

Formatka Rozkładania Gry

Fireboy & Watergirl: Fairy Tales

Autorzy: Mateusz Waszczuk, Bartosz Panek, Jakub Dostal

Ogólna wizja gry

Gatunek, wymiarowość i platformy: Level-based platformer 2D (Web browser - desktop, mobile).

Podobne tytuły: Bob the Robber (platformowe łamigłówek, ukierunkowanie na strategię). Money Movers (platformowa współpraca dla dwóch graczy). Snail Bob (logiczne zagadki i poziomy bazujące na przeszkodach).

Tryby rozgrywki: Single-player (kontrola obu postaci + wróżek). Local co-op (2 graczy) (każdy gracz kontroluje jedną postać, trzeci może obsługiwać wróżki myszką).

Grupa docelowa: Gracze casual i midcore w wieku 8–14 lat, zainteresowani logicznymi łamigłówkami, grami opartymi na współpracy oraz platformówkami.

Zakładana długość całej gry (h): 5–7 godzin na ukończenie wszystkich 31 poziomów.

Zakładana długość pojedynczej sesji: 15–30 minut, przy typowej rozgrywce jednego lub kilku poziomów.

Dominujący aspekt: Praca zespołowa postaci – wymagana synchronizacja ruchów obu postaci oraz obsługa wróżek w celu pokonywania przeszkód.

PLAYER EXPERIENCE

Player Experience: Ogólne założenia

Podobne tytuły pod względem dostarczanych doznań z gry: Snail Bob (łagodne wyzwania logiczne, platformówki). Money Movers (gra współpracy i synchronizacji). Bob the Robber (rozwiązywanie zagadek z prostą mechaniką i eksploracją).

Dominujące emocje: Satysfakcja (z rozwiązania zagadki lub ukończenia poziomu). Ekscytacja (z synchronizacji ruchów i unikania przeszkód).

Główne związki chemiczne w mózgu, które wyzwała gra: Dopamina (nagrody za udane rozwiązanie problemu lub ukończenie poziomu). Noradrenalina (krótkie wyzwania czasowe, które generują napięcie).

Dominujący rodzaj wyzwań: Planowanie (koordynowanie ruchów obu postaci i wróżek w logicznej sekwencji). Timing (precyzyjne poruszanie się i synchronizacja działań w odpowiednim momencie). Refleks (szybkie reagowanie na ruchy postaci i pułapki).

Player Experience: Podróż gracza

Etap 1: Wprowadzenie do gry

Czas gry: 0–5 minut

Doświadczenia: Nauka sterowania Fireboyem, Watergirl i wróżkami. Pierwsze proste zagadki, prezentacja podstawowych mechanik (dźwignie, platformy, unikanie pułapek).

Kluczowe emocje: Ciekawość, ekscytacja z poznawania nowości.

Rozwój umiejętności: Podstawowe planowanie, koordynacja między postaciami.

Etap 2: Pierwsze wyzwania i sukcesy

Czas gry: 5–15 minut

Doświadczenia: Pierwsze poziomy wymagające precyzyjnego sterowania obiema postaciami jednocześnie oraz wróżkami. Wzrost trudności poprzez wprowadzenie wielu elementów do zarządzania.

Kluczowe emocje: Satysfakcja z rozwiązywania zagadek, lekkie napięcie przy trudniejszych etapach.

Rozwój umiejętności: Timing (synchronizacja ruchów), wczesne ćwiczenie refleksu.

Etap 3: Rozwój złożonych mechanik i współpracy

Czas gry: 15–40 minut

Doświadczenia: Pojawiają się bardziej zaawansowane poziomy z wieloma warstwami współpracy – gracz musi efektywnie koordynować ruchy wróżek z postaciami oraz rozwiązywać zagadki w odpowiedniej kolejności.

Kluczowe emocje: Frustracja przy początkowych niepowodzeniach, później satysfakcja z udanych przejść poziomów. Ekscytacja związana z odkrywaniem nowych strategii.

Rozwój umiejętności: Planowanie strategiczne, radzenie sobie z presją czasu, myślenie analityczne.

Etap 4: Poziomy z ograniczeniem czasowym

Czas gry: 40–70 minut

Doświadczenia: Intensywne momenty – poziomy wymagające szybkiego podejmowania decyzji i płynnej współpracy. Wiele prób i błędów w celu znalezienia idealnej sekwencji ruchów.

Kluczowe emocje: Adrenalina, napięcie, czasem frustracja przy porażkach, przeplatane satysfakcją z sukcesu.

Rozwój umiejętności: Refleks, synchronizacja działań, podział obowiązków w lokalnym co-opie.

Etap 5: Finałowe poziomy i opanowanie mechanik

Czas gry: 70–100 minut (lub więcej)

Doświadczenia: Najtrudniejsze poziomy wymagające pełnego opanowania wszystkich mechanik.

Złożone układy wymagają logicznego myślenia, cierpliwości i doskonałej współpracy w trybie co-op.

Kluczowe emocje: Dumna satysfakcja po ukończeniu trudnych wyzwań, relaks po zrozumieniu schematu gry.

Rozwój umiejętności: Zaawansowane planowanie, skuteczna komunikacja w zespole (w co-op), rozwój wytrwałości i cierpliwości.

Player Experience: Co motywuje graczy z konkretnych kategorii?

Killer (Zawodnik / Rywalizator)

Co ich motywuje w grze:

Wyścig z czasem: Poziomy z ograniczeniem czasowym stają się dla nich okazją do rywalizacji (nawet z samym sobą).

Chęć pokonania trudnych wyzwań: Killers czerpią satysfakcję z perfekcyjnego przechodzenia poziomów, zwłaszcza gdy muszą unikać przeszkód i działać dynamicznie.

Rywalizacja w co-op: Mimo że gra jest oparta na współpracy, Killers mogą dążyć do pokazania swojej dominacji, np. kontrolując sytuację w grze lub wykazując się większą zręcznością niż partner.

Kluczowe mechaniki wspierające Killerów:

Poziomy z limitem czasowym i wymagające refleksu.

Możliwość poprawiania wyników w poszczególnych etapach.

Komunikacja i „przywództwo” w lokalnym co-opie.

Achiever (Zdobywca)

Co ich motywuje w grze:

Kolekcjonowanie diamentów: Achievers będą dążyli do zebrania każdego klejnotu na każdym poziomie, nawet tych trudno dostępnych.

Ukończenie gry na 100%: Chęć zdobycia idealnych wyników na każdym poziomie (np. zebranie wszystkich diamentów, wykonanie poziomu w rekordowym czasie).

Odblokowanie specjalnych poziomów: Achievers lubią wyzwania, które wymagają odblokowania dodatkowych treści poprzez osiągnięcia w grze.

Kluczowe mechaniki wspierające Achievers:

System zbierania klejnotów (czerwonych, niebieskich i białych).

Wyzwania czasowe oraz złożoność zagadek.

Wbudowany progres i poziomy specjalne do odblokowania.

Socializer (Społecznik)

Co ich motywuje w grze:

Współpraca w co-op: Dla Socializerów kluczowym doświadczeniem jest interakcja z innym graczem. Gra umożliwia budowanie więzi i współpracę w osiągnięciu wspólnego celu.

Komunikacja: Socializerzy czerpią przyjemność z planowania działań i wymiany pomysłów w trakcie rozwiązywania zagadek.

Zabawa w grupie: Możliwość zaangażowania nawet trzeciej osoby (do sterowania wrózkami) zwiększa interakcję społeczną.

Kluczowe mechaniki wspierające Socializerów:

Lokalny tryb co-op, gdzie współpraca jest kluczowa.

Konieczność koordynacji działań między graczami (np. synchronizacja działań Fireboya i Watergirl).

Mechaniki pozwalające na „rozmowę” podczas gry (np. omawianie strategii).

Explorer (Odkrywca)

Co ich motywuje w grze:

Eksplorowanie poziomów: Explorerzy czerpią radość z odkrywania nowych mechanizmów i nietypowych rozwiązań zagadek.

Eksperymentowanie z mechanikami: Ruch wrózek, różne sposoby używania dźwigni i mechanizmów drzwi pozwalają odkrywcom testować różne możliwości i rozwiązania.

Znalezienie ukrytych elementów: Explorerzy docenią poziomy, w których trzeba przeszukać całą mapę, by odnaleźć wszystkie klejnoty lub aktywować mechanizmy.

Kluczowe mechaniki wspierające Explorerzy:

Złożone poziomy, które wymagają eksploracji w celu zrozumienia, jak działa układ zagadek.

Możliwość eksperymentowania z wrózkami i różnymi urządzeniami.

Poziomy specjalne (blokowane), które zachęcają do eksplorowania w celu ich odblokowania.

Player Experience: W jaki sposób gra powoduje zwiększanie poziomu hormonów szczęścia?

SEROTONINA

Poziomy bez limitu czasowego pozwalają na spokojne rozwiązywanie zagadek, co daje graczowi poczucie kontroli i satysfakcję z progresu.

Zbieranie diamentów i ich podsumowanie na końcu poziomu przypomina graczowi, ile już osiągnął.

Sukces w rozwiązywaniu bardziej złożonych zagadek (np. aktywacja wróżek w odpowiednich miejscach) zwiększa poczucie kompetencji i stabilnej satysfakcji.

ENDORFINY

Pokonanie trudnego etapu z wieloma przeszkodami lub ukończenie poziomu z limitem czasowym daje graczowi ulgę i euforię po stresie związanym z wyzwaniem.

Udało się! Momenty, w których gracz rozwiązuje skomplikowaną zagadkę lub sprawnie koordynuje działanie dwóch postaci, generują nagły wyrzut endorfin.

OKSYTOCYNA

W trybie co-op gracze muszą współpracować, komunikować się i pomagać sobie nawzajem, co buduje więzi społeczne i empatię.

Interakcja z wróżkami, które wspierają gracza w rozgrywce, tworzy wrażenie, że ktoś (nawet wirtualny) „pomaga” bohaterom w ich misji.

DOPAMINA

Zbieranie klejnotów na poziomach — widząc kolejny diament w zasięgu, gracz czuje motywację do dalszego działania.

Oczekiwanie na otwarcie drzwi po aktywacji mechanizmów wywołuje napięcie i nagrodę tuż po sukcesie.

Dopamina pojawia się także przy widocznym zbliżaniu się do końcowych drzwi poziomu.

Player Experience: Jakie emocje odczuwamy grając?

Radość (Joy)

Intensywność: 2

Czas trwania: Krótkotrwała (po przejściu trudnego etapu lub rozwiązaniu zagadki)

Moment: Radość pojawia się, gdy uda się przejść trudny poziom lub współpraca z partnerem daje pozytywne efekty, takie jak zebranie wszystkich klejnotów.

Zaufanie (Trust)

Intensywność: 2

Czas trwania: Średni (przez większość poziomu, gdy współpracujesz z partnerem)

Moment: Zaufanie odczuwasz, gdy wierzysz, że Twój partner pomoże ci w trudnych momentach lub prawidłowo obsłuży dźwignie lub mechanizmy za pomocą wrózek.

Strach (Fear)

Intensywność: 3

Czas trwania: Krótkotrwała (w momentach, gdy zbliżasz się do niebezpiecznych stref lub musisz działać szybko)

Moment: Strach pojawia się, gdy Fireboy wchodzi w kontakt z wodą lub gdy Watergirl zbliża się do lawy. Może też wystąpić, gdy musisz szybko reagować na zmieniające się pułapki lub limity czasowe.

Zdziwienie (Surprise)

Intensywność: 1

Czas trwania: Krótkotrwała (w chwilach odkrycia nowych mechanizmów)

Moment: Zdziwienie pojawia się, gdy odkrywasz, jak działają nowe mechanizmy, takie jak aktywowanie dźwigni przez wrótki lub napotykasz niespodziewane elementy w grze, które zmieniają zasady.

Smutek (Sadness)

Intensywność: 2

Czas trwania: Krótkotrwała (po ponownym rozpoczęciu poziomu)

Moment: Smutek występuje, gdy popełnisz błąd i obie postacie giną, co wymusza powtarzanie poziomu. Często pojawia się, gdy nie uda się zebrać wszystkich klejnotów lub po rozczarowujących niepowodzeniach.

Wstręt (Disgust)

Intensywność: 1

Czas trwania: Krótkotrwała (w kontaktach z toksyczną mazią)

Moment: Wstręt pojawia się, gdy postacie dotykają zielonej mazi, która jest toksyczna, i przez to muszą zacząć poziom od nowa. Może też wystąpić, gdy niektóre mechanizmy gry są frustrujące.

Złość (Anger)

Intensywność: 3

Czas trwania: Średni – długi (gdy napotykasz trudności w koordynacji lub nieudane próby)

Moment: Złość pojawia się, gdy nie udaje się przejść poziomu pomimo wielu prób lub gdy nie możesz dobrze skoordynować działań postaci i wrózek. Zwykle jest to reakcja na frustrujące błędy lub trudne etapy.

Oczekiwanie (Anticipation)

Intensywność: 2

Czas trwania: Średni (w trakcie rozwiązywania trudnej zagadki lub w drodze do końca poziomu)

Moment: Oczekiwanie pojawia się, gdy zbliżasz się do końca poziomu i wiesz, że zaraz dotrzesz do celu, szczególnie gdy musisz aktywować wróżki w odpowiednim czasie, aby przejść do wyjścia.

Player Experience: W jaki sposób gra informuje gracza, że robi dobrze, a jak że źle?

Gra "Fireboy and Watergirl 6: Fairy Tales" informuje gracza o postępach poprzez różne wizualne sygnały i mechanizmy gry. Po wykonaniu poprawnych działań, takich jak aktywacja mechanizmów czy zbieranie klejnotów, pojawiają się efekty wizualne, jak unoszące się plusiki lub fajerwerki, które sygnalizują sukces. Z kolei, gdy gracz popełni błąd, np. dotknie toksycznej substancji lub zginie, ekran miga na czerwono, co wskazuje na porażkę. Istnieje także system limitu czasowego, który zmusza do szybszego działania – w przypadku jego upływu, gracz nie zdąży ukończyć etapu. Różne elementy, jak toksyczne substancje czy niebezpieczne strefy, pełnią rolę przeszkód, które informują gracza o błędach. Gra wykorzystuje także system klejnotów, gdzie brakujące elementy są wyraźnie pokazane, motywując gracza do ponownego podejścia. Dzięki takim mechanizmom gracz łatwo zrozumie, co należy poprawić, by przejść do kolejnego etapu.

Player Experience: Jak i za co gra nagradza gracza?

Gra "Fireboy and Watergirl 6: Fairy Tales" nagradza gracza na różne sposoby, które wzmacniają poczucie osiągnięcia i motywują do dalszej gry. Po pierwsze, po zebraniu klejnotów pojawiają się efekty wizualne, takie jak ich błysk i natychmiastowe dodanie do licznika. Po drugie, przejście postaci przez wyjściowe drzwi aktywuje animację sukcesu i sygnały dźwiękowe, które wskazują ukończenie poziomu. Trzecim sposobem jest otwieranie nowych etapów po zakończeniu poprzednich, co działa jako system nagradzania postępu. Na koniec, pozytywne działania, takie jak rozwiązanie zagadek z pomocą wróżek, są nagradzane usprawnieniami w mechanizmach poziomu, np. odblokowaniem drzwi lub uruchomieniem wind, co ułatwia dalszą eksplorację.

Player Experience: W których momentach gra stosuje Hyperbolic Discounting?

Zbieranie klejnotów kosztem efektywności: Gracze mogą poświęcać czas na zbieranie trudno dostępnych klejnotów, mimo że może to utrudnić ukończenie poziomu w ograniczonym czasie.

Przyspieszanie rozgrywki: Gracze mogą próbować szybko ukończyć poziom, pomijając bardziej przemyślane strategie, co może prowadzić do błędów i konieczności powtarzania etapu.

Unikanie trudniejszych zagadek: W poziomach z bardziej wymagającymi mechanizmami gracze mogą unikać trudniejszych ścieżek, rezygnując z większej liczby klejnotów na rzecz szybszego ukończenia poziomu.

Korzystanie z wróżek: Gracze mogą błędnie wykorzystać wróżki do natychmiastowych działań, takich jak otwarcie drzwi, zamiast planować ich optymalne użycie do długofalowych celów.

Player Experience: Rodzaje wyzwań

1. Szybkość

Gra wymaga szybkiego działania w poziomach z limitem czasowym, gdzie konieczne jest błyskawiczne przemieszczanie się postaci lub szybkie manipulowanie wróżkami, aby zdążyć przed końcem odliczania.

2. Celność

Celność jest kluczowa przy precyzyjnym prowadzeniu postaci przez wąskie ścieżki lub przeszkody, takie jak toksyczne kałuże czy ruchome platformy. Musi być również zachowana przy dokładnym umieszczaniu wróżek w aktywatorach mechanizmów.

3. Timing

Momentami kluczowe jest idealne wycucie czasu, np. przy przeskakiwaniu między poruszającymi się platformami, uruchamianiu dźwigni we właściwej chwili lub unikaniu niebezpiecznych pułapek, takich jak opadające kolce.

4. Planowanie

Planowanie jest wymagane w bardziej złożonych zagadkach, gdzie gracz musi przemyśleć sekwencję działań – np. które mechanizmy aktywować najpierw, w jaki sposób wykorzystać wróżki i jak podzielić zadania między Fireboya i Watergirl.

5. Pamięć

Gra testuje pamięć gracza, gdy trzeba zapamiętać układ poziomu, rozmieszczenie klejnotów i mechanizmów, a także kolejność działań do ukończenia złożonych etapów.

6. Spostrzegawczość

Spostrzegawczość jest istotna, aby zauważyć ukryte klejnoty, odkryć elementy mechanizmów, które mogą być częściowo zamaskowane, i dostrzec szczegóły, jak odpowiedni kolor wróżki do konkretnego aktywatora.

SEKCJA CONTENT DESIGNERA

Content design: Setting gry

Rozgrywka w Fireboy and Watergirl 6: Fairy Tales odbywa się w fantastycznej rzeczywistości starożytnej świątyni, pełnej mechanizmów, magii i tajemniczych technologii. Świątynia jest zamieszkała przez elementarne postacie ognia i wody, które muszą współpracować, by pokonać

różnorodne przeszkody. W tej części serii wprowadzone zostały magiczne wróżki, które jako świetliste byty pomagają bohaterom w odkrywaniu i aktywowaniu mechanizmów. Ta rzeczywistość opiera się na harmonii między naturą a magią, przy jednoczesnym wykorzystaniu starożytnych technologii, które tworzą spójny świat.

Główne Założenia Settingu:

Świątynia/jaskinia jako centralne miejsce akcji, wypełniona zagadkami i pułapkami.

Motywy żywiołów (ogień i woda) jako kluczowy element rozgrywki i świata gry.

Połączenie magii i technologii w konstrukcji świątyni.

Tajemniczy, enigmatyczny klimat świata bez szczegółowego wyjaśniania jego genezy.

Kooperacja jako podstawowa zasada przetrwania w tym świecie.

Przymiotniki Opisujące Setting:

- Magiczny
- Starodawny
- Tajemniczy
- Harmonijny
- Zagadkowy
- Podobne Gry

"Trine" – gra również wykorzystująca elementy magii, starożytnej architektury i współpracy bohaterów o różnych zdolnościach.

"Lara Croft and the Guardian of Light" – eksploracja świątyń pełnych zagadek i pułapek w kooperacyjnym stylu.

Content design: Opis konkretnej części settingu

Cechy Komnaty

- Kolorowe aktywatory: Każdy mechanizm wymaga konkretnej wróżki o pasującym kolorze, co zwiększa poziom trudności i wymaga od gracza spostrzegawczości.
- Pułapki: Toksyczne kałuże, płomienie i ruchome przeszkody utrudniają poruszanie się po komnacie.
- Interaktywność: Wszystkie elementy, takie jak dźwignie, windy i drzwi, są zaprojektowane do interakcji z wróżkami i bohaterami.
- Nieliniowość: Gracz może wybrać różne ścieżki, ale musi zrozumieć sekwencję mechanizmów, by ukończyć poziom.
- Estetyka magiczna: Efekty świetlne, tajemnicze symbole i półmrok podkreślają magiczny charakter lokacji.

Założenia Content Designera:

- Integracja mechaniki z narracją: Magiczne wróżki i mechanizmy podkreślają fantastyczny charakter świata i wspierają współpracę bohaterów.
- Wyzwanie dla gracza: Projekt oparty na różnorodnych przeszkodach i konieczności zarządzania kilkoma elementami jednocześnie, co testuje umiejętność planowania.
- Czytelność i intuicyjność: Jasne oznaczenie aktywatorów kolorami i logiczne rozmieszczenie wróżek, by gracz mógł łatwo zrozumieć zadanie.
- Poczucie postępu: Stopniowe odblokowywanie kolejnych części komnaty, co buduje napięcie i daje satysfakcję z sukcesu.
- Balans trudności: Zaprojektowanie przeszkód i mechanizmów w sposób wyważony, aby były wymagające, ale nie frustrujące.

Content design: Zarys ogólny fabuły

Fabula Gry

Fabula Fireboy and Watergirl 6: Fairy Tales opiera się na współpracy dwóch bohaterów reprezentujących przeciwstawne żywioły – ognia i wody. W tej odsłonie serii ich celem jest eksploracja tajemniczej, starożytnej świątyni, w której odnajdują nowe sojuszniki – wróżki. Wspólnie rozwiązują zagadki, pokonują przeszkody i odkrywają sekrety świątyni, prowadząc bohaterów do ukrytych skarbów i wyjść w każdym poziomie. Choć gra nie oferuje głęboko rozwiniętej fabuły, jej motyw przewodni to współpraca i harmonia między przeciwieństwami.

Kluczowe Założenia dla Content Designera

Uniwersalność i prostota: Fabuła ma być na tyle prosta, by była intuicyjna dla każdego gracza, niezależnie od wieku czy znajomości serii.

Symbolika żywiołów: Podkreślenie różnic i harmonii między ognistym Fireboyem i wodną Watergirl jako kluczowego tematu.

Zagadkowość świata: Stworzenie poczucia tajemniczości poprzez miejsce akcji – starożytną świątynię – pełną zagadek i niewyjaśnionych mechanizmów.

Kooperacja i partnerstwo: Fabuła musi wzmacniać ideę współpracy jako fundamentu sukcesu.

Nielinearna narracja: Historia nie musi być opowiedziana w sposób ciągły; każdy poziom może być osobną częścią wspólnej przygody.

Przymiotniki Opisujące Fabułę: Symboliczna, Tajemnicza, Fantastyczna, Inspirująca

Content design: Konkretny fragment fabuły

W jednym z kluczowych fragmentów gry Fireboy i Watergirl muszą współpracować, by uruchomić starożytny mechanizm otwierający główne wrota świątyni. Mechanizm wymaga użycia wszystkich kolorowych wróżek, które trzeba poprowadzić do odpowiednich aktywatorów rozmieszczonych na całej mapie. Fireboy i Watergirl muszą precyzyjnie koordynować swoje ruchy, unikać przeszkód takich jak toksyczna maź i lawowe fontanny, a także korzystać z platform i dźwigni. Moment

kulminacyjny następuje, gdy bohaterowie uruchamiają mechanizm, a gigantyczne wrota powoli się otwierają, ukazując kolejną, jeszcze bardziej zagadkową część świątyni.

Założenia dla Content Designera

Współpraca jako fundament: Fragment miał wymagać jednoczesnego zaangażowania obydwu bohaterów oraz odpowiedniego wykorzystania wróżek, by podkreślić ideę zespołowego działania.

Stopniowanie trudności: Przeszkody musiały być tak zaprojektowane, by stopniowo zwiększać poziom wyzwania, zmuszając gracza do lepszego planowania i precyzji.

Eksploracja i nagroda: Projekt mechanizmu miał być wizualnie imponujący, by nagrodzić gracza za wysiłek włożony w rozwiązanie zagadki i zachęcić do dalszego odkrywania świątyni.

Elementy dramaturgii: Otwieranie wrót zostało zaprojektowane jako moment kulminacyjny, z użyciem efektów dźwiękowych i animacji, by zbudować napięcie i wzbudzić ekscytację.

Integracja świata z mechaniką gry: Mechanizm i sposób jego uruchamiania musiał być spójny z lore świątyni, wykorzystując starożytne, magiczno-technologiczne motywy.

Content design: Kategorie elementów gry

Bohaterowie (2 rodzaje): Fireboy i Watergirl. Ich celem jest współpraca w pokonywaniu przeszkód i osiągnięciu wyjścia.

Wróżki (3 rodzaje): Kolorowe i białe, aktywują mechanizmy i ułatwiają poruszanie się po mapie.

Przeszkody (4 rodzaje): Lawa, woda, zielona maź, ruchome pułapki – utrudniają postęp i wymagają precyzji.

Mechanizmy (5+ rodzajów): Dźwignie, platformy, drzwi, windy, aktywatory – umożliwiają ukończenie poziomu.

Zasoby (3 rodzaje): Czerwone, niebieskie i białe klejnoty, które należy zebrać dla punktów i sukcesu.

Content design: Opis dwóch konkretnych elementów

Element 1: Wróżki

Szczegóły: Kolorowe punkty światła poruszające się po ekranie, aktywujące mechanizmy. Gracz przeciąga je myszką. Każda odpowiada określonej kolorowi aktywatorów, a białe wróżki działają uniwersalnie. Są dynamiczne, łatwo zauważalne dzięki jaskrawym barwom i świetlistemu efektowi.

Cechy: Zaprojektowane, by wspierać współpracę i wprowadzać dodatkową warstwę interakcji.

Przymiotniki: Lśniące, pomocne, uniwersalne, responsywne, unikalne.

Element 2: Dźwignie

Szczegóły: Statyczne obiekty rozmieszczone w różnych miejscach mapy. Aktywowane przez bohaterów lub wróżki, otwierają drzwi, uruchamiają windy lub zmieniają układ poziomu. Mają wyraźny kształt, by gracz od razu je rozpoznał.

Cechy: Zaprojektowane, by wymagać precyzyjnej interakcji i planowania.

Przymiotniki: Stabilne, interaktywne, funkcjonalne, logiczne, intuicyjne.

Content design: Cele gry, dalekie i bliskie

Cele Bliskie (Mechanika):

Zbieranie klejnotów: Gracz musi zdobywać czerwone, niebieskie i białe klejnoty w każdej części poziomu.

Unikanie przeszkód: Gracz unika toksycznej mazi, lawy, wody i innych pułapek, które pojawiają się na drodze bohaterów.

Współpraca i aktywacja mechanizmów: Gracz rozwiązuje zagadki, wykorzystując wróżki i dźwignie do przejścia przez kolejne etapy.

Dotarcie do wyjścia: Fireboy i Watergirl muszą dotrzeć do odpowiednich drzwi, aby zakończyć poziom.

Cele Pośrednie (Mechanika i Fabuła):

Pokonywanie kolejnych etapów: Każdy ukończony poziom stanowi krok w kierunku rozwiązania zagadki świątyni i dotarcia do końca.

Zbieranie klejnotów: Każdy poziom wymaga zebrania odpowiednich klejnotów (czerwonych, niebieskich, białych) – to zadanie, które jednocześnie wpływa na postęp fabuły i mechanikę gry.

Wykorzystanie wróżek w mechanizmach: Aktywowanie dźwigni, drzwi, wind oraz innych mechanizmów z pomocą wróżek to cel pośredni, który łączy fabularne odkrywanie tajemnic świątyni z mechaniką gry.

Współpraca bohaterów: Kolejne etapy wymagają od graczy coraz lepszej synchronizacji między Fireboyem a Watergirl, co stopniowo staje się bardziej skomplikowane.

Cele Dalekie (Fabuła):

Odkrycie tajemnic świątyni: Gracz przechodzi przez różne poziomy świątyni, rozwiązując zagadki związane z jej historią.

Odblokowanie specjalnych poziomów: Po zebraniu odpowiedniej liczby klejnotów gracz odblokowuje trudniejsze etapy, które prowadzą do finalnego rozwiązania.

Końcowe rozwiązanie zagadki: Gracz dąży do zakończenia gry, odkrywając wszystkie sekrety świątyni i kończąc podróż bohaterów.

Wykorzystanie wrózek jako przewodników: Wróżki odgrywają kluczową rolę w pomaganiu bohaterom w rozwiązywaniu fabularnych zagadek.

Game writing: Dialogi

Gra nie posiada dialogów.

SEKCJA SYSTEMS DESIGNERA

Systems design: Sterowanie

Sterowanie w grze jest oparte na prostych i intuicyjnych mechanizmach, co sprawia, że jest dostępne zarówno dla graczy indywidualnych, jak i tych grających w trybie współpracy. Gracz kontroluje dwie postacie — Fireboya i Watergirl — i używa różnych klawiszy na klawiaturze lub myszki, aby rozwiązywać zagadki i przejść przez poziomy.

Sterowanie postaciami:

Fireboy: Gracz steruje Fireboyem za pomocą klawiszy strzałek — lewo/prawo do poruszania, a strzałka w górę do skoku.

Watergirl: Gracz steruje Watergirl za pomocą klawiszy A/D do poruszania się i W do skoku.

Sterowanie wrózkami (myszką):

Wróżki, które pomagają postaciom w rozwiązywaniu zagadek (np. aktywowanie dźwigni, otwieranie drzwi), są sterowane za pomocą myszki. Gracz klikając na wrózkę i przeciągając ją w odpowiednie miejsce, aktywuje mechanizmy.

Założenia dotyczące systemu sterowania:

Prostota i intuicyjność: Gracze muszą szybko zrozumieć, jak sterować obiema postaciami i jak wykorzystać wróżki do interakcji z otoczeniem. System sterowania jest zaprojektowany tak, aby nie wymagał długiego okresu nauki.

Dostosowanie do trybu 1 i 2 graczy: Sterowanie musi być elastyczne, aby mogło być używane zarówno w trybie pojedynczego gracza (gdzie gracz steruje obiema postaciami), jak i w trybie wieloosobowym (gdzie dwie osoby sterują różnymi postaciami).

Wykorzystanie prostych mechanizmów wejścia: Klawiatura i myszka to podstawowe narzędzia sterowania, co sprawia, że gra jest dostępna dla szerokiego kręgu graczy bez potrzeby dodatkowych urządzeń (np. kontrolerów).

Gry o podobnym systemie sterowania:

Portal 2 – Gra, w której gracz używa klawiatury do sterowania postacią i manipuluje obiektami w grze za pomocą narzędzi.

Lovers in a Dangerous Spacetime – Gra kooperacyjna, w której gracze sterują różnymi postaciami, wykorzystując klawiaturę i myszkę do poruszania się po statku kosmicznym i rozwiązywania zagadek.

Shift Happens – Platformówka 2D, która również wymaga współpracy dwóch graczy, z różnymi mechanizmami sterowania postaciami przy pomocy klawiatury i myszki.

Systems design: Systemy sterujące innymi obiektami

Wróżki – Gracz steruje wrózkami za pomocą myszki, aby aktywować mechanizmy (dźwignie, drzwi). Wróżki muszą pasować do odpowiednich kolorów urządzeń.

Urządzenia energetyczne – Wróżki aktywują urządzenia na podstawie kolorów, ułatwiając postęp w grze.

Przeszkody – Gracz musi unikać lawy, wody i zielonej mazi, kontrolując postacie, które nie mogą dotknąć nieodpowiednich elementów.

Zbieranie klejnotów – Gracze zbierają czerwone, niebieskie i białe klejnoty, co stanowi cel na każdym poziomie.

Limit czasu – Na niektórych poziomach występuje presja czasu, zmuszająca gracza do szybszego działania.

Założenia:

Każdy system miał być intuicyjny, motywować do współpracy i wprowadzać wyzwania dostosowane do poziomu trudności.

Systems design: Rodzaje wyzwań

Trudność wyzwań (skala 1-5):

Szybkość – 4/5; Na poziomach z limitem czasu gracz musi działać szybko, by uniknąć porażki.

Celność – 3/5; Gracz precyzyjnie steruje wrózkami, aby aktywować mechanizmy.

Timing – 4/5; Gracz musi synchronizować ruchy postaci i wrózek.

Planowanie – 5/5; Należy zaplanować kolejność działań, by unikać niebezpieczeństw.

Pamięć – 3/5; Zapamiętywanie miejsc, w których znajdują się przeszkody i klejnoty.

Spostrzegawczość – 4/5; Gracz musi zauważyć, które wróżki pasują do których urządzeń.

Zwiększanie trudności:

Szybkość: Wzrost liczby wyzwań z limitem czasu.

Celność: Większa liczba urządzeń do aktywowania.

Timing: Więcej elementów wymagających synchronizacji.

Planowanie: Więcej zmieniających się przeszkód.

Pamięć: Poziomy z większą liczbą elementów do zapamiętania.

Spostrzegawczość: Ukryte lub trudniejsze do dostrzegania elementy.

Systems design: Systemy generowania zawartości

Poziomy – Generowane ręcznie przez twórców, z różną trudnością, wymagające współpracy graczy.

Zbieranie klejnotów – Losowe rozmieszczenie klejnotów w poziomach, co zmienia wyzwania na każdym etapie.

Przeszkody – Ustawiane w losowych miejscach, aby zwiększyć trudność na każdym poziomie.

Założenia:

Twórcy chcieli, by poziomy były zróżnicowane, wprowadzając różnorodne wyzwania i elementy, które zmuszają graczy do dostosowywania strategii w zależności od sytuacji.

Systems design: Inne systemy

System kontroli postaci – Pozwala graczowi na poruszanie Fireboyem i Watergirl za pomocą klawiatury. Funkcja: zapewnienie płynnej interakcji z postaciami.

Założenia: Intuicyjne sterowanie, łatwość w opanowaniu mechaniki.

System interakcji z wrózkami – Gracz steruje wrózkami za pomocą myszki, aby aktywować mechanizmy. Funkcja: umożliwienie manipulacji elementami otoczenia.

Założenia: Współpraca z postaciami, łatwość w sterowaniu wrózkami.

System punktacji – Zbieranie klejnotów (czerwonych, niebieskich, białych) wpływa na postęp w grze. Funkcja: motywacja do zbierania przedmiotów.

Założenia: Nagradzanie gracza za eksplorację i precyzyjność.

System ograniczeń czasowych – Niektóre poziomy mają limity czasu. Funkcja: wprowadzenie dodatkowego wyzwania.

Założenia: Zwiększenie tempa gry i motywowanie do szybszego działania.

System poziomów trudności – Różne etapy różnią się stopniem trudności. Funkcja: zapewnienie stopniowego wzrostu wyzwań.

Założenia: Utrzymanie zainteresowania gracza poprzez rosnącą trudność.

SEKCJA LEVEL DESIGNERA

Level design: Ogólne założenia

Poziomy w grze:

Poziomy w grze to zróżnicowane etapy, które gracz musi przejść, rozwiązując zagadki i unikając przeszkód. W "Fireboy and Watergirl 6: Fairy Tales" jest 31 poziomów, z czego 6 jest specjalnymi, które trzeba odblokować.

Założenia dla level designera:

Zróżnicowanie trudności: Poziomy powinny stopniowo zwiększać trudność, wprowadzając nowe mechaniki i wyzwania. Przykład: pierwszy poziom ma prostą nawigację, a kolejne dodają wróżki, które aktywują mechanizmy.

Wyzwania współpracy: Gracz musi rozwiązywać zagadki, które wymagają współpracy dwóch postaci (Fireboy i Watergirl). Przykład: na jednym poziomie jedna postać musi aktywować przycisk, podczas gdy druga przechodzi przez przeszkody.

Ograniczenia czasowe i strategiczne: Na niektórych poziomach czas jest ograniczony, zmuszając gracza do szybszego podejmowania decyzji. Przykład: na poziomie, gdzie gracz musi zebrać klejnoty przed upływem czasu, aby odblokować wyjście.

Level design: Szczegółowy opis trzech poziomów

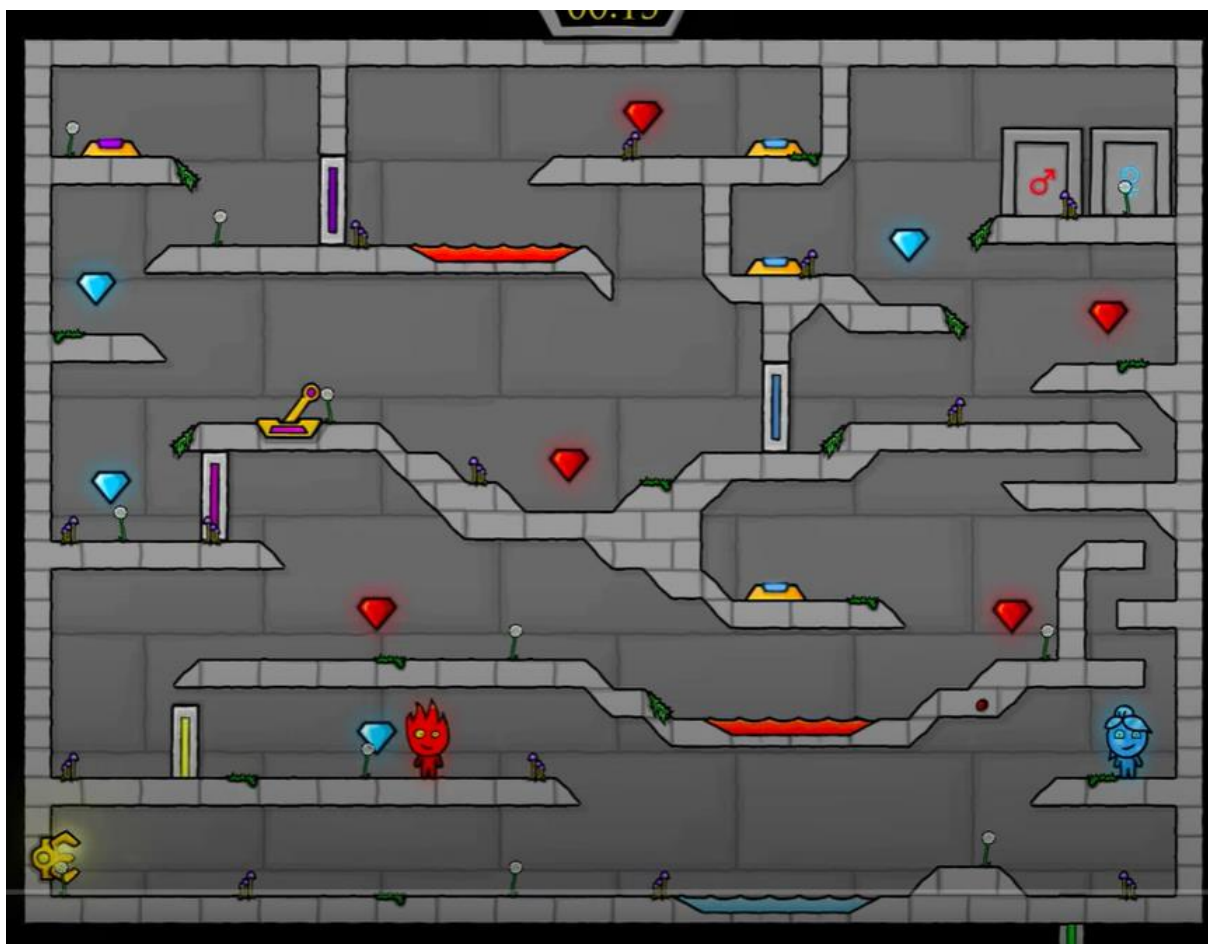
Pierwszy poziom – podstawowe wprowadzenie do gry:

Bardzo prosty poziom z niewielką liczbą mechanizmów. Układ stropów i elementów ruchomych jest bardzo mało skomplikowany. Użytkownik ma pisemne instrukcje używania wróżek, poziom służy głównie nauce poruszania się po świecie gry. Jest instruowany, że dźwignie są potrzebne, powinien domyślić się, że służą do przejścia dalej.



Poziom z wrózkami i aktywacją mechanizmów:

Poziom z wrózkami wprowadza interaktywne elementy, gdzie gracze muszą umieszczać wróżki w odpowiednich miejscach, aby aktywować mechanizmy, takie jak dźwignie i przełączniki. Wyzwania polegają na współpracy obu postaci, aby odpowiednio ustawić wróżki i otworzyć drzwi lub winda, wymagając precyzyjnego działania i synchronizacji.



Poziom z przeszkodami i zagadkami

Oprócz standardowych przeszkód i konieczności przejścia przez nie bez kontaktu z niebezpiecznymi substancjami, pojawiają się również mechanizmy o nieznanym działaniu. Na tym poziomie gracze mogą napotkać mechanizmy, których działanie nie jest od razu oczywiste. Zagadki te wymagają eksperymentowania, aby dowiedzieć się, jak każdy element wpływa na otoczenie, a także szybkiego reagowania na zmieniające się warunki w czasie rozwiązywania zagadki.



Przykłady gier z podobnym rozwiązaniem level designu:

Portal (2007): Zawiera mechanikę, w której gracz musi manipulować różnymi urządzeniami i wykorzystać je do rozwiązywania zagadek. Kluczowe są także zagadki wymagające współpracy.

Lara Croft and the Temple of Osiris (2014): Podobnie jak w "Fireboy and Watergirl 6", gracz ma do czynienia z poziomami, które wymagają współpracy dwóch postaci oraz rozwiązywania zagadek za pomocą interaktywnych elementów otoczenia.

The Escapists (2015): Gra wprowadza wyzwania związane z czasem oraz aktywnością dwóch postaci, które muszą współpracować, by wykonać zadania w określonym limicie czasowym.