

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

4.2- WICHTIGE BEGRIFFE



Überlebe einen Kampf, um stärker zu werden / **Outlast** a fight to get stronger:



“Losing battles doesn’t always lead to permanent changes. Some can learn from their defeats and grow stronger, sometimes even gaining new abilities or forms as a result.”

@project.seelenkern_tcg @rudi_kat @CharmandaS2
For questions: projekt-seelenkern@proton.me

Outlast Symbol sowie Bilder der Seelenkerne und Daten-Archiv Karten ist erstellt von einer KI, Ideen sind von mir



Wichtige Begriffe kurz erklärt 1/2:

- **Data-Archive Deck Deck:** Ein **50 Karten Deck**, aus **Data-Archive Karten** für beide Spieler
- **Core-Deck:** Ein Deck mit **7 Core Deck Karten**, die Karten werden auf der **Bench/Back-Up** platziert (**Der Rang der Karte gibt an, wo die Karte auf dem Feld platziert werden darf**).
- **Gateway Deck:** Ein Portal zu einem anderen Gebiet, hier liegen die **Gateway Deck Karten**. Hat eine **Core Deck Karte** ein **Gateway-Match** mit der **Gateway Deck Karte**, bekommt er während der **Battle-Phase**, **+1 Zusatzwürfel** dazu.
- **Core Deck Karte:** Es gibt verschiedene Karten Typen (**C-Typ**), jede mit der gleichen **Serial-Number** kann nur **max 2x im Deck** gespielt werden.
-> DotBit/ DotByte/ Seelenkern/Kernbild/D-Fighter/Core-Ex/Ausrüstung/Avatar/Würfel-Fragment.
- **Data-Archive Karte:** Die **Main Deck Karten** mit den Main Effekten, die während der **Main-Phase** oder **Reaktion-Phase** Aktiviert werden können. Es gibt 16 unterschiedliche und insgesamt **50 Data-Archive Karten** in einem **Main Deck/Data-Archive Deck** für beide Spieler.
- **Bench (Bank):** **Core Deck Karten** vom **Core Deck**, die nicht aktiv in der Arena kämpfen, werden hier gemäß ihren Rang platziert (**B bis S**).
- **Back-Up (Server):** Hier werden **Core Deck Karten** als Back Up gelagert, jede **Core Deck Karte** kann hier **vor Beginn des Spiels** platziert werden, **Core Deck Karten von Rang S+ und S++ können nur hier platziert werden**.
- **Upload Slot:** Hier werden die **Core Deck Karten** von der **Bench/Back-Up** auf das aktive **Spielfeld** übertragen, sie werden in die Arena hochgeladen.
- **Download Slot:** Hier werden die **Data-Archive Karten** beim aktivieren platziert. Programme werden aktiviert.
- **Data-Abyss (Trash):** **Data-Archive Karten** werden nach der Aktivierung oder Karten die **abgeworfen/gelöscht** werden (inklusive **Core Deck Karten**) werden hier platziert.
- **Core-Panel:** Hier werden die **Zusatzwürfel** ect. abgelegt/registriert
- **Zusatzwürfel:** **Würfel** im **Core-Panel** die während der **Battle-Phase** genutzt werden. Das Ergebnis eines **Zusatzwürfel** wird dem Gesamtergebnis hinzugefügt.
- **Negativwürfel:** Eine korrupte Datei, die den Gegner überlasten soll. Wird der Gegner davon betroffen, so verliert er seine Stärke im Kampf. **Würfel** im **Core-Panel** die während der **Battle-Phase** genutzt werden. Das Ergebnis eines **Negativwürfels** wird dem Gesamtergebnis abgezogen.
- **Deaktivieren:** Die **Core Deck Karte** wird um 180° gedreht, der Effekt kann somit nicht mehr aktiviert werden.
- **Aktivieren:** Eine deaktivierte **Core Deck Karte** auf dem **Spielfeld** wird wieder in die Ursprungsposition gelegt.
- **Verdeckt/Offen:** Alle Effekte einer verdeckten **Karte** auf dem **Spielfeld** werden annulliert, so lange die **Karte** verdeckt liegt. Eine **Karte** muss offen auf dem **Spielfeld** sein, um ihren Effekt zu aktivieren.

Weitere Begriffe kurz erklärt 2/2:

- **Zigma (Sigma):** Alle *Seelenkerne* die mindestens die *Version 8.64* besitzen, besitzen auch ein *Zigma Siegel* und sind somit *Rang-S*.
- **Alpha:** *Seelenkerne* die nach Erhalt des *Zigma Siegels* weiter entwickeln, können den *Alpha Status* erreichen. Sie gehört zum *Rang-S+* und können nur auf dem *Back-Up* Feld platziert werden.
- **Omega:** Einige wenige überschreiten den *Alpha Status* und können die *Omega Form* einnehmen, diese Form gehört zum *Rang S++*.
Es darf nur eine *Core Deck Karte* vom *Rang-S++* im *Core Deck* sein und Sie kann nur auf dem *Back-Up* Feld platziert werden.
Nach einer Niederlage während der Battle-Phase, verliert der Spieler kein *DP*, wenn ein *Omega* aktiv war.
- **D-Fighter mit Versionsnummer (Digital-Fighter):** Ki von *Neuronal-Seed-Sytem (NSS)* die als Unterhaltung und Unterstützung angeboten werden. Sie kann man trainieren und upgraden. Sie ist die erste Ki mit einem emotionaler Verständnis und einem menschenähnlichen Bewusstsein.
Es gibt sie in verschiedenen Versionen.
Rang-B bis Rang S können auf der *Bench* oder *Back-Up* Feld platziert werden.
Rang-S+ bis S++ können nur auf dem *Back-Up* Feld platziert werden.
Die Versionsnummer ergibt sich aus der Modellvariante oder dem User der sie benutzt.
- **Emergency Reboot:** Das System macht ein Notall Neustart, sollte es an seine Grenzen kommen und noch Speicher oder Rechenleistung benötigen.
Alle *Data-Archive Karten* werden vom *Data-Abyss* beider in das *Data-Archive Deck* gemischt.
- **Type-Patch:** Ein Upgrade für die D-Fighter von dem Unternehmen NSS.
Eine *Core Deck Karte* vom C-Typ *Ausrüstung*, die nur auf dem *Back-Up* Feld platziert werden kann.
- **Gateway-Match:** Wenn der *Gateway* einer *Core Deck Karte* mit der *Gateway Karte* übereinstimmt, hat es einen *Typen-Vorteil* (Gateway-Match) und es wird dem *Core-Panel* des Spielers +1 *Zusatzwürfel* hinzugefügt.

Effekt-Bedingungen - Zum aktivieren einer Core Deck-Karte:

- Default-Condition = -----

Ist kein Zeichen vor dem Effekt Text, bestehen keine „kosten“ bei einer aktivierung eines Effektes.

- Data-Exchange = Data-Ex:

Wirf entweder eine *Data-Archive Karte* von deiner Hand ab oder der Gegner zieht eine Karte vom *Main Deck*.

- Data-Recycling = Data-Re: /zusatz: „Name der Ziel-Karte“; oder x2 bis x5

Eine oder eine bestimmte anzahl an zufälligen oder eine bestimmte *Data-Archive Karte* muss vom *Data-Abyss* eines Spielers in das *Main Deck* gemischt werden, um den Effekt zu aktivieren.

- Data-Delete = Data-De: /zusatz „Name der Ziel-Karte“; oder x2 bis x5

Die oberste oder eine bestimmte anzahl von *Data-Archive Karte* muss vom *Main Deck* in den eigenen *Data-Abyss* gelegt werden, um den Effekt zu aktivieren.

- Upload Exchange = Upload-Ex: /zusatz „Name der Ziel-Karte“

Lege die aktive *Core Deck Karte* von deinem *Upload Slot* in dein *Data-Abyss* um die im Effekt-Text genannte Karte vom *Data-Abyss* auf den *Upload Slot* zu legen. Führe die *Upload-Phase-M* normal aus.

- Upload Core = Upload-Co: /zusatz „Name der Ziel-Karte“ oder „Typ“

Lege die im Text genannte oder den Typ passende *Core Deck Karte* von deinem *Data-Abyss* auf deine *Bench* (Der Platz auf dem Slot muss frei sein), die Karte wird anschließend deaktiviert.

- Bench/Back-Up-Scan= B-Scan: /zusatz „Würfelzahl/Rang“ , „Typ“ oder „Karten-Name“

Du musst eine *Core Deck Karte* mit dem jeweiligen Rang oder Typ auf deiner *Bench* haben, um einen Effekt aktivieren zu können.

- Data-Abyss-Scan= DA-Scan: /zusatz „Würfelzahl/Rang“ , „Typ“ oder „Karten-Name“

Du musst eine *Core Deck Karte* mit dem jeweiligen Rang oder Typ in deinem *Data-Abyss* haben, um einen Effekt aktivieren zu können.

