

Przygody Pana Cegły

Fabula

Pan Cegła poznał Panią Cegłę, zamieszkali w spokojnej wsi i mieli dużo dzieci. Pewnego dnia pojawił się przybysz znikąd *Wielki Demolator* i jego jedynym celem było unicestwienie rodziny Cegłów. Stworzył specjalną maszynę, która poprzemosiła dzieci Pana i Pani Cegły do różnych światów. Teraz Pan Cegła musi wyruszyć na ratunek swoim dzieciom.

Przebieg gry

W każdym poziomie jest co najmniej jedno dziecko do uratowania, poziomy są wypełnione przeciwnikami i mogą zawierać zagadki. Na każdym poziomie również znajdują się złote monety, które Pan Cegła może zebrać i za nie na każdym poziomie jest gdzieś Pani Cegła, u której może wymienić monety na odnowienie życia, bądź inne moce.

Światy

- Wioska Cegłów - początkowy świat, przeciwnicy dostępni to tylko ścierpieńcy
- Las - świat z drzewami, kłodami, przeciwnicy: ścierpieńcy, pszczoły i węże.
- Miasto - przeciwnicy: samochody, policjanci
- Pustynia - przeciwnicy: sępy i ścierpieńcy
- Tropikalna wyspa: Pan Cegła nie może pływać, bo jest cegłą, trzeba uważać by nie wpaść do wody. Przeciwnicy: rekin, ścierpieńcy
- Jaskinia
- Forteca Wielkiego Demolatora

Ostatni poziom to walka z Wielkim Demolatorem

Wioska Cegłów

- **Motyw** Spokojne, wiejskie krajobrazy z domkami z cegieł (xd)
- **Przeciwnicy:**
 - **Ścierpieńcy** - poruszają się prosto i strzelają wolnymi pociskami
- **Dodatkowe elementy:**
 - Mosty, które mogą się zawalić jeśli Pan Cegła stanie na nich za długo
 - Pierwsza zagadka z dźwignią otwierającą przejście.
- Dziecko ukryte w stodole, którą można otworzyć naciskając przycisk.

Las

- **Motyw:** Gęsty las z drzewami, lianami, kładkami nad ziemią i kłodami do przeskakiwania.
- **Mechaniki:**
 - Liany, po których można się huśtać.
 - Wspinanie się po drzewach, by unikać przeciwników na ziemi.
- **Przeciwnicy:**
 - **Ścierpieńcy:** teraz niektórzy kryją się za drzewami i strzelają z ukrycia.
 - **Pszczoly:** Poruszają się po sinusoidalnym torze i atakują żądłem w powietrzu.
 - **Węże:** Pełzają po ziemi
- **Dodatki:**
 - Przepaści, które trzeba przeskoczyć używając lian.
 - Mechanizm dźwigini, który podniesie kładkę nad rwącym potokiem.
- Dziecko zamknięte w klatce na szczycie drzewa, trzeba aktywować dźwignię

Miasto

- **Motyw:** Szare budynki, ulice pełne aut i przejścia dachami.
- **Mechaniki:**
 - Ruchome platformy w postaci wind i tramwajów.
 - Światła uliczne – niektóre poziomo wymagają zatrzymania się, by nie zostać "potrąconym".
- **Przeciwnicy:**
 - **Samochody** – Przejeżdżają w określonych miejscach, trzeba unikać ich toru.
 - **Policjanci** – Strzelają szybciej niż ścierpieńcy, czasem rzucają pałąk jak bumerang.
- **Dodatki:**
 - Zagadki z sekwencją świateł (np. trzeba zapalić je w odpowiedniej kolejności, by otworzyć przejście).
 - Dachy budynków z ukrytymi skarbami.
- **Dziecko:** Uwięzione w billboardzie reklamowym.

Pustynia

- **Motyw:** Rozległe wydmy, gorące słońce i wraki maszyn.
- **Mechaniki:**
 - Ruchome piaski, które wciągają Pana Cegłę, jeśli za długo na nich stoi.
 - Cień jako schronienie – unikanie nagranych obszarów.

- **Przeciwnicy:**
 - **Ścierpieńcy** – Teraz niektóre pojawiają się z ziemi (jak piaskowe zasadzki).
 - **Sępy** – Atakują z góry, krążąc nad graczem.
- **Dodatki:**
 - Oazy z wodą jako checkpointy, gdzie można odzyskać trochę życia.
 - Zagadka z dźwignią do uruchomienia starożytnej windy.
- **Dziecko:** Ukryte w ruinach świątyni, do której prowadzi sekwencja platform.

Tropikalna wyspa

- **Motyw:** Plaże, palmy, a w tle morze. Pan Cegła musi unikać wody.
- **Mechaniki:**
 - Platformy na wodzie, które powoli się zanurzają.
 - Wybuchające beczki, które mogą zniszczyć przeszkody.
- **Przeciwnicy:**
 - **Rekiny** – Wyskakują z wody w określonych miejscach.
 - **Ścierpieńcy** – Teraz mają "tratwy" i poruszają się po wodzie.
- **Dodatki:**
 - Huśtawki linowe nad wodą.
 - Zagadka z przełącznikami, które trzeba aktywować w odpowiednim momencie.
- **Dziecko:** Uwięzione na platformie dryfującej na wodzie.

Jaskinia

- **Motyw:** Mroczne tunele, stalaktyty, podziemne jeziora i światło z pochodni.
- **Mechaniki:**
 - Spadające stalaktyty jako pułapki.
 - Ciemność – trzeba znaleźć pochodnie, by oświetlić drogę.
- **Przeciwnicy:**
 - **Ścierpieńcy** – Niektóre "niewidzialne" do momentu, aż Pan Cegła ich oświetli.
 - **Nietoperze** – Poruszają się szybko w liniach pionowych.
- **Dodatki:**
 - Zagadki z przesuwaniem głazów, by otworzyć dalsze korytarze.
- **Dziecko:** Znajduje się w komnacie za ukrytą ścianą.

Forteca Wielkiego Demolatora

- **Motyw:** Mechaniczne wnętrza pełne pułapek, kół zębatych i laserów.
- **Mechaniki:**

- Platformy poruszające się po szynach.
- Pułapki laserowe, które trzeba omijać.
- **Przeciwnicy:**
 - **Ścierpieńcy Elitarni** – Szybsze i lepiej uzbrojone.
 - **Wieżyczki strzelnicze** – Strzelają w określonych momentach.
- **Dodatki:**
 - Zagadka z aktywacją dźwigni w odpowiednim czasie, by zatrzymać maszyny.
- **Dziecko:** Ostatnie przed walką z bossem.

Boss: Wielki Demolator

- **Arena:** Platformy z ruchomymi częściami maszyn.
- **Mechanika walki:**
 - Wielki Demolator atakuje rakietami i laserami.
 - Gracz musi uruchamiać dźwignie, by zadać mu obrażenia przez spadające głazy lub eksplozje.
 - Atakowanie w trzech fazach, z każdą fazą boss staje się szybszy.

Walka

Początkowa Walka (bez ulepszeń)

- **Skok na głowę przeciwnika:**
 - Zadaje obrażenie przeciwnikom (eliminując ich lub ogłuszając na kilka sekund).
 - Wymaga precyzji, ponieważ tylko **skok od góry** jest skuteczny.
- **Ograniczenia:**
 - Nie działa na niektórych przeciwników (np. tych z kolcami, latających lub opancerzonych).
 - W sytuacjach, gdzie przeciwnicy są poza zasięgiem, gracz będzie musiał polegać na omijaniu ich.

Rozwój Walki poprzez Ulepszenia

Za monety zdobywane na poziomach Pan Cegła może kupować nowe moce i umiejętności ofensywne, które stopniowo rozszerzają wachlarz jego ataków:

Ulepszenie	Efekt	Balans
Ceglana Siła	Umożliwia rzut zwykłą cegłą na bliski dystans.	Cegła zadaje małe obrażenia, tanie ulepszenie.

Ulepszenie	Efekt	Balans
Ognista Cegła	Cegły zadają dodatkowe obrażenia płomieniami.	Droższe ulepszenie, ale skuteczne na wielu wrogów.
Lodowa Cegła	Zamraża przeciwników na kilka sekund, unieruchamiając ich.	Wprowadza dodatkową taktykę, np. użycie przeciwników jako platform.
Wybuchowa Cegła	Cegła-bomba wybucha i zadaje obrażenia obszarowe (niszczy przeszkody).	Mocna, ale limitowana liczbą użyć na poziom.
Atak z góry (Ceglana Stopa)	Uderzenie z góry tworzy falę uderzeniową, która ogłusza przeciwników.	Pozwala walczyć z grupami wrogów.
Podwójny Skok + Cegła	Podwójny skok połączony z możliwością rzutu cegłą w powietrzu.	Umożliwia atakowanie latających przeciwników.

Walka a Zagadki

Niektóre moce mogą mieć zastosowanie w zagadkach:

- **Wybuchowa Cegła** niszczy ściany lub podłogi.
- **Lodowa Cegła** zamraża wodospady lub tworzy lodowe platformy.
- **Ceglana Siła** może aktywować przełączniki na odległość.

Moce i inne takie

Regeneracja Życia

- **Opis:** Odnawia częściowo lub całkowicie pasek życia Pana Cegły.
- **Poziomy ulepszenia:**
 - Mała regeneracja (1 serce) – **Tania**
 - Średnia regeneracja (3 serca) – **Średnia cena**
 - Pełna regeneracja – **Droga**

Ceglana Zbroja

- **Opis:** Dodaje dodatkowe „serce” do paska życia Pana Cegły.
- **Poziomy ulepszenia:**
 - **Poziom 1:** +1 serce (tania, ale jednorazowa).
 - **Poziom 2:** +2 serca (trwała zbroja).

Podwójny Skok

- **Opis:** Umożliwia wykonanie podwójnego skoku w powietrzu, dzięki czemu łatwiej omija się przeszkody i przepaści.
- **Cena:** Średnia.

Ceglana Siła

- **Opis:** Pozwala Panu Cegle **rzucać ceglami** w przeciwników, zadając im obrażenia.
- **Poziomy ulepszenia:**
 - **Poziom 1:** Rzut cegłą na bliski dystans.
 - **Poziom 2:** Większy zasięg i możliwość trafienia więcej niż jednego przeciwnika.
 - **Poziom 3:** Rzucane cegły mogą się „odbić” od ścian i uderzyć w więcej przeciwników.

Ceglana Stopa

- **Opis:** Pozwala Panu Cegle wykonywać **atak z góry** (skok + uderzenie o ziemię), który ogłusza przeciwników w pobliżu i niszczy niektóre przeszkody (np. słabe podłogi).
- **Efekt:** Tworzy małą falę uderzeniową.
- **Cena:** Średnia.

Magnetyczna Moc (Ceglasty Magnes)

- **Opis:** Złote monety automatycznie „przyciągają się” do Pana Cegły z większej odległości.
- **Efekt:** Ułatwia zbieranie monet, zwłaszcza w trudnych poziomach.
- **Cena:** Średnia.

Ognista Cegła

- **Opis:** Zamiast zwykłych cegieł, Pan Cegła rzuca **płonącymi ceglami**, które mogą podpalać przeciwników lub niszczyć przeszkody.
- **Efekty:**
 - Zadawanie dodatkowych obrażeń przez płomienie.
 - Możliwość spalenia przeszkód z drewna.
- **Cena:** Wysoka.

Tarcza Ceglana

- **Opis:** Tworzy tymczasową tarczę ochronną, która pochłania **1-2 ataki przeciwników**.
- **Cena:**
 - Jednorazowa tarcza – tania.
 - Wzmocniona tarcza (na dłużej) – średnia cena.

Wzrok Rentgenowski

- **Opis:** Pokazuje ukryte przejścia, monety i pułapki na poziomie przez krótki czas.
- **Mechanika:** Gracz widzi przez ściany „tajne” korytarze i skarby.
- **Cena:** Wysoka.

Lodowa Cegła

- **Opis:** Pan Cegła może rzucać **lodowymi ceglami**, które zamrażają przeciwników na kilka sekund.
- **Efekt:** Zamrożeni przeciwnicy są unieruchomieni i można ich użyć jako platformy.
- **Cena:** Wysoka.

Wybuchowa Cegła

- **Opis:** Umożliwia rzucanie **cegieł-bomb**, które wybuchają po uderzeniu w przeciwnika lub przeszkodę.
- **Efekt:**
 - Zadaje obrażenia przeciwnikom w obszarze.
 - Niszczy niektóre elementy otoczenia.
- **Cena:** Wysoka.

Ekonomia

Klasyfikacja Monety

- **Zwykła Złota Moneta** (*1 punkt*) – podstawowe monety znajdujące się na poziomach.
- **Duża Moneta** (*5 punktów*) – rzadziej występująca, ukryta w trudno dostępnych miejscach.
- **Skarb/Diament** (*50-100 punktów*) – znajdujący się raz na poziom, działa jako „duży bonus”.

Ulepszenia i Koszt Monet

Ulepszenie	Koszt	Uwagi
Regeneracja Życia	10-20	W zależności od poziomu życia.
Ceglana Siła (rzut cegłą)	50	Podstawowa ofensywna zdolność.
Ognista Cegła	150	Silna broń ofensywna.
Wzmocniona Ceglana Stopa	100	Atak obszarowy z góry.
Magnetyczna Moc	70	Ułatwia zbieranie monet.
Wybuchowa Cegła	180	Droższa, ale potężna.
Zbroja Ceglana (+1 życie)	120	Dodaje trwały punkt życia.
Podwójny Skok	80	Ulepszenie mobilności.
Wzrok Rentegnowski	200	

Koszt wszystkich ulepszeń: **950** monet

Przykład Balansu na Poziomie

Wioska Cegłów (*łatwy poziom, początkowy*):

- **Zwykłe Monety:** 50 sztuk.
- **Duże Monety:** 2 sztuki (10 monet razem).
- **Skarb:** Jeden ukryty w stodole za prostą zagadką (50 monet).
- **Razem:** 110 monet na poziom.

Las (*średnio trudny poziom*):

- **Zwykłe Monety:** 70 sztuk.
- **Duże Monety:** 4 sztuki (20 monet razem).
- **Skarb:** Ukryty na górze drzewa, wymaga podwójnego skoku lub użycia lian (50 monet).
- **Razem:** 140 monet na poziom.

Forteca Wielkiego Demolatora (*trudny poziom*):

- **Zwykłe Monety:** 80 sztuk.
- **Duże Monety:** 5 sztuk (25 monet razem).
- **Skarb:** Strzeżony przez mini-bossa, wymaga aktywacji kilku dźwigni (100 monet).
- **Razem:** 205 monet na poziom.

Poziomy i ich ilość monet

Świat	Poziom trudności	Ilość monet
Wioska Ceglów	łatwy	110
Las	łatwy	110
Miasto	średni	140
Pustynia	średni	140
Tropikalna wyspa	średni	140
Jaskinia	trudny	205
Forteca Wielkiego Demolatora	trudny	205

W sumie: **1050** monet

Pomysły na Skarby

- **Las:** „Szmaragdowa Kora” – zielony klejnot.
- **Pustynia:** „Złoty Skarabeusz” – zdobiony amulet.
- **Wyspa Tropikalna:** „Perła Wulkanu” – świecąca perła.
- **Jaskinia:** „Kryształ Ciemności” – fioletowy kryształ.

Dodatkowe Mechaniki Ekonomii

- **Nagroda za 100% monet na poziomie:** Dodatkową premię, jeśli gracz zbierze wszystkie monety na poziomie (np. 10 bonusowych monet lub małe ulepszenie).
- **Kara za śmierć:** Utrata kilku monet po zginieciu. Dzięki temu gracz czuje, że „ryzykuje”.

Rozmieszczenie Monet na Poziomach

Przykład ogólnej struktury monet na poziomie (średniej długości):

- **Zwykłe Monety:** ~50-70 monet.
 - Rozmieszczone na głównych ścieżkach oraz dodatkowych platformach.
 - Część z nich pojawia się po zniszczeniu przeciwników lub przeszkód (np. skrzyń).
- **Duże Monety:** 3-5 sztuk.
 - Ukryte w trudno dostępnych miejscach (np. na górnych platformach, za zagadkami).
 - Czasami nagroda za rozwiązanie prostej zagadki (np. aktywowanie przełącznika).
- **Skarb:** 1 na poziom.
 - Jest dużym bonusem (50-100 monet), ale jego zdobycie wymaga:
 - Rozwiązania skomplikowanej zagadki.

- Pokonania trudniejszych przeciwników.
- Wysłuchania wskazówki (np. u Pani Cegły).