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.

## Mentések

Miután megnyomjuk a főmenüben a Play gombot, a meglévő ablak frissül és lehetőségünk lesz választani 3 mentési fájl közül. Abban az esetben, ha van üres mentési fájl, akkor rákattintva hozhatunk létre újat, egyéb esetben vagy betölteni tudjuk a profilunk, vagy törölni.

### Új készítése

Ha üres mentési helyre kattintunk, akkor felugrik egy kis ablak, amelyben a nevünket adhatjuk meg, majd az ok-val létrehozhatjuk a saját profilunkat.

### Szintek

Miután rákattintunk a választott profilunkra, frissül az ablak és megjelennek a különböző választható szintek. Csak abban az esetben választható ki egy nagyobb szint, ha az előtte lévőt sikeresen teljesítettük. Ha új profillal kezdünk el játszani, akkor csak az első szint elérhető. A szintre kattintva újra frissül az ablak és elkezdődik a játék rész.

# Játék:

Fő célja a játéknak, hogy a megadott jármű eljusson A pontból B pontba, anélkül, hogy az épített híd összeomoljon és a megadott pénz limitet túllépjük.

## Elhelyezkedés / Kinézet

Háttér egy rácsos szerkezet lesz, amely segít a játékelemek elhelyezésében.   
Bal felül jelzi ki a meglévő pénzt. Felső sávban választhatóak ki a játékelemek, mindegyiknek külön ár/hossz és neve van. Minden játékelemnek megvan a maximum hosszúsága. Jobb felül helyezkedik el egy start gomb, amivel el tudjuk indítani a szimulációt.  
A képernyő fő részén maga a játék helyezkedik el, amely minimum 2 szilárd részt jelent (A és B pont helye). Ezeknél a szilárd részeknél helyezkednek el a “fix pontok” melyekből kezdhetjük az építkezést. Ha több játékelemet csatolunk össze, azokat “csatlakozási pontoknak” nevezzük. Az ‘A’ Szilárd részen, amely általában a képernyő bal oldala, helyezkedik el a jármű ami a szimuláció futattásával el fog indulni.

## Logika

### Pénz

Minden pályánál van egy adott pénzösszeg, amit a játékos felhasználhat építésre. Ez az összeg mehet negatívba, viszont akkor hiába teljesíti a pályát a jármű, a szint nem fog sikerülni.

### Játékelemek

Két fő játékelem van a játékban. Az első, amelyen képes az autó menni, ez az elem drágább, viszont nagyobb teherbírással rendelkezik. A második, amin az autó áthalad, viszont ennek a használatával növelhetjük a híd adott pontjának a teherbírását. Egy adott pályán legalább 2 „fix pont” helyezkedik el, ahonnan elkezdhetünk építeni. Amennyiben törölni szeretnénk egy adott elemet, akkor ki kell jelölnünk, majd a start gomb mellett lévő X gombbal tudjuk törölni.

### 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

Rangsoron helyezést csak akkor érhet el a játékos, ha teljesítette a pályát („level complete!”). A pontszám a következőképpen számolódik ki:   
A ranglétrán annál feljebb helyezkedik el, minél több pontot ér el, azaz minél kevesebb pénzből oldja meg sikeresen a pályát.

## Játék kimenetele

Egy szimuláció(játéknak) három kimenetele lehet. Első, ha az autó épségben átjut az egyik szirtről a másikra és a híd is ép marad. Ebben az estben felugrik egy ablak, hogy a pályát sikeresen elvégezte a játékos és mentődik a pontja a ranglistába. Itt 3 gomb közül választhat, Next map, Replay map, Main menu.  
Második lehetőség, hogy a híd nem bírja el a járművet és leomlik. Ebben az esetben a felugró ablak a pálya sikertelenségét fogja jelezni. Az elért pontunk nem mentődik és két gomb közül választhatunk, Replay map, Main menu.  
Harmadik lehetőség, hogy a híd elbírja a járművet, viszont több pénzt használt fel a játékos, mint a megengedett összeg. Ilyen esetben is hasonlóképp az előző eshetőséghez, a felugró ablak értesíti a játékost, hogy nem sikerült a pálya.

# Highscore:

A főmenü ablaka frissül és az eddig elért helyezéseket és pontszámokat fogja mutatni. Felső sorban kiválasztható lesz az adott szint. Mindent szintnek külön rangsorlistája van. A felső sáv alatt helyezkednek el az elért eredmények, helyezés, név, pontszám oszlopokkal. A pontok számolását a Game résznél taglaljuk. Jobb alsó sarokban van egy gomb, amely vissza vezet a kezdeti ablakba.

# Concept Art:

