

FIVE FEET BELOW

A játék a felszínen kezdődik. A játékos egy alap csákánnyal kezd, ezzel 50 blokknyit (1 blokk 5 láb) tud lefele bányászni, közben érceket tud gyűjteni, majd ezeket a felszínen egy NPC-nél eladni. 50 blokk után, keményedik a kőzet. Ahhoz hogy ennél lejjebb bányásson a játékos, fejlesztenie kell a csákányát. Az alábbi táblázatban található az alap ércek tulajdonsági.

Név	Első előfordulás (mélység)	Érték	Szükséges csákány	Tartósság
Vas	Mindenhol	5	Alap (kő)	3
Arany	50	10	Vas	6
Gyémánt	150	25	Erősített vas	9
Drágakő	250	Rand(25,75)	Gyémánt	21
Ritka drágakő	300	Mélység/50*Rand(5,15)	Erősített gyémánt	30

A gyémánt csákányt többször is lehet fejleszteni, ezt a játék egy számmal jelzi, ami a csákánynak a szintje lesz. A fejlesztés egyre drágább, viszont a drágakövek amiket találunk is egyre értékesebbek. Így a játék nagyon sokáig játszható. A csákánynak továbbá van egy sebzés tulajdonsága, ez egyrészt azt is meghatározza hogy a különböző kőzeteket milyen sebességgel lehet vele kibányászni, továbbá hogy mennyit sebzünk vele a barlangi szörnyekre.

Fejlesztés	Ár	Sebzés
Kő	0	1
Kő -> Vas	40	2
Vas -> Erősített vas	75	3
Erősített vas -> Gyémánt	175	5
Gyémánt -> Erősített gyémánt	300	7
Erősített gyémánt -> Erősített gyémánt lvl X	$300+(x*100)$	$7+x$

A játékos életeréje is fejleszthető, mivel szörnyeket lehet találni a bányában, amik szintúgy a mélységgel erősödnek. Az első életerő fejlesztés ára 25, és onnantól minden fejlesztés 50-nel drágább.

Szörnyek/kőzet	Előfordulás	Élet/tartósság
Föld	0-50	2
Kő	50-150	4
Kemény kő	150-	Mélység/50*2
Gyenge csontváz	0-150	9
Normál csontváz	150-300	18
Erős csontváz	300-	Mélység/150*10

A játékos leltárában 5 férőhely lenne, minden férőhelyen 3 lehet egy adott ércből, így a játékos maximum 15 db ércet tud magánál tartani.

A mozgás WASD-vel történik, gravitáció van, viszont a karakter tud a falakon mászni (A vagy D + W vagy S segítségével). Zuhanás esetén lehet sebződni, 10 blokk zuhanásért 1 szívet. A csákányt az egérrel lehet használni, az adott célpontra való kattintással lehet ütni. Az ESC gomb nyomásával elő lehet hozni a menüt.

A menü tervezete (textúrák később):



A játék közbeni interface:



A játékban a játékos pozícióját, és haladását (élet, csákány szint, pénz, leltár) el lehet menteni, és betölteni. A menüben egy „high scores” fül alatt meg lehet nézni a mentések közül melyikben jutottunk legmélyebbre.

Ha a játékos meghal, a nála lévő pénz és a leltárának tartalma elveszik, majd a felszínen újjáéled, a csákányát megtartva, maximum életerőn. A felszínen tud a játékos feltöltődni maximum életre.

A fentebb használt értékek a fejlesztés során a játék egyensúlyának érdekében még változhatnak a tesztelés során.

Fejlesztők szerepkörei:

Bogdán Roland: Interfészek + GameLogic + LogicTests

Papp Bence: GameModel + Repository + Renderer + GameControl

Concept art:

