soit beaucoup trop forte pour que la carte elle-même crée une polémique durant le tournoi entre les différents decks.

Breakout : Le nom "Breakout" signifie évasion en anglais. De plus, le mur de brique à casser symbolise celui d'une prison. Pour sa capacité, nous avons repris ce champ lexical en "emprisonnant" la carte adverse pour trois tours ne pouvant ainsi plus agir.

Super breakout : Le jeu super breakout suit le jeu breakout, ce qui nous a permis de les combiner et par conséquent de pouvoir booster ses statistiques si son précurseur est à ses côtés

Sea wolf : Premier jeu d'arcade sur lequel il est possible d'inscrire ses initiales avec son high score. Ce qui explique que le prénom du joueur intervienne dans les statistiques de la carte.

Computer Space : Il s'agit du tout premier jeu d'arcade. Nous avons réutilisé son statut de pionnier de l'arcade en lui donnant un boost d'attaque quand il se retrouvait seul sur le banc.

Computer Othello : Premier jeu d'arcade produit par Nintendo (1978), il est le précurseur de tous les jeux de Nintendo, ce qui lui donne le droit de nous faire gagner des cristaux de mana à chaque tour pour le nombre de cartes Nintendo sur le terrain.

Odyssey : Console de la première génération développée par Ralph Baer, elle prend ainsi un boost d'attaque et de vie si ce dernier se trouve aussi sur le terrain.

Atari : Cette société a dominé le marché du jeu vidéo pendant toute la décennie des années 70. La capacité charge permet à toutes les cartes Atari d'attaquer en premier faisant ainsi écho à cette domination.

Atari 2600 : C'est la première console à avoir des manettes avec des joysticks. Offrant un meilleur contrôle du personnage, nous avons utilisé cette idée en permettant à cette carte d'ignorer provocation et ainsi, d'attaquer directement le héros adverse.

Tennis for two : Ce jeu a été créé par des ingénieurs non pas à des fins de divertissement mais de démonstration de puissance de leurs ordinateurs. La carte obtient un boost d'attaque et de vie lorsque le groupe d'ingénieurs est sur le terrain.

Soleil : Le plus gros problème pour une console avant l'arrivée des écrans rétro-éclairés. Cette carte va donc empêcher les consoles des générations sans rétro-éclairage de pouvoir être jouées pendant que cette carte est posée.

Asteroids : Il s'agit du jeu d'arcade le plus vendu d'Atari. Ce succès, et donc cette "propagation" des bornes d'arcade Asteroids se retranscrit par sa capacité à invoquer deux nouvelles cartes Asteroids à sa mort.

OXO : C'est le tout premier jeu vidéo. Il reprend les règles du morpion. Nous avons fait de même pour sa carte.

Ping : Nous avons créé cette carte pour contrer les decks des décennies suivantes.

Groupe d'ingénieurs : Les premiers jeux ont été développés par des ingénieurs en informatique dans le but de démontrer la puissance des ordinateurs au grand public, les ingénieurs organisaient des portes ouvertes et des tests de jeux vidéo, notamment "Tennis for two".

Page de pub : Dans les années 70, la promotion de jeux vidéo se faisait principalement par les pubs à la télévision. Afin d'obtenir plus de jeux, cette carte vous permet d'en avoir deux nouveaux.

Serious game : Le but du serious game est de faire passer un message marketing ou idéologique par exemple au travers d'un ressort ludique. Les studios de jeux vidéo utilisent souvent ce système pour se remettre bien financièrement. Nous y faisons référence dans notre carte, c'est un secret qui s'active uniquement si l'adversaire est à plat niveau mana. C'est également une référence à Tennis For Two, premier serious game.

Space Invaders : Le jeu à succès Space Invaders nous donne le contrôle d'un vaisseau dans l'espace avec 3 vies : il doit être détruit 3 fois afin d'être détruit. De la même façon, quand la carte Space Invaders meurt, deux nouvelles copies apparaissent, représentant ses 2 vies restantes qui doivent à leur tour être éliminées.