**Five feet below**

A játék a felszínen kezdődik. A játékos egy alap csákánnyal kezd, ezzel 50 blokknyit (1 blokk 5 láb) tud lefele bányászni, eközben érceket tud gyűjteni, majd ezeket a felszínen egy NPC-nél eladni. 50 blokk után, keményedik a kőzet. Ahhoz hogy ennél lejjebb bányásszon 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 életereje 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:

