Contents

[Főmenü: 1](#_Toc35120041)

[Mentések 1](#_Toc35120042)

[Új készítése 1](#_Toc35120043)

[Szintek 1](#_Toc35120044)

[Játék: 2](#_Toc35120045)

[Elhelyezkedés / Kinézet 2](#_Toc35120046)

[Logika 2](#_Toc35120047)

[Pénz 2](#_Toc35120048)

[Játékelemek 2](#_Toc35120049)

[Fizika 2](#_Toc35120050)

[Pontszám 2](#_Toc35120051)

[Játék kimenetele 3](#_Toc35120052)

[Highscore: 3](#_Toc35120053)

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 elkezdeni 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 felszerlésünk 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 kiütni, viszont ebből nagyobb értékű eladható tárgy jön. A lávát szintúgy csak megfelelő fejlesztésű csákánnyal tudunk kiütni, viszont kibányászásakor sebződik a karakterünk.

### Fizika

A játékban 3 fő részt kell megoldani. Autó mozgása, Autó gravitációja és súlya és a híd teherbírása.  
**Mozgás:** Adott sebességgel képes lesz mozogni a jármű egészen addig, amíg eléri a B pontot, vagy leesik a mélybe.  
**Gravitáció:** Abban az esetben, ha a teherbírása a hídnak kisebb, mint az autó tömege, akkor elszakadnak a kapcsolódások és az autó a mélybe zuhan.  
**Teherbírás:** A különféle elemeknek különböző teherbírásuk van. A „fix pont”-hot kötött elem teherbírása megegyezik az adott értékkel, viszont abban az esetben, ha ehhez az elemhez kötünk egy újabbat, akkor az adott értéknek a 0,7-es szorzója adódik a max teherbíráshoz. Következő esetén 0,4, majd 0,1 és ezután a többielem nem növeli a teherbírását. Maximum 5 elem növelheti a max elbírható tömeget.  
**Tömeg számolása:** A max teherbírás a szimulálás során mindig újraszámolódik attól függően, hogy a jármű éppen melyik elemmel érintkezik, így megtörténhet, hogy a híd elején még megfelel a max tömeg, viszont a híd közepén a jármű nehezebb lesz, mint a max megengedhető teher.

### 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:

