

Contents

Főmenü:	1
Mentések	1
Új készítése	1
Szintek	1
Játék:	1
Elhelyezkedés / Kinézet	1
Logika	2
Pénz	2
Játékelemek	2
Fizika	2
Pontszám	2
Játék kimenetele	3
Highscore:	3

Game Design Document

Főmenü:

Standard, 3 gombos képernyő, ahol közép/felül elhelyezett cím látszódik, alattuk pedig a Play / Highscore / Exit gomb. Bal oldalt felül a hang gombja található.

Mentések:

Miután megnyomjuk a főmenüben a Play gombot, a meglévő ablak frissül és lehetőségünk lesz választani az automatán mentett játékmenetet, vagy elkezdni egy új játékot.

Új készítése

Ha az új játékra kattintunk, akkor felugrik egy kis ablak, amelyben a nevünket adhatjuk meg, majd az ok-val létrehozhatjuk a saját mentésünket a játék sorára.

Szintek

A játék során egy adott szinten játszunk, viszont lefelé bányászva több földrétegen is áthaladhatunk.

Játék:

Fő célja a játéknak, hogy bányászás segítségével minél több ércet gyűjtsünk össze, melyet eladva pontot és pénzt kapunk. A pénzt lámpánkba való petrol vásárlására és felszerelésünk fejlesztésére használható el. A szerzett pont alapján lesz felépítve a rangsor rendszer a játék végén.

Elhelyezkedés / Kinézet

A háttér jobbra-balra fog csúszni, ahogy karakterünket mozgatjuk. Egy petrol töltő állomás, egy érc eladó hely és egy felszerelés fejlesztésére alkalmas építmény lesz. A karakterünk jobbra sétálva bejut egy hegy aljában lévő bányába, ahol el is kezdheti a bányászást. Mindkettő építménnyel való találkozás esetében megjelenik a kijelzőn egy ablak, ahol elvégezhetjük az adott hellyel való interakciót (olaj és élet töltés, érc eladás, felszerelés vétel)

A pénzt és eltöltött időt középen felül láthatjuk, míg a lámpa olajának mennyiségét és életünket bal oldalt fent. A táskánkat jobb felső sarokban érhetjük el, amiben láthatjuk a táskában lévő ásványokat, azok értékét és hogy hány szabad helyünk van még.

Logika

Pénz

Minden kibányászott érc eladása után kapunk egy adott mennyiséget (Ritkább érc -> több pénz).

Játékelemek

Statikus elemek lesznek az épületek, a létrák és a föld/kő/érc ami kibányászható. Dinamikus elem lesz a karakterünk.

Dinamikusan változó értékek

Ezalatt a lámpaolaj és az élet mennyiségére gondolunk. A lámpaolaj minden bányában töltött másodperc után fogy és ha eléri a nullát, vége lesz a játéknak, mivel örökké a bányában marad a karakterünk. Ezzel szemben az élet nem csökken minden másodpercben, hanem külső behatások miatt (magasról leesik a karakter / kő esik a fejére / lávába bányászik) csökkenhet. Ha elfogy az életünk, a játéknak szintúgy vége.

Létra

A felszerelés boltból tudunk venni létrát, amivel meg tudjuk oldani, hogy felfelé is tudjunk mászni. Létra nélkül nem tud a karakter felfelé menni -> halál.

Bányában található dolgok

A bányában alapvetően négy féle típusú „kockákkal” találkozhatunk. Sima föld, kő, érc, láva. A sima földet bármi probléma nélkül ki tudja a karakterünk bányászni, de csak minimális értékű tárgyat kap. A követ csak megfelelő fejlesztésű csákánnyal tudjuk kibányászni. Az érceket csak fejlesztett csákánnyal tudjuk kiűtni, viszont ebből nagyobb értékű eladható tárgy jön. A lávát szintúgy csak megfelelő fejlesztésű csákánnyal tudunk kiűtni, viszont kibányászásakor sebződik a karakterünk.

Fizika

blokk = föld/kő/érc ami kibányászható

A játékban 2 fő részt kell megoldani. A blokk leesése valamint a karakter leesését.

Blokk esése: Ha egy blokk felett balra illetve jobbra nincs egy másik blokk és kibányásszuk az alatta lévőket akkor a karakterünkre fog esni amely életvesztéssel fog járni (40% az egész életünkből). Ez csak a kő esetében fog előfordulni.

Karakter esése: Ha a karakter lába alatt csupán egy blokk hiányzik abban az esetben csak leugrott.

Vizont ha kettő vagy annál több blokk hiányzik a lába alatt akkor viszont lesett aminek következtében életéből 20%-at veszít el az egész életének blokkonként. (5 blokk esés $5 \cdot 20\% = 100\%$ → egyből halál)

Pontszám

Pontokat bányászásban kapott tárgyak eladásáért kaphatunk, minél ritkább egy érc, annál nagyobb pontot kapunk érte. Csak az eladott tárgyakért jár pont. Felszerelés és lámpaolaj vásárlásakor NEM csökken a pontunk.

Játék kimenetele

A játéknak két kimenetele lehet, vagy eléri a karakter a föld alját, vagy elfogy az élete/lámpaolaja. Amennyiben végetér, az eddigi pontszámai alapján felkerül a ranglistára. Ezek után a játékos kiléphet a főmenübe, vagy újra elkezdhet játszani.

Highscore:

A főmenü ablaka frissül és az eddig elért helyezéseket és pontszámokat fogja mutatni. A felső sávban helyezkednek el az elért eredmények, helyezés, név, pontszám oszlopokkal. A jobb alsó sarokban van egy gomb, amely vissza vezet a kezdeti ablakba.

Concept Art:

