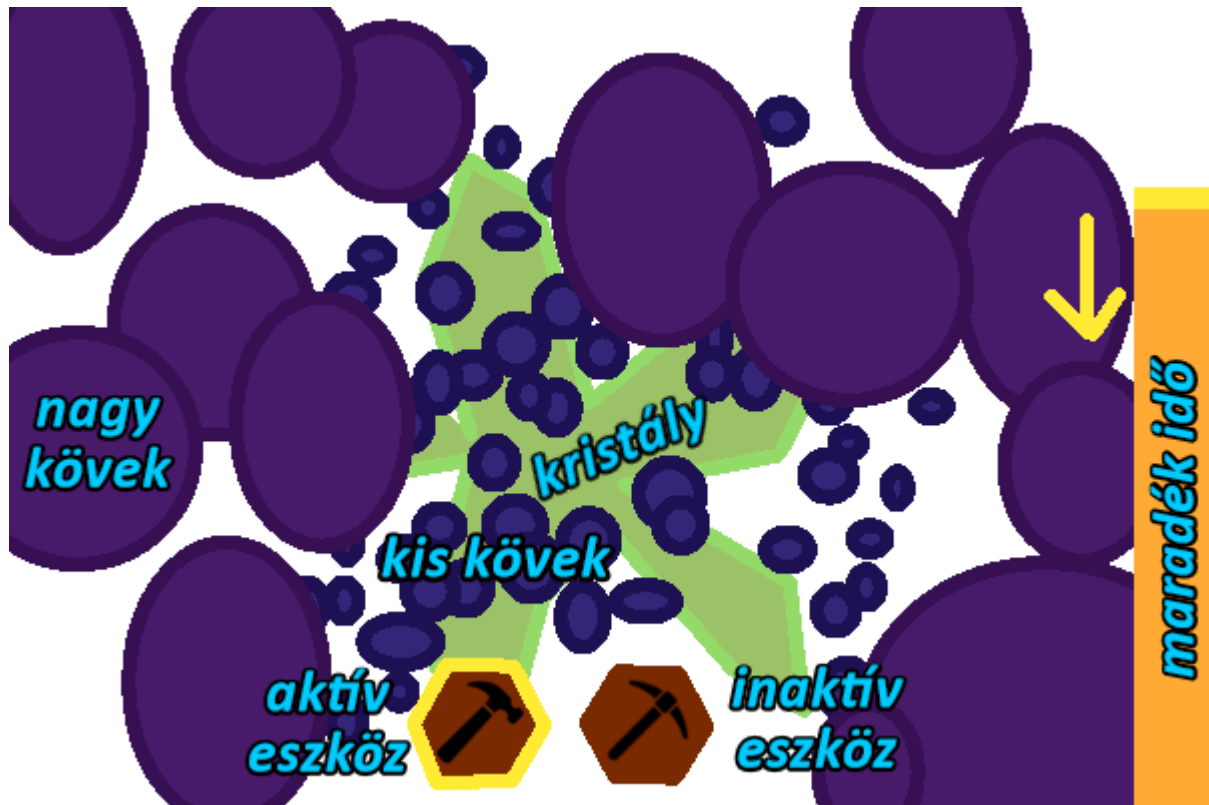


Game Design Document

Játék koncepció

2D-s játék, ahol kristályokat kell kibányászni kövek alól adott idő alatt. A nagyobb köveket kalapáccsal, a kisebb köveket csákánnyal lehet széttörni. Vigyázni kell azonban, hogy ne sérüljenek a kristályok.



Célzott platformok

Webes alkalmazás, játszható gépről és telefonról is.

Irányítás

Gépen kattintással, telefonon pedig a kijelzőre nyomva választható az eszköz, majd a kövekre nyomva törhetőek szét azok.

Játékmenet

- A játék egy menüvel indul, egy "Játék indítása" gombbal
- A gombra kattintva elindul a játék
- Eleinte nagy kövek borítják a képernyőt, amiket kalapáccsal lehet széttörni
- A nagy kövek alatt kisebb kövek takarják a kristály egy részét, ezeket a köveket csákánnyal lehet széttörni

- A köveket 2-3 ütéssel lehet széttörni
- A kőrétegek alatt egy, kettő vagy három kristály van
- Ha ráütünk egy kristályra, a kristály sérül
- Játék kimenetelei:
 - lejár az idő - 0 pont
 - sérült a kristály, de sikerült időben kibányászni - sérüléstől függő pontszám
 - sikerült sértetlenül kibányászni a kristályt - 100 pont
- A képernyőre kiírásra kerül a pontszám
 - a képernyő kinézete pontszámtól függően barátságosabb
- A játékos visszaléphet a menübe, vagy újrakezdheti a játékot

Asset-ek

Spirte-ok:

- hátterek
- gombok
- kristály (több színben)
- kalapács
- csákány
- örömjelző szimbólumok (a pontkiírási képernyőhöz)

Spritesheet-ek:

- kis kövek
- nagy kövek
- ütés animációja (nem biztos)