**IN DEPTHS OF ELORA**

**1. Genel Bakış**

**1.1. Genel Özellikler**

**Oyun İsmi:** In Depths of Elora

**Geliştiren Ekip İsmi:** Delusionist Productions

**Tür:** Platform, Aksiyon, Bulmaca, Keşif

**Platform:** PC

**Oyun Motoru:** Game Maker Studio 1.4

**Sanat Programları:** Adobe Photoshop, Aseprite

**Müzik Programları:** FL Studio 12

**Ses Programları:** Reaper

**Sanat Stili:** 3x-Büyütülmüş Piksel Görseller

**Kamera Açısı:** 2D Yan Bakış

**Dil:** İngilizce / Türkçe

**1.2. Oyun Fikri (Özet)**

In Depths of Elora, aksiyon, bulmaca ve keşif elementlerinin bulunduğu bir platformer oyunudur. Ana karakterimiz Pixo, kendi dünyasındaki yaklaşan kıyametten kaçmak isteyen bir meclis tarafından, bir geçit aracılığıyla, Yaşam Taşı'nı çalması için, Elora ismindeki bir gezegene gönderilir. Pixo, bu gezegende bir güç kazanır ve bu güç sayesinde fiziksel dünya ve büyülü dünya arasında geçiş yapabilmektedir. Pixo'nun herhangi bir dövüş yeteneği yoktur, ancak çevresini manipüle edebilecek yeteneklere sahiptir. Oyuncu, Pixo'nun her iki dünyada sahip olduğu çevresel yetenekleri kullanarak bölümleri geçmeye çalışır.

**1.3. Oyun Fikri (Detaylı)**

In Depths of Elora, aksiyon, bulmaca ve keşif elementlerinin bulunduğu bir platformer oyunudur. Ana karakterimiz Pixo, kendi dünyasındaki yaklaşan kıyametten kaçmak isteyen bir meclis tarafından, bir geçit aracılığıyla, Yaşam Taşı'nı çalması için, Elora ismindeki bir gezegene gönderilir. Pixo, bu gezegende bir güç kazanır. Kazandığı bu güç, onun hayat gücünü, ruh gücüne dönüştürür. Kazandığı güç ile fiziksel dünya ve büyülü dünya arasında geçiş yapabilmektedir. Büyülü dünyada bulunmak, Pixo'nun ruh gücünü harcamaktadır ve ruh gücü, onu hayata bağlayan tek şeydir. Dolayısıyla oyuncu, iki dünyadaki eylemleri arasında bir denge kurmalı ve ruh gücüne dönüşmüş hayat gücünü dikkatli harcamalıdır.

Pixo'nun herhangi bir dövüş yeteneği yoktur, ancak çevresini manipüle edebilecek yeteneklere sahiptir. Pixo, büyülü dünya modundayken etrafındaki içinden geçtiği bir canavarın geçici olarak ruh gücünü çalar ve o canavara dönüşerek, onun yeteneklerini kullanabilir. Bu yetenekler kendi ruh gücünden çalmaktadır. Oyuncu, bölümleri geçebilmek için her bölümde farklı yerlere saklanan altın anahtarları toplayarak, bölüm sonundaki altın kapıyı açmalıdır. Aynı zamanda ardında eşyalar, notlar ve hikayeye bağlı yapılar saklayan başka tür kapılar da bulunmaktadır. Oyuncu, Pixo'nun her iki dünyadaki yeteneklerini kullanarak, bölümleri geçmeye çalışır.

**1.4. Hedeflenen Platformlar**

**-** PC.

(PC sürümünün başarı yakalaması durumunda başka platformlar değerlendirilebilir)

**1.5. Kâr Modeli**

In Depths of Elora, PC üzerine oyun dağıtımı yapan her dijital mağazada yer alabilir.

**1.6. Ekip**

Güncel ekip üyeleri aşağıda belirtilen üyelerden oluşmaktadır:

Görkem Küpeli (Proje Yöneticisi, Baş Oyun Tasarımcısı, Programcı)

Batın Can Acar (Sanat Yönetmeni, Konsept Tasarımcısı, Oyun Sanatçısı)

Gökay Tacal (Oyun Sanatçısı, Animatör)

Merve Beyza Gövdere (Oyun Sanatçısı)

Tolga Acarkan (Müzisyen, Dijital Ses Tasarımcısı)

Ege Karpuzoğlu (Foley Sanatçısı)

Projede çalışmış ancak artık ekipte bulunmayan eski üyeler aşağıda belirtilen üyelerdir:

Ekin Can Akın (Oyun Sanatçısı, Animatör)

Büşra Uğurluay (Bölüm Tasarımcısı)

Ege Kol (Programcı)

Melisa Zeybecik (Foley Sanatçısı)

**1.7. Anahtar Özellikler**

Eşsiz bir dünya: Kendine has canlıları, estetiği ve harmonisi olan Elora gezegeninin derinliklerinde bir yolculuğa çık!

Akıcı kontroller: Yürüme, zıplama, çift zıplama, deşleme gibi hareketleri akıcı bir şekilde yaparak gezebilirsin!

İki dünya arasında geçiş: Fiziksel dünya ve büyülü dünya arasında geçiş yapabilirsin. Her iki dünyanın kendine göre kuralları ve etkileşimleri var. Büyülü dünyada canavarların özelliklerini geçici olarak çalıp amacın için kullanabilirsin!

Çevre etkileşimleri: Yönettiğin karakterin dövüş yetenekleri bulunmuyor, fakat bütün çevre onun kullanımına ve manipülasyonuna açık durumda. Düşman varlıkları atlatmak ve sıradaki bölüme geçmek için ihtiyacın olacak anahtarları toplamak için çevreyi en iyi şekilde kullanabilmen gerekiyor!

Keşfetme: Bölümlerde bir sürü gizli yer keşfedebilirsin. İtemler, notlar, yerliler ve yapılar ile karşılaşabilirsin. Ama dahası da var. Oyunda onlarca paskalya yumurtası keşfedilmeyi bekliyor!

**2. Çekirdek Sistemler, Piyon ve Kontroller**

**2.1. Odak Noktası**

Oyunda bir "odak noktası" değişkeni bulunur. Bu değişken, oyunun mevcut anda neye odaklandığını belirtir.

Aşağıda olası odak noktaları ve kısaca açıklamaları verilmiştir. Oyunun odak noktasını değiştiren olaylar, kendi başlıklarında detaylandırılmıştır:

**Pixo**

Odak noktası "Pixo" iken oyuncu, Pixo üzerinden kontrolleri kullanabilme hakkına sahiptir.

**Büyülü Etkileşim**

Pixo, bir Sistem: Büyülü Etkileşim durumundayken, oyunun odak noktası "Büyülü Etkileşim" olur.

**Büyücünün Tomarı**

"Büyücünün Tomarı" odak noktası, sadece oyuncu Sistem: Büyücünün Tomarı'nı açtığı zaman geçerli olur.

**Ölüm**

Pixo ölmekteyse, odak noktası "Ölüm"dür.

**Altın Kapı**

Pixo bir sonraki bölüme altın kapı aracılığıyla geçiyorsa odak noktası "Altın Kapı"dır.

**Diyalog**

Pixo, başka bir karakter ile diyalog içerisindeyken odak noktası "Diyalog"dur.

**Ara Sahne**

Oyun bir ara sahnedeyse ve bu ara sahnede oyuncunun kontrol haklarının elinden alınması gerekiyorsa, odak noktası "Ara Sahne"dir.

**Arayüz**

Arayüz: Ana Menü, Arayüz: Mola Menüsü, Arayüz: Soru Kutusu ya da Arayüz: Bilgilendirme Kutusu açıksa, oyunun odak noktası "Arayüz" olarak ayarlanır. Sadece %182 bu odak noktasında oyuncunun kullanımına açıktır.

Pixo, oyuncunun bölümlerde sahip olduğu ve kontrol ettiği piyonudur.

Bir karakter olarak Pixo'nun özellikleri için: Karakter: Pixo

Pixo'nun düşey hareketi için: Mekanik: Dikey Hareket

Oyuncunun Pixo'yu yönetmesini sağlayan hareket mekanikleri için: Sistem: Piyon Kontrolleri

Pixo'nun hayatta kalma ve oyuna devam edebilme koşulları için: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü ve Sistem: Hak

Pixo'nun temas halinde hasar alma mekanikleri için: Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma

Pixo'nun sağlık / ruh gücü değerinin sıfırlanması durumunda gerçekleşen mekanikler için: Mekanik: Ölme

Pixo, 17 yaşında, yeşil saçları, turuncu bir zırhı ve yeşil bir pelerini olan bir insandır. Aşağıdaki örnek görselde Pixo gösterilmektedir:

Davranışları ve kişiliği itibariyle Pixo, saf fakat aptal olmayan bir insandır. İçinde yüksek miktarda eloran ruhu bulunmaktadır (bkz: Hikaye: Evren). Bu yüksek eloran ruh miktarı, onun çevresi ile olan etkileşiminin güçlü olmasının temel nedenidir.

Pixo, genel olarak arkadaş canlısı bir insandır. Başkalarını kırmamaya dikkat eder. Myers-Briggs kişilik belirtecine göre INFP-T tipidir.

Pixo'nun arkaplan hikayesi için: Hikaye: Pixo'nun Arkaplan Hikayesi

Oyunun odak noktası "Pixo" olduğu zaman, oyuncu aşağıdaki kontroller için input verebilir:

Mekanik: Yatay Hareket

Mekanik: İnce Bloklardan Düşme

Mekanik: Zıplama ve Çift Zıplama

Mekanik: Deş

Mekanik: Büyülü Dünya Moduna Geçme ve Moddan Çıkma

Mekanik: Büyü Özü Kullanarak Ruh Gücü Arttırma

Arayüz: Anahtar Arayüzü'nü açma ve Mekanik: Anahtar Pusulaları'nı kullanma

Çeşitli çevre öğeleri ve karakterlerle etkileşim başlatma

Kontrollerin hangi tuşlar aracılığıyla gerçekleştirildiği konusu şu başlıkta açıklanmıştır: Seçenek: Kontroller

Oyuncu, Pixo'yu yatayda hareket ettirmek için sağ ve sol kontrol tuşlarını kullanabilir (Varsayılan tuşlar sağ ve sol yön okudur). Deş durumu hariç yatayda hız sınırı 4 piksel / Bilgi: Adım dır. Yatay hareket mutlak değildir, ivmeli olarak çalışır. Sıfır hızından limit yatay hıza çıkarken ivme, 0.5 piksel / adım şeklindedir. Aynı şekilde oyuncu, Pixo'nun yatayda gittiği yönün tersine gitmek istediğinde veya durmak istediğinde ivme aynı miktarda, ters yönde olacak şekilde çalışır.

Pixo, ince blokların (bkz: Çevre Öğesi: Temel İnce Bloklar, Çevre Öğesi: Zamanlı Bloklar, Çevre Öğesi: Kırılabilen Bloklar) üstünde duruyorken oyuncu, aşağı kontrol tuşuna basarak (varsayılan tuş aşağı yön okudur) aşağı düşebilir. Bu ilk aşağı düşme anında ekstra hız kazanmaz, sadece aşağısında blok yokmuş gibi sayılır ve standart Mekanik: Dikey Hareket kuralları çalıştırılır.

Pixo bir bloğun üzerine düştüğünde ve üzerinde olduğu sürece zıplama sayısı sıfırdır. Zıplama sayısı sıfır iken oyuncu, zıplama tuşunu kullanarak Pixo'yu zıplatabilir. Bu durumda zıplama sayısı bir olur. Zıplama sayısı bir iken oyuncu, zıplama tuşuna tekrar basarak çift zıplama yapabilir. Bu durumda zıplama sayısı iki olur. Zıplama sayısı iki iken, tekrar zıplama yapılamaz.

Zıplama hızı yukarı doğru 5.6 piksel / Bilgi: Adım dır. Hem ilk zıplamada, hem de çift zıplamada bu hız Pixo'ya mutlak olarak verilir. Bununla birlikte, oyuncu zıplama tuşuna basılı tuttuğu sürece her adımda yukarı doğru 0.12 piksel / adım hızlanır.

Pixo, zıplama yapmadan ve hasar almadan bloğun üzerinden ayrıldığı zaman, hayalet blok mekaniği devreye girer. Hayalet blok mekaniği için: Mekanik: Hayalet Blok

Hayalet blok mekaniği, Pixo bloğun üzerinden zıplama yapmadan ve hasar almadan ayrıldığında devreye girer. 10 Bilgi: Adım lık bir geri sayım başlatılır (1/6 saniye). Bu geri sayım bittiğinde Pixo henüz zıplamamışsa, zıplama sayısı bir olur. Zıplama sayısı bir olduktan sonra çift zıplamayı tekrar yere inene kadar kullanamaz.

Deş kontrolü, oyuncunun oynanış ayarlarından belirlediği deş şablonuna göre değişir (bkz: Seçenek: Deş Şablonu). Deş şablonu "USE DASH KEY" veya "BOTH" olarak ayarlanmışsa, oyuncu deş kontrol tuşuna bastığında Pixo deş atabilir. Deş şablonu "PRESS LEFT OR RIGHT TWICE" veya "BOTH" olarak ayarlanmışsa, oyuncu sağ veya sol kontrol tuşuna 10 Bilgi: Adım'lık sürede iki kere bastığında Pixo deş atabilir.

Sağa ya da sola basıyorsa, attığı deş bastığı tarafa doğru mutlak bir şekilde gerçekleşir. Basmıyorsa, Pixo ne tarafa dönükse, deş o tarafa doğru gerçekleştirilir. Deş hızı mutlak olarak, 8 piksel / adımdır (Pixo'nun yatay hız limiti bu sırada 8 piksel / adıma çıkartılır). Deş durumundayken Pixo, dikey hızını sıfırlar ve yatay hızı sabittir. Deş durumu 18 adım boyunca devam eder. Ardından yatay hız limiti tekrardan 4 piksel / adıma düşürülür. Eğer oyuncu bu sırada yatay hareket tuşlarına basıyorsa Pixo, ters yönde ivmelenerek hız limitine düşer. Oyuncu yatay hareket tuşlarına basmıyorsa Pixo'nun hızı sıfıra düşene kadar ters yönde ivme kazanır.

Pixo, deş attığı zaman 60 adıma geri sayım kurulur. Oyuncu, bu 60 adım boyunca tekrar deş atamaz. Geri sayım bittiğinde deş atma izni tekrar oyuncuya verilir. Pixo'nun ne zaman deş atmaya müsait olduğu, oyuncuya görsel olarak ifade edilir.

Büyü görüşü modunda bir canlıya deş atılması durumunda gerçekleşen olaylar başka bir başlıkta anlatılmıştır: Mekanik: Büyülü Deş

Pixo, oyun başladığında kırmızı renkte bir sağlık barına sahiptir. Bu sağlık barı, Sahne: Büyülü Dünya Modunun Açılması ile birlikte mavi renkte bir "ruh gücü" barına dönüşür. Oyun başlangıcındaki sağlık barının ve elde edildikten sonra ruh gücü barının maksimum değeri 300 olarak belirlenmiştir. Oyuncu, belirli Mekanik: Ruh Gücü Geliştirme noktalarında bu maksimum değeri arttırabilir. Maksimum değer değiştirilmeden, sağlık / ruh gücünün tam dolu olmaması durumunda, değeri yükseltmek için Mekanik: Büyü Özü Kullanarak Ruh Gücü Arttırma mekaniği kullanılabilir.

Pixo, sağlığını ya da ruh gücünü tamamen yitirdiği zaman bir Sistem: Hak değerini kaybeder ve hak değeri sıfırdan yüksekse sağlığı / ruh gücü dolu olarak doğar. Hak değeri sıfıra ulaştığı zaman oyuncu oyunu kaybeder. Hak değeri sıfırdan yüksek olduğu sürece oyuncu, oyunu oynamaya devam edebilir. Sağlık / ruh gücü ve hak ile ilgili mekaniklerın detayları için: Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma

Sağlık / ruh gücü değerinin oyuncuya görsel olarak ifade edilmesi konusu için: Arayüz: Oyun-İçi Göstergeler

Bölümlerde, her bir mor kapının (bkz: Çevre Öğesi: Mor Kapı ve Mor Anahtar) ardına, bir Obje: Ruh Gücü Geliştirme İksiri saklanmıştır. Pixo, bu iksiri içtiği zaman maksimum Sistem: Sağlık / Ruh Gücü değeri, kalıcı olarak 30 birim yükselir. Aynı zamanda iksir, Pixo'nun ruh gücünü tamamen doldurur. Oyunda toplamda beş adet ruh gücü geliştirme iksiri bulunmaktadır.

Obje: Büyü Özü kullanarak ruh gücünü arttırma ikiye ayrılır:

Oyuncunun ruh gücü (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü) tamamen dolu değilse, Pixo bir büyü özü objesini topladığı zaman, büyü özü objesi yok olur, ardında geçici bir efekt bırakır, ve Pixo anında 40 birim ruh gücü kazanır. Oyuncunun ruh gücü tamamen dolduğu zaman alınan büyü gücü objeleri miktar olarak depolanır.

Oyunun Sistem: Odak Noktası "Pixo" iken, oyuncunun ruh gücü tamamen dolu değilse, Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nda iken, en az bir büyü özüne sahipse, oyuncu "ruh gücü" kontrol tuşunu kullanarak, büyü özünü bir birim azaltma koşuluyla ruh gücünü 40 birime kadar arttırabilir.

Pixo, oyun başladığında beş hak değerine sahiptir. Pixo, Sistem: Sağlık / Ruh Gücü değerini tamamen yitirdiği zaman bir hak değerini kaybeder ve sağlığı / ruh gücü dolu olarak doğar. Sağlık / ruh gücü ve hak ile ilgili mekaniklerın detayları için: Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma

Hak değerinin oyuncuya görsel olarak ifade edilmesi konusu için: Arayüz: Oyun-İçi Göstergeler

Pixo, çeşitli canlılar ve çevre öğeleriyle temas ettiği zaman hasar alabilir. Pixo'nun hangi varlıklarla temasının tehlikeli olduğunun listesi için: Bilgi: Pixo İçin Tehlike Arz Eden Etkileşimler

Pixo hasar aldığı zaman, hasar miktarı şu denklem ile belirlenir:

(Etkileşime girdiği varlığın "hasar" değişkeni) x (1 - Pixo'nun "direnç" değişkeni (varsayılan olarak sıfırdır))

Bu elde edilen değer, Pixo'nun Sistem: Sağlık / Ruh Gücü değerinden düşülür.

Pixo, basar aldıktan sonra sağlığı/ruh gücü sıfırdan yüksekse, aşağıdaki olaylar gerçekleşir:

Hasar aldığı sırada yatayda hangi yöne bakıyorsa, o yönün tersine doğru ve yukarı yönde 7 piksel/ Bilgi: Adım hız kazanır.

Hasar alma animasyonu devreye girer. Bilgi: Görsel Kilidi durumu uygulanır. Animasyon bir kere tamamlandıktan sonra başa sarar ve 20 adım daha görsel kilidi devam eder.

Görsel kilit devam ettiği sürece oyuncu zıplama tuşunu kullanamaz.

Görsel kilit sona erdiğinde Pixo'nun görüntüsü çeyrek opaklığa iner ve çeyrek opaklık ile tam opaklık arasında mutlak olarak, her on beş adımda bir gidip gelir. Bu iki opaklık değeri arasında gidip gelme durumu sekiz kere gerçekleşir. En son opak haline geri döndüğünde, on beş adım boyunca daha ölümsüz kaldıktan sonra normale döner.

Yanıp sönme efekti boyunca Pixo'nun hasar alabileceği tüm etkileşimleri yok sayılır, yani ölümsüz olur. Aynı şekilde hiçbir canlıyı tetikleyemez.

Pixo hasar aldığında Sistem: Büyülü Dünya Modu açıksa, kapatılır.

Pixo hasar aldığında Sistem: Büyücünün Tomarı açıksa, kapatılır.

Pixo hasar aldıktan sonra sağlığı/ruh gücü sıfırdan yüksek değilse Mekanik: Ölme mekaniği devreye girer.

Pixo, Sistem: Büyülü Etkileşim durumunda değilken, bütün Klasör: Canavarlar'a temas etmesi halinde (%96 durumu hariç) hasar alır. Pixo büyülü etkileşim halindeyken hasar alıp almayacağı, dönüştüğü canavarın diğer canavarlarla olan ilişkisine göre belirlenir. Bu konu, ilgili canavarların başlıklarında açıklanmıştır.

Pixo, Bitki: Dansçı Çiçekler'in saldırılarından, Bitki: Ateş Eden Bitki'nin ateşinden ve Bitki: Venüs Çiçeği'nin saldırısından hasar alır. Büyülü etkileşim halinde bitkilerden alınan hasar, dönüştüğü canavarın bitkiler ile olan ilişkisine göre belirlenir. Bu konu, ilgili canavarların başlıklarında açıklanmıştır.

Pixo, Çevre Öğesi: Dikenler'e temas ettiği zaman da hasar alır. Büyülü etkileşim halinde alınan hasar, dönüştüğü canavarın dikenler ile olan ilişkisine göre belirlenir. Bu konu, ilgili canavarların başlıklarında açıklanmıştır.

Pixo hasar aldıktan sonra sağlığı/ruh gücü sıfırdan yüksek değilse (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü), aşağıdaki olaylar gerçekleşir:

Pixo'nun yatay ve dikey hızı sıfırlanır.

Pixo, ölüm animasyonuna geçer. Bu animasyon bitene kadar görsel kilidi uygulanır.

Oyuncunun Pixo üzerinden sahip olduğu bütün Sistem: Piyon Kontrolleri devre dışı bırakılır.

Oyuncu, bir Sistem: Hak kaybeder.

Oyunun Sistem: Odak Noktası "Ölüm" olur.

Bir hak kaybettiği ve animasyon tamamlandığı zaman oyuncunun hak sayısı sıfırdan yüksekse aşağıdaki olaylar gerçekleşir:

Oyuncu mevcut bölümde bir Çevre Öğesi: Kontrol Noktası açmamışsa, bölüme başladığı noktada Pixo tekrar doğar.

Oyuncu mevcut bölümde bir kontrol noktası açmışsa Pixo, kontrol noktasındaki çiçeğin içinden aşağı düşerek tekrar doğar.

Pixo yeniden doğduğunda sağlığı / ruh gücü tam doludur. Aynı zamanda oyuncuya bütün kontrol hakları tekrar verilir. Oyunun Sistem: Odak Noktası tekrardan "Pixo" olur.

Sistem: Varoluş Denetimi gerçekleştirilir.

"Temp.ini" dosyası silinir (bkz: Sistem: Kayıt Sistemi).

Bir hak kaybettiği ve animasyon tamamlandığı zaman oyuncunun hak sayısı sıfırsa aşağıdaki olaylar gerçekleşir:

Oyuncu, mevcut bölümde bir kontrol noktası açmışsa ve oyuncunun en az 50 birim Obje: Büyü Özü bulunuyorsa, bir Arayüz: Soru Kutusu yaratılır. Soru kutusunun sorusu "You have no lives left. To return to last checkpoint, you can spend 50 magic essence. If you do not, current level will be restarted. Do you want to spend 50 magic essence?" olarak oyuncunun karşısına çıkar. Bu soru için üç seçenek bulunur:

Seçenek 1: "Spend 50 magic essence and return to last checkpoint."

Oyuncunun bu seçeneği seçmesi durumunda, 50 adet büyü özü harcanır ve yukarıda "Bir hak kaybettiği ve animasyon tamamlandığı zaman oyuncunun hak sayısı sıfırdan yüksekse" durumunda bahsedilen olaylar gerçekleşir. Oyuncunun hak sayısı sıfır olarak kalır.

Seçenek 2: "Don't spend and restart current level."

Oyuncunun bu seçeneği seçmesi durumunda oyuncu, mevcut bölüm içindeki kontrol noktaları ile ilgili kaydedilmiş bilgileri kaybeder. Bölüm yeniden başlatılır.

Seçenek 3: "Don't spend and return to main menu. (Last checkpoint will be lost)"

Oyuncunun bu seçeneği seçmesi durumunda oyuncu, mevcut bölüm içindeki kontrol noktaları ile ilgili kaydedilmiş bilgileri kaybeder. Ardından ana menüye dönülür.

Oyuncunun 50 birim büyü özü yoksa veya mevcut bölümde bir kontrol noktası açmamışsa, bölüm yeniden başlatılır.

Oyuncunun hak sayısı sıfırken öldüğünde, mevcut bölüm yeniden başlatıldığı zaman, oyuncunun karşısına bir Arayüz: Bilgilendirme Kutusu çıkar. Bu kutunun içeriği ile ilgili detaylar şu başlıkta açıklanmıştır: Arayüz: Sıfır Hak Bilgilendirmesi

Oyuncunun sıfır hakkı varken Pixo ölürse, Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma başlığında anlatılan olaylar gerçekleştirildikten sonra bölüm yeniden başlatılmışsa, bölüm yeniden başlatıldıktan sonra bir bilgilendirme kutusu açılır. Bu kutuda şu yazılar bulunmaktadır:

"You have no lives left. When you die, if you have a checkpoint in current level, you can spend 50 magic essence to return your last checkpoint. Otherwise, current level will be restarted."

Oyundaki bazı canavarlar Klasör: Canavarlar ve Pixo, altlarında bir Sistem: Bloklar bulunmadığı zaman, aşağı doğru ivmelenerek hızlanır. Bütün hareketli canlılar için ivme miktarı 0.25 piksel / Bilgi: Adım dır. Düşme hız limiti ise 15 piksel / adımdır. Ayrıca sürtünme kuvveti de 0.25 piksel / adım olarak belirlenmiştir, ancak sürtünme kuvveti her canavar tarafından kullanılmaz, en azından her zaman kullanılmaz. Bu konudaki detaylandırma, canavarların kendi başlıklarında yapılmıştır.

Oyundaki canavarlar ve Pixo, herhangi bir nedenden ötürü kafalarını kendilerinden yüksekteki bir bloğa çarparlarsa, dikey hızları çarpma anında sıfırlanır. Ardından, tekrar yükselmeleri için özel bir neden yoksa (zıplamak gibi) aşağı doğru ivmelenmeye başlarlar.

Oyuncu bölümlerin içindeyken, 640x360 piksellik bir alanı gören tek bir kamera üzerinden oyunu ekranda görebilir. Bu kamera, Pixo'yu takip eder. Oyuncu, Mekanik: Dikey Kamera Kontrolleri aracılığıyla kameranın dikey konumunu değiştirebilir. Bu değişim, aşağıdaki denklemde "Kameranın dikey değişkeni" olarak ifade edilmiştir.

Kamera, gitmesi gereken konuma mutlak olarak gitmez, gecikmeli olarak gider. Kameranın yatay ve dikey konumu, aşağıdaki denklemler ile belirlenir:

Kameranın yataydaki konumu = Kameranın yataydaki konumu + ((Karakterin yataydaki konumu - Kameranın yataydaki konumu) \* 0.1)

Kameranın dikeydeki konumu = Kameranın dikeydeki konumu + ((Karakterin dikeydeki konumu + Kameranın dikey değişkeni - Kameranın dikeydeki konumu) \* 0.1)

Kameranın kontrolünü ele alan durumlar da vardır. Örnek olarak diyalog sahneleri verilebilir. Bu tür durumlarda kamera, oyuncunun kontrolünden alınır ve belirlenen konumlara ayarlanır. Kamerayı etkileyen durumlar, bu durumların gerçekleştiği başlıklarda belirtilmiştir.

Dikey kamera kontrolleri sadece, oyunun %164 "Pixo" iken kullanılabilir. Oyuncu, "kamera yukarı" ya da "kamera aşağı" kontrol tuşlarını kullanarak kamerayı dikeyde hareket ettirebilir. Bu dikey hareket sadece, oyuncu tuşa basmaya devam ettiği sürece geçerlidir. Her iki durumda da kameranın dikey değişkeni 96 birimdir. Oyuncu kamera kontrol tuşlarına basmadığında değişken sıfıra eşitlenir.

Oyunun oynanış mekanikleri, temelde iki modun kullanımı üzerine kuruludur. Oyuncu, tek seferde bir modda bulunabilir ve en az bir modda bulunmak zorundadır. Oyundaki modlar aşağıdaki gibidir:

Sistem: Fiziksel Dünya Modu

Sistem: Büyülü Dünya Modu

İki modun farkları şu başlıkta detaylandırılmıştır: Bilgi: Fiziksel Dünya ve Büyülü Dünya Modlarının Farkları

Pixo'nun Sahne: Büyülü Dünya Modunun Açılması gerçekleşmeden önce, bölüm başladığında ve oyuncunun Sistem: Büyülü Dünya Modu'nu kullanmadığı zamanlarda içinde bulunduğu moddur. Fiziksel dünya modunda iken Pixo sadece, fiziksel dünyada bir varlığı olan varlıkları algılayabilir ve etkileşime girebilir. Birçok varlığın hem fiziksel, hem büyülü dünyada varlıkları bulunmaktadır. Büyülü dünyada var olmayan varlıklar için: Bilgi: Sadece Tek Dünyaya Ait Varlıklar / Uzantılar

Fiziksel dünya modu ile büyülü dünya modunun farkları başka bir başlıkta detaylandırılmıştır: Bilgi: Fiziksel Dünya ve Büyülü Dünya Modlarının Farkları

Pixo, Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma durumu dışındaki bir yol ile büyülü dünya modundan çıktığı zaman, iki saniyelik bir geri sayım başlar. Bu iki saniye bittiğinde, Pixo'nun ruh gücü (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü) tam dolu değilse, iki saniye boyunca, her Bilgi: Adım'da bir birim ruh gücü değeri yükselir.

Sadece Sistem: Fiziksel Dünya Modu için geçerlidir. Fiziksel ve büyülü dünya modlarının farkları için: Bilgi: Fiziksel Dünya ve Büyülü Dünya Modlarının Farkları

Bölümlerdeki ışık kaynakları, iki türdür. Birincisi, Pixo'nun etrafında oluşan dairesel ışık alanıdır. İkincisi ise, canavarlar, bitkiler ya da çevre öğelerinin yarattığı ışık alanlarıdır.

Pixo'nun etrafındaki ışık miktarı, 640x360 boyutundaki bir ekran görüntüsü için varsayılan olarak 352 birim yarıçapı olarak belirlenmiştir. Ancak, oyuncunun hangi bölümde olduğuna göre bu ışığın yarıçapı değişecektir. Bölümlerdeki, Pixo'nun ışığının yarıçap değişimi daha sonradan detaylandırılacaktır.

İkinci ışık kaynağı olan çevresel elementlerinden hangilerinin ışık yaydığı ve ışık yarıçapları aşağıdaki gibidir:

Kontrol noktası: Sadece açıkken, 128 birim, içindeki taşın renginde

Dikenli bitki: Sadece açıkken, açılırken sıfırdan 64 birime kadar yükselir ve 64 birimde sabitlenir, içindeki taşın renginde

Kapılar: 128 birim, kapının renginde

Zodax ağacı: 128 birim, turkuaz renginde

Işık iksiri: 32 birim, iksir renginde

(Daha sonra ışığa sahip varlıklar için referanslar eklenecek)

Sahne: Büyülü Dünya Modunun Açılması gerçekleştikten sonra, oyuncu "büyülü dünya modu" kontrol tuşunu kullanarak Pixo'yu büyülü dünya moduna geçirebilir (bkz: Mekanik: Büyülü Dünya Moduna Geçme ve Moddan Çıkma). Büyülü dünya modunun temel özellikleri aşağıdaki listede verilmiştir. Bu modda iken:

Pixo ve dolayısıyla oyuncu, sadece büyülü olan varlıkları görebilir ve büyünün izlerini algılayabilir.

Pixo, sadece büyülü olan varlıklar ya da büyülü saldırılar ile etkileşime girebilir. Tamamen fiziksel dünyaya ait varlıkların listesi için: Bilgi: Sadece Tek Dünyaya Ait Varlıklar / Uzantılar

Pixo, Mekanik: Büyülü Çift Zıplama gerçekleştirebilir.

Pixo, Mekanik: Büyülü Deş gerçekleştirebilir.

Bu mod açık olduğu sürece Pixo'nun her Bilgi: Adım'da bir birim ruh gücü (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü) eksilir.

Büyülü dünya modu ve Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nun farkları başka bir başlıkta detaylandırılmıştır: Bilgi: Fiziksel Dünya ve Büyülü Dünya Modlarının Farkları

Oyuncu, X karakteri ile karşılaşacağı konuma geldiği zaman, oyuncunun kontrolleri elinden alınır ve bir ara sahne oynar. Oyunun Sistem: Odak Noktası "Ara Sahne" olarak ayarlanır. Bu sahnenin sonunda Pixo, büyülü dünya moduna girebilme yeteneğini kazanır ve sağlık barı, ruh gücü barına dönüşür (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü).

Oyuncu, oyunun Sistem: Odak Noktası "Pixo" iken, "büyülü dünya modu" kontrol tuşunu kullanarak bu moda geçebilir. Oyunun odak noktası "Pixo" veya "Büyülü Etkileşim" iken de aynı tuş ile Sistem: Fiziksel Dünya Modu'na geri dönebilir. Oyunun odak noktası herhangi bir şekilde "Pixo" veya "Büyülü Etkileşim" olmaktan çıkarsa, büyülü dünya modu otomatik olarak kapatılır ve fiziksel dünya moduna dönülür.

Bu moda geçebilmesi için ruh gücü (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü) değerinin 10'dan büyük olması gerekmektedir. Bu moda geçerken 10 birim ruh gücü harcar. Bu moddan çıkabilmesi için bir ruh gücü koşulu yoktur.

Oyuncu büyülü dünya modundayken bir Mekanik: Deş gerçekleştirdiğinde bir canavar ile temas ederse büyülü deş gerçekleştirmiş olur. Büyülü deş, büyülü bir etkileşim başlatır. Pixo'nun deş geri sayımı sıfırlanır, yatay hız limiti eğer büyülü etkileşim aksini belirtmiyorsa 4 piksel / adım değerine ayarlanır ve yatay hız sıfırlanır, deş yarıda kesilir.

Büyülü etkileşimler başka bir başlıkta detaylandırılmıştır: Sistem: Büyülü Etkileşim

Büyülü deş gerçekleştirildiği zaman Pixo, temas ettiği canavara görsel bir efekt ile dönüşür. Dönüştüğü canavar bu temastan etkilenmez, Pixo bir nevi canavarı geçici olarak kopyalamış olur.

Pixo, büyülü dünya modundayken Mekanik: Büyülü Deş aracılığıyla bir büyülü özellik (referans verilecek) kullanıyorsa, deş kontrol tuşu ile bu özelliği kullanmaktan çıkabilir. Bu durumda tekrar insana dönüşür.

Kullandığı özelliğin türüne göre, bazen özellikten çıkmasına rağmen, özelliğin etkileri devam edebilir. Bu konu daha sonra detaylandırılacaktır.

Pixo, çift zıplama yaptığı sırada (bkz: Mekanik: Zıplama ve Çift Zıplama), merkezinden 12 birim sola, 12 birim sağa ve 64 birim aşağıya kadar olan alanda, büyülü bir varlık ya da büyülü bir saldırı bulunuyorsa (bkz: %141), zararlı bir etkileşim de yaşamamışsa (bkz: Mekanik: Temas Halinde Hasar Alma), çift zıplama hızına "((büyülü zıplama bölgesindeki büyülü varlık/saldırı sayısı) x 0.5) + 1" piksel/ Bilgi: Adım eklenir. Bu durum gerçekleştiğinde, oyuncuya büyülü bir zıplama gerçekleştiğine dair görsel bilgilendirme yapma amacıyla, Pixo'nun çift zıplamayı gerçekleştirdiği konumda büyülü bir efekt yaratılır.

Oyunun Sistem: Odak Noktası "Pixo" iken oyuncu, Sistem: Büyülü Dünya Modu'nda, "ruh gücü" kontrol tuşunu kullanarak ruh parçası bırakma mekaniğini çalıştırabilir. Oyuncunun en azından 40 birim ruh gücü (bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü) olması gerekmektedir. Mekanik çalıştırıldığında, oyuncu ruh gücünün çeyreğini kaybeder. Çeyrek değer tamsayı değilse, aşağı yuvarlanır.

Bu mekanik çalıştırıldığında, bir nevi Pixo'nun o andaki halinin bir kopyası, bulunduğu konumda yaratılır ve dondurulur (bu objeden "ruh parçası" olarak bahsedilecektir). Sistem: Büyülü Etkileşim sırasında da ruh parçası bırakılabilir. Ruh parçasının hızı sıfırlanır ve ruh parçası için Bilgi: Görsel Kilidi devreye girer. Oyuncu, 30 Bilgi: Adım boyunca tekrar "ruh gücü" kontrol tuşunu kullanamaz, bu durum oyuncuya görsel olarak ifade edilir. Tekrar kullanabilmeye başladıktan sonra, kullanması durumunda mevcut Pixo objesi yok edilir ve Pixo, ruh parçasına geri döner. Ruh parçası objesi, dondurulmuş halinden çıkar ve önceden kaydettiği hız ve yön değerlerini geri kazanır.

Oyuncu, Sistem: Büyülü Dünya Modu'ndan çıkar ve çıkartılırsa, ruh parçası yok olur.

Pixo, ruh parçası yaratıldıktan hemen sonra, ruh parçasının içinden çıktıktan sonra (yani iki görselin çakışma noktası kalmadığı zaman), tekrar ruh parçasına temas ettiği zaman, ruh parçasına geri döner.

Oyuncu, herhangi bir yolla Pixo'yu ruh parçasına geri döndürdüğünde, Pixo'nun ruh gücü ile, ruh parçasını yaratmak için harcanan ruh gücü değerl karşılaştırılır. Hangisi daha fazlaysa, Pixo'nun ve dolayısıyla oyuncunun sahip olduğu ruh gücü, o değer olarak belirlenir.

Ruh parçasına geri dönme, anında gerçekleşir. Ruh parçasına geri dönüldüğü andan itibaren oyuncu, isterse tekrar ruh parçası yaratabilir.

Ruh parçası bir canavarla büyülü etkileşim halindeyken yaratılırsa ve o canavarın anahtarı varsa, anahtar da geçici olarak kopyalanmış olur. Ancak bu tür kullanımlarda anahtar düşmez, çünkü anahtar düşürme canavarın kopyası ile değil, kendisinin öldürülmesi ile düşürülür. Bu mekanik ancak, kopyalanan canavarın ilgili kapıya çarptırılması durumunda mantıklı olmaktadır. Örneğin, bir Canavar: Damast'ın bir mavi anahtarı varken, iki mavi anahtar isteyen bir kapıya, ruh parçası mekaniği kullanılarak aynı damastın kopyası iki kere çarptırılabilir ve böylece bir anahtar iki kere kullanılabilmiş olur. Bir canavar bu şekilde kullanıldığı zaman, anahtarını kaybeder.

Farkların anlaşılır olması için şu başlıklar okunmuş olmalıdır:

Sistem: Fiziksel Dünya Modu

Sistem: Büyülü Dünya Modu

Sistem: Sağlık / Ruh Gücü

Fiziksel dünya modundayken Pixo ve dolayısıyla oyuncu, sadece fiziksel bir varlığı olan varlıkları (ve bazı durumlarda bu varlıkların büyü içermeyen uzantılarını) görebilir ve onlarla etkileşime girebilir. Aynı şekilde büyülü dünya modundayken de sadece büyüsel bir varlığı olan varlıkları (ve bazı durumlarda varlıkların büyüsel uzantılarını) görebilir ve onlarla etkileşime girebilir. Bazı varlıkların her iki dünyada birden varlığı varken, bazı varlıklar sadece bir modda bulunur.

Fiziksel dünya modundayken Pixo'nun ruh gücü, canının yanması durumunda azalmaz. Büyülü dünya modundayken ise, canının yanması durumunun yanında, modda bulunduğu ve büyülü etkileşimler gerçekleştirdiği sürece ruh gücü kaybeder.

Fiziksel dünya modundayken Pixo ve dolayısıyla oyuncu, çevresindeki ışık alanı sayesinde bir görüşe sahiptir (bkz: Sistem: Işık). Büyülü dünya modundayken ışık sistemi ortadan kalkar, onun yerine varlıklar, içinde barındırdıkları büyü miktarına göre renk alırlar. Varlıkların büyü miktarı arttıkça rengi daha açık maviye giderken, büyü miktarı azaldıkça daha koyu maviye gider. Oyuncu, büyülü dünya modundayken ışık ile sınırlı kalmayıp ekrandaki büyü içeren her şeyi görebilir.

"Ruh gücü" kontrol tuşu, iki modda da farklı çalışır. Büyülü dünya modundayken Mekanik: Ruh Parçası mekaniği çalışırken, fiziksel dünyada Mekanik: Büyü Özü Kullanarak Ruh Gücü Arttırma mekaniği çalışır.

"Deş" kontrol tuşu, fiziksel dünya modundayken sadece standart deş atmak için kullanılabilirken, büyülü dünya modunda üç farklı amaçla kullanılabilir. Oyuncu, fiziksel dünya modundaki gibi deş atabilir, bir canlıya temas etme amaçlı deş atarak büyülü etkileşime girebilir ya da büyülü etkileşimden ayrılmak için kullanabilir.

Büyülü dünya moduna girmek ruh gücü harcarken, fiziksel dünya moduna dönmek ruh gücü harcamaz.

Fiziksel dünya modunda renkler olması gerektiği gibi gözükürken, büyülü dünya modu, arayüz dışında neredeyse tek tür bir renk skalasına sahiptir.

Oyunun temel platform mekaniği, bloklar üzerinden işlemektedir. Blok çeşitleri aşağıdaki gibidir:

Çevre Öğesi: Temel Kalın Bloklar

Çevre Öğesi: Temel İnce Bloklar

Çevre Öğesi: Zamanlı Bloklar

Çevre Öğesi: Kırılabilen Bloklar

Çevre Öğesi: Sahte Bloklar

Temel kalın bloklar, bölümlerde sabit dururlar. Pixo üzerlerinde durabilir ve hareket edebilir, ancak içlerinden geçemez.

Temel ince bloklar, bölümlerde sabit dururlar. Pixo üzerlerinde durabilir ve hareket edebilir. Aşağıdan yukarı doğru veya yatayda içlerinden geçebilir, ancak yukarıdan gelip aşağıya doğru düşerken içlerinden geçemez.

Temel ince bloklar, bir birim yüksekliğe sahiptir, ancak yatayda sahip olabilecekleri genişliğin bir sınırı yoktur. En az bir birim genişliğe sahiptirler.

Temel ince bloklar üç çeşittir:

Aynı anda hem fiziksel, hem büyülü dünyada senkronize olarak var olabilen ince bloklar

Sadece Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nda görülebilen ve etkileşime girilebilen ince bloklar

Sadece Sistem: Büyülü Dünya Modu'nda görülebilen ve etkileşime girilebilen bloklar

Zamanlı blokların geri sayımları vardır. Geri sayımları bittiğinde saydamlaşırlar. Aynı süreye tekrar geri sayım kurulur, bu geri sayım bittiğinde de opaklaşırlar. Tamamen opak olmadıkları durumda etkileşime girilemez durumdadırlar, bir nevi yok gibidirler. Tamamen opak olduklarında ise temel ince blok ile aynı çalışırlar. Bu blokların bölüm yeni başladığında geri sayımları gecikmeli başlayabilir, böylece birbiriyle senkronize olmayan zamanlı bloklar elde edilir.

Zamanlı bloklar, bir birim yüksekliğe sahiptir, ancak yatayda sahip olabilecekleri genişliğin bir sınırı yoktur. En az bir birim genişliğe sahiptirler.

Zamanlı bloklar üç çeşittir:

Aynı anda fiziksel ve büyülü dünyada senkronize bir şekilde var olan bloklar

Sadece Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nda görülebilen ve etkileşime girilebilen zamanlı bloklar

Sadece Sistem: Büyülü Dünya Modu'nda görülebilen ve etkileşime girilebilen zamanlı bloklar

Bu bloklar, tamamen kırılma durumu gerçekleşmedikçe, temel kalın ya da temel ince bloklar ile aynı şekilde işlerler. Pixo üstlerine düşmediği sürece de temel bloklarla aynı görünürler.

Kalın bloklar için kullanıldığında, temel kalın blokların orta yanlarında veya orta üstlerinde bir birimlik yükseklik ve genişliğe sahip olacak şekilde bulunurlar. Bu tür kullanımları daima her iki moda da aittir (bkz: Sistem: Büyülü Dünya Modu ve Sistem: Fiziksel Dünya Modu).

İnce bloklar için kullanıldığında bir birim yüksekliğe sahiptirler ancak yatayda sahip olabilecekleri genişliğin bir sınırı yoktur. İnce bloklar için kullanıldıklarında iki şekilde işleyebilirler:

Pixo veya bir canlı üstlerindeyken bir bütün olarak kırılan bloklar

Pixo veya bir canlı üstlerindeyken tek tek kırılan, yanlarındaki blokları etkilemeyen bloklar

Aynı zamanda kırılabilen ince bloklar, tıpkı temel ince bloklar gibi üç çeşittir:

Aynı anda hem fiziksel hem büyülü dünyada senkronize olarak var olabilen kırılabilen bloklar

Sadece fiziksel dünyada görülebilen ve etkileşime girilebilen kırılabilen bloklar

Sadece büyülü dünyada görülebilen ve etkileşime girilebilen kırılabilen bloklar

Bu blokların dört aşaması vardır. Birinci aşamada temel bloklar ile aynı görünür ve sağlamdır. İkinci aşamada hafif bir kırılma, üçüncü aşamada orta derecede kırılma, dörndücü aşamada ise tamamen kırılma vardır. Görsel olarak da bu aşamalar anlaşılabilir. Tamamen kırılma durumunda bu bloklar artık görevini yapamaz. Kalın olan versiyonlarında kırılma gerçekleştiği zaman, görsel olarak bütünlüğün korunması için, kırılan birimin altındaki zemin ile uyumlu, bir görsel kalır. Kırılabilen ince bloklarda ise tamamen kırılma gerçekleştiği zaman blok yok olur.

(Bahsedilen hız değişkenleri daha sonra belirlenecektir) Pixo'nun bu blokların üstüne ne kadar hızlı düştüğüne göre bloğun hangi aşamaya geçeceği belirlenir. 0 ila X hızları arasında, sağlam durumdan hafif kırılmaya geçer. X ila Y hızları arasında tek seferde iki aşama atlatabilir. Y ila Z hızları arasında tek seferde üç aşama atlatabilir. Z hızından yüksek bir hız ile düşerse anında kırar. Kırılma durumunda Pixo önce düşey hızını kaybeder, ardından düşmeye başlar.

Bölümlere bu kırılabilen bloklar, dördüncü aşaması hariç herhangi bir aşamasında olacak şekilde yerleştirilebilirler. Bölümlerde bazı üçüncü aşamada olan kırılabilen bloklar, kırıldıktan sonra tekrar oluşabilir.

Sahte bloklar, genellikle blokların iç kısımlarında kalan, temel kalın bloklar ile aynı görünen yapılardır. Blok gibi görünmelerine rağmen, oyuncu herhangi bir şekilde dış bloğu aşabilirse (bir kapıdan geçerek, Çevre Öğesi: Kırılabilen Bloklar'ı kırarak vb.) bu blokların ona engel olmadığını fark edecektir. Bu bloklar tamamen yanıltma amaçlıdır, Pixo içlerinde gezebilir. Pixo içlerindeyken bu bloklar, yarı-saydam olarak görünürler. Böylece içlerinde ne olduğu ve Pixo, net bir şekilde görülebilir. Pixo, bir sahte blok formunun içindeyken, kendi pozisyonuna göre görüş alanı içinde olan bütün sahte blokları yarı-saydamlaştırır. Kendi görüş alanı ile kameranın görüşü karıştırılmamalıdır: Pixo'nun pozisyonuna göre bir kalın bloğun arkasında kalan sahte bloklar saydamlaşmaz.

Dikenler, Sistem: Bloklar'a yapışık halde ve sabit olarak duran, Pixo için tehlike barındıran çevre öğeleridir. Yapışık halde bulundukları bloğun işleyişine ayak uydururlar. Örneğin, bir zamanlı bloğa yapışık halde bulunan bir diken grubu, zamanlı blok kaybolduğu zaman kaybolur ve zamanlı blok geri geldiğinde onlar da geri gelir.

Dikenler, blokların üstünde, yanlarında ya da altında bulunabilirler. Bağlı bulundukları blok hangi dünyada varlığa / varlıklara sahipse, bu dikenler de aynı özelliklere sahip olur. Aynı zamanda renklerini de bağlı oldukları bloklardan alırlar.

Blokların aşağısından sarkan dikenler (sarkıt olarak bahsedilecektir), bazı durumlarda kırılarak aşağı düşebilir. Bir sarkıt grubu, sadece bölüm tasarımında ayarlandığı zaman kırılarak düşebilir. Sarkıtlar, iki şekilde düşebilir:

Pixo, ince blokların üstünde gezerken, Pixo'nun hizasında ya da yarım blok birimi mesafede bulunan sarkıtlar düşebilir. Pixo, sarkıtın olduğu bloğa en azından ayağını basmış olmalıdır.

Pixo, sarkıtların olduğu bloğun altından geçiyorken, Pixo'nun hizasında veya yarım blok birimi mesafedeki sarkıtlar düşebilir. Bu tür düşmelerde Pixo, aşağıdaki bir blokta yürüyor da olabilir ya da havadayken sarkıtların hizasına gelmiş olabilir. Bu tür sarkıtların düşmesinde sarkıtlar, düşebilmeleri için kameranın görebildiği bir yerde olmak zorundadır. Bu gereklilik dışında bölüm tasarımcısı tarafından, bir sarkıt grubunu tetikleyecek yükseklik mesafesi blok birimi bazında isteğe göre ayarlanabilir.

Bir sarkıt grubu düşerken öncelikle 10 Bilgi: Adım kadar, görsel olarak düşmek üzere olduğunun ipucunu verir. Bu ipucu, sarkıtın bulunduğu bölgeden toz çıkmasıyla veya sarkıtların sallanması ile olabilir (görsel kısmı sonradan kararlaştırılacak). 10 adımdan sonra düşerken Mekanik: Dikey Hareket kuralları uygulanır. Sarkıt grubu, bir bloğa çarpana kadar durmaz. Bir canavara çarpması durumunda (bkz: Klasör: Canavarlar), dikenlerin verdiği normal hasarın üstüne çarpma anındaki hız değişkeni eklenir (sonradan eklenecektir). Bir bloğa çarptığında ise görsel bir efektin ardından yok olur.

#150 | Kapılar ve Anahtarlar

Element type

Sistem

Description

Keşfetmeyi ve çözmeyi teşvik etmek adına, oyunda kapılar ve anahtarlar bulunmaktadır. Kapıların sahip oldukları ışıklar için bkz: Sistem: Işık.

Kapı ve anahtarların mekaniği için: Mekanik: Kapı ve Anahtar Etkileşimleri

Altın anahtar dışındaki anahtarlar Pixo tarafından alındığında, çıkan efekt kapılara ulaşmaz. Onun yerine efekt, anahtarın alındığı yerde kısa bir süreliğine oluşur ve tamamen görsel amaçlıdır.

Kapı ve anahtarların listesi aşağıda maddelenmiştir:

Çevre Öğesi: Altın Kapı ve Altın Anahtar

Çevre Öğesi: Gümüş Kapı ve Gümüş Anahtar

Çevre Öğesi: Mor Kapı ve Mor Anahtar

Çevre Öğesi: Mavi Kapı ve Mavi Anahtar

Çevre Öğesi: Siyah Kapı ve Siyah Anahtar

Oyuncunun kaç tane anahtara sahip olduğunu görmesi için kullanabileceği arayüz ile ilgili bilgiler şu başlıkta anlatılmıştır: Arayüz: Anahtar Arayüzü

Oyuncu, Pixo'ya en yakın altın veya gümüş anahtarı bulmak için anahtar pusulası kullanabilir. Bu konu şu başlıkta anlatılmıştır: Mekanik: Anahtar Pusulaları

Tüm kapıların iki formu bulunur:

Temel form

Kapıların oluşmadan önceki halidir. Bu formdayken, kapılar birkaç anlamsız ve belirsiz parça halinde görünürler. Oyuncu bu formdayken kapıları görebilir, ancak görülmeleri zordur. Oyuncu, kapılara yaklaşmadığı sürece kapılar genellikle bu formdadır.

Oluşmuş form

Kapılar temel formdayken, oyuncu menzile girdiği zaman, kapıların anlamsız ve belirsiz parçaları birleşerek kapıyı oluşturur. Birlşme hızı ve menzil değeri, Pixo kapıya doğru koştuğu zaman, kapıya gelene kadar kapının tamamen oluşmuş hale gelmesi için gereken hıza bağlı olarak belirlenir. Yani Pixo, kapıya doğru koşarsa, kapıya geldiği anda, koşullar uygunsa kapıdan geçebilmelidir. Pixo, kapıdan uzaklaşıp menzilden çıktığı zaman, kapının animasyonu tersine oynayarak tekrar temel formuna dönerler.

Oluşmuş kapı formu, iki durumda bulunabilir:

Kilitli kapı

Oyuncu, henüz kapının gerektirdiği anahtarları sağlamamışsa, kapı oluşur oluşmaz, üstünde büyük bir kilit görünür. Oyuncu, gereken anahtardan gereken sayıda bulunduruyorsa, kapının kilidinin yanına gelip etkileşim tuşuna basarak kapıyı açabilir. Bu durumda kilit düşer ve kapı artık içinden geçmeye müsait hale gelir. Oyuncu, kapının gerektirdiği anahtarları harcar. Kapı kilitliyken Pixo'nun üstünde tekil anahtar göstergesi, hızlı bir şekilde opaklaşarak belirir. Bu küçük arayüz ile ilgili bilgiler şu başlıkta açıklanmıştır: Arayüz: Tekil Anahtar Göstergesi

Açık kapı

Kilitli kapılar açıldıktan sonra açık kapı formu oluşur. Kapılar bu durumdayken Pixo içlerinden geçebilir. Pixo dışındaki varlıklar, kapıdan geçemez. Pixo, menzilden çıktığı zaman kapılar yine kapanır. Bir kapı bir kere açıldığı zaman, bir daha anahtara ihtiyaç duymaz.

Bazen kapılar tek yönlü iken bazen çift yönlüdür. Çift yönlü kapılar senkronize olarak çalışırlar. Çift yönlü kapının bir tarafı oluşurken, diğer tarafı da oluşur. Aynı şekilde kilit mekanikleri de senkronize çalışmaktadır. Bir tarafın kilidi kırıldığı zaman, diğer tarafınki de kırılır.

Altın kapı, bölümler arasında geçiş için kullanılır. Her bölümde sadece bir altın kapı vardır. Altın kapılar, altın anahtarlar aracılığıyla açılır. Her altın kapı, farklı bir miktarda anahtar gerektirebilir.

Her bölümde, altın kapının gerektirdiği kadar altın anahtar bulunur. Fazla ya da eksik bulunamaz. Altın anahtarlar, altın kapıyı açarken harcanır ve gizli yan bölümler dışında başka bölümlere aktarılamazlar.

Pixo, bir altın anahtar ile etkileşime girdiği zaman, altın anahtar kendi renginde bir ışık hüzmesine dönüşerek, bölümde bulunan kapıya doğru, bir sinüs dalgası şeklinde yukarı aşağı yaylanarak gider. Kapının menziline girdiği zaman ışık hüzmesinin yaylanması durur ve doğrudan kapının merkezine doğru hızlanarak çarpar. Çarptığı zaman, çarptığı yerde küçük bir ışık patlaması gerçekleşir. Bu mekanik, oyuncuya kapının yeri hakkında ipucu vermek için tasarlanmıştır.

Bir bölüm içinde alınan her yeni altın anahtarda, bir altın anahtar alma sesi çıkar. Bu ses, her alınan yeni altın anahtarda bir tık tizleşir. Bu tizleşme, her yeni bölümde sıfırlanır.

Gümüş kapılar, Pixo'nun normalde giremeyeceği yerlere girebilmesi için bölümlere yerleştirilmiştir. Gümüş kapılar, gümüş anahtarlar aracılığıyla açılabilir. Gümüş kapıların gerektirdiği anahtar sayıları değişebilir. Ancak genellikle, bir, iki ya da üç anahtar ile açılmaktadırlar. Altın anahtarların aksine gümüş anahtarlar, bölümler arasında aktarılabilir. Bölümler, birden fazla gümüş kapı bulundurabilir ve her biri için farklı miktarda anahtar gerektirebilir. Ancak gümüş kapıların olduğu bölümlerde, gümüş anahtar sayısı ile gümüş kapıların toplamda gerektirdiği gümüş anahtar sayısı birbirine her zaman eşittir.

Gümüş kapılar, aşağıdaki amaçlarla kullanılabilir:

Eşya saklamak

En sık kullanım şekli, eşya saklamaktır. Klasör: Toplanabilir Objeler, gümüş kapıların arkasına saklanır. Bazı durumlarda bu objeler oyuncuya avantaj verirken, bazı durumlarda sadece hikayeyi genişletir.

Kestirme yollar

Bazı durumlarda gümüş kapılar, oyuncunun gitmek istediği yere daha hızlı bir şekilde ulaşabilmesi için kullanılabilir. Bu şekilde kullanıldıklarında bu kestirme yol daha kolay da olabilir, daha zor da olabilir.

İlginç yapılara rastlamak

En seyrek kullanım şekli, gümüş kapıların arkasında oyunun evrenine ait yapılar ve görsellikler saklamaktır. Oyuncu, bu yapılar ile herhangi bir etkileşime giremez, tamamen hikayeyi genişletmek amaçlı bulunurlar.

Karakterleri saklamak

Bu kullanım şekli, oyun için yeterince karakter üretilebilirse mümkün olabilir. Şu anda bu kullanım şeklinin oyunda yer alıp almayacağı belirlenmemiştir.

Mor kapılar, ardında gelişim noktalarını barındırırlar (referans eklenecek). Her bölümde mor kapı bulunmaz ve bulunduğu zaman da en fazla bir tane bulunabilir. Mor kapılar, mor anahtarlar ile açılır. Bir mor kapı, en fazla üç mor anahtar isteyebilir. Mor anahtarların sayısı ile mor kapıların gerektirdiği mor anahtar sayısı, her bölümde aynı olmayabilir. Aynı zamanda mor anahtarlar, bölümler arasında aktarılabilir. Örneğin, bir bölümde iki mor anahtar varken, hiç mor kapı olmayabilir. Bir sonraki bölümde bir mor anahtar ve bir mor kapı olabilir. Böylece oyuncu, önceki bölümde topladığı iki mor anahtar ile, mevcut bölümde topladığı mor anahtar ile üç mor anahtara sahip olur ve üç anahtar isteyen mor kapıyı açabilir.

Pixo, mavi kapıları ve mavi anahtarları sadece, Pixo Sistem: Büyülü Dünya Modu nda olduğu zaman görebilir ve onlarla etkileşime girebilir. Bir bölümde birden fazla mavi kapı bulunabilir. Mavi kapıların toplamda gerektirdiği anahtar sayısı ile bölümdeki toplam mavi anahtar sayısı birbirine eşittir. Mavi anahtarlar, bölümler arasında aktarılabilir.

Bazı mavi kapılar, bölümlere oluşmuş ve kilitli formlarında yerleştirilebilirler. Bu tür kapılar, Pixo menzile girip çıksa bile form değiştirmez. Oyuncu geçmek istiyorsa ya kilidi açmak zorundadır, ya da eğer kapının olduğu yerde geçmesini engelleyen bir Sistem: Bloklar yoksa Sistem: Fiziksel Dünya Modu nda geçmek zorundadır.

Mavi kapılar, amaçları itibariyle Çevre Öğesi: Gümüş Kapı ve Gümüş Anahtar kapılar ile benzerlik göstermektedir, fakat sadece büyülü dünya modunda görülebilmelerinden ötürü daha gizlidirler. Mavi kapıların amaçları aşağıda listelenmiştir:

Eşya saklamak

En sık kullanım şekli, eşya saklamaktır. Klasör: Toplanabilir Objeler, gümüş kapıların arkasına saklanır. Bazı durumlarda bu objeler oyuncuya avantaj verirken, bazı durumlarda sadece hikayeyi genişletir.

Kestirme yollar

Bazı durumlarda gümüş kapılar, oyuncunun gitmek istediği yere daha hızlı bir şekilde ulaşabilmesi için kullanılabilir. Bu şekilde kullanıldıklarında bu kestirme yol daha kolay da olabilir, daha zor da olabilir.

İlginç yapılara rastlamak

En seyrek kullanım şekli, gümüş kapıların arkasında oyunun evrenine ait yapılar ve görsellikler saklamaktır. Oyuncu, bu yapılar ile herhangi bir etkileşime giremez, tamamen hikayeyi genişletmek amaçlı bulunurlar.

Siyah kapılar aslında tam olarak siyah değil, koyu gri renktedir, ancak siyah kapı olarak bahsedilecektir.

Pixo, siyah kapıları ve siyah anahtarları sadece, Pixo Sistem: Fiziksel Dünya Modu nda olduğu zaman görebilir ve onlarla etkileşime girebilir. Bir bölümde birden fazla siyah kapı bulunabilir. Siyah kapıların toplamda gerektirdiği anahtar sayısı ile bölümdeki toplam siyah anahtar sayısı birbirine eşittir. Siyah anahtarlar, bölümler arasında aktarılabilir.

Bazı siyah kapılar, bölümlere oluşmuş ve kilitli formlarında yerleştirilebilirler. Bu tür kapılar, Pixo menzile girip çıksa bile form değiştirmez. Oyuncu geçmek istiyorsa ya kilidi açmak zorundadır, ya da eğer kapının olduğu yerde geçmesini engelleyen bir Sistem: Bloklar yoksa Sistem: Büyülü Dünya Modu nda geçmek zorundadır.

Siyah kapıların amaçları aşağıdaki gibidir:

Tek yönlü geçiş sağlamak

Oyuncu, standart rotasından çıkarak yan bir yola girdiği ve gizli bir yeri keşfettiği zaman, siyah kapılar aracılığıyla tekrar standart rotaya döndürülebilir. Bu tür siyah kapılar tek yönlüdür, anahtarı ile aynı yerde bulunur ve zor bir şekilde girilen bir yerden kolay bir çıkış sağlamak amacıyla vardırlar.

Eşya saklamak

Ara sıra siyah kapılar, ardında Klasör: Toplanabilir Objeler bulundurabilir. Siyah kapıların olduğu gizli yerlerde Obje: Not bulunmaz.

Bazı bölümlerde bazı Klasör: Canavarlar anahtar taşımaktadır. Taşımaları durumunda canavarın görselinin üstünde bir anahtar görseli, animasyon halinde bulunur. Bu görsel, renk ve şekil olarak temsil ettiği anahtar ile benzeşiyor olsa da, canavara ait olduğunu belirtmek adına normal anahtar versiyonlarından farklı görünmektedir.

Canavarlar, herhangi bir anahtar taşıyabilirler, aynı zamanda birden fazla anahtarda da taşıyabilirler ancak bu anahtarlar aynı tür olmak zorundadır. Birden fazla taşımaları durumunda canavar anahtarı görselinin sol üst köşesinde bir sayı bulunur ve bu sayı, belirtilen türdeki anahtardan kaç adet taşıdığını ifade eder. Bu canavarların öldürülmesi durumunda sahip oldukları anahtarları düşürürler. Düşen anahtarlar, Sistem: Bloklar 'a sıkışamaz, sıkışması durumunda bir parlama efekti ile blokların aşağısından dışarı çıkartılırlar. Birden fazla aynı türde anahtar düşmüş ise, tek bir anahtar objesi görünmesine rağmen sol üst köşesinde kaç tane olduğunu belirten bir sayı bulunur.

Bir canavar siyah anahtar taşıyorsa, canavar anahtarı sembolü sadece Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nda görülebilir. Aynı şekilde mavi anahtar taşıması durumunda da sadece semböl Sistem: Büyülü Dünya Modu'nda görülebilir.

Canavar anahtarı taşıyan bir Canavar: Damast, anahtarın eşleştiği bir kapıya çarptırılarak patlatılırsa, anahtar(lar)ı yok olur ve çarptırdığı kapının gerekli anahtar sayısı, çarptırılan canavarın anahtar sayısı kadar düşer. Eğer çarptırılan canavarın daha fazla anahtarı varsa, fazla anahtarları düşer.

Anahtar pusulaları iki çeşittir: Altın anahtar pusulası ve gümüş anahtar pusulası. Oyuncu, oyunda bu anahtar pusulalarını elde edebilir. Bu anahtar pusulalarının nasıl elde edildiği şu başlıklarda detaylandırılmıştır: Sahne: Altın Anahtar Pusulasının Elde Edilmesi ve Sahne: Gümüş Anahtar Pusulasının Elde Edilmesi

Elde edildikten sonra anahtar pusulaları, oyunun Sistem: Odak Noktası'nın "Pixo" olması durumunda, altın pusula için "altın pusula" kontrol tuşu ile veya gümüş pusula için "gümüş pusula" kontrol tuşu ile kullanılabilir. Kullanıldığı zaman Pixo'nun hemen dışında (ya da Pixo'nun dikdörtgenine teğet geçen bir çemberin hemen dışında), bir efekt ile, en yakındaki ilgili renkteki anahtarın yönünü işaret eden ufak bir ok işareti çıkar. Bu ok işaretinin rengi, kullanılan pusulanın anahtar rengiyle yaklaşık aynıdır. Görsel tercihe bağlı olarak bu efekt toplamda iki saniye de sürebilir, ya da efekt kısa sürerken ok işaretinin yok olması toplamda iki saniye sürebilir. Her iki durumda da oyuncunun, pusulanın hangi yönü işaret ettiğini görebilmesi için en az bir buçuk saniyesi olacaktır. Pusula okları, INTERFACE2 derinlik sınıfında gözükmektedir (bkz: Bilgi: Derinlik Sınıfları).

Anahtar pusulası kullanıldığında, oyuncu ilgili renkte bir anahtar toplayana kadar aynı rengin pusulasını tekrar kullanamaz. Altın anahtar pusulası kullanımı bedava iken, gümüş anahtar pusulası her kullanımda bir Obje: Büyü Özü harcar. Oyuncunun bir büyü özü yoksa, canından bir büyü özü kadar miktar harcanır. Oyuncunun büyü özü yoksa ve canı da harcanmak için yeterli değilse, gümüş anahtar pusulası kullanılamaz.

Bir anahtar pusulasının kullanılabilir olup olmadığı Arayüz: Anahtar Arayüzü üzerinde görsel olarak ifade edilir.

Altın anahtar pusulası (altın pusula olarak bahsedilecektir), ikinci bölümün ortalarında veya sonlarına yaklaşırken, oyuncunun tahmini olarak izleyeceği yolun üstünde, bir obje olarak bulunmaktadır. Oyuncunun geçme ihtimalinin çok yüksek olduğu, aynı zamanda da güvenli olan bir bölgeye yerleştirilmelidir.

Altın pusula alındığı anda, obje arkasında geçici bir efekt bırakarak yok olur ve oyuncuya bir Arayüz: Bilgilendirme Mesajı gösterilir. Bu mesajda "You have acquired the golden compass! Press < 1 > to use it." yazmaktadır. Buradaki "1" tuşu, altın pusula için atanmış varsayılan tuştur. Oyuncu varsayılan tuşu değiştirmişse, "1" yerine mevcut tuş yazar.

Gümüş anahtar pusulası (gümüş pusula olarak bahsedilecektir), Üçüncü bölümde, çok gizli olmayan, tercihen bölümün ortalarında bir yerde, bir gümüş kapının arkasına saklanmıştır. Gümüş pusulanın bulunduğu yere tek geçiş, gümüş kapı aracılığıyladır. Bu gümüş kapı ise, sadece bir gümüş anahtar gerektirmektedir.

Gümüş pusula alındığı anda, obje arkasında geçici bir efekt bırakarak yok olur ve oyuncuya bir Arayüz: Bilgilendirme Mesajı gösterilir. Bu mesajda "You have acquired the silver compass! Press < 2 > to use it." yazmaktadır. Buradaki "2" tuşu, altın pusula için atanmış varsayılan tuştur. Oyuncu varsayılan tuşu değiştirmişse, "2" yerine mevcut tuş yazar.

Canavarlar, kendilerine has bir hareket sistemi ve etkileşim şekillerine sahip varlıklardır. Her bir canavar, Pixo ile etkileşime girebilir, fakat her bir canavar, başka her canavar ile etkileşime giremez. Aynı zamanda canavarlar, kendi türleriyle de etkileşime giremezler. Canavarların hangi diğer canavarlar ile etkileşime girebildikleri, kendi başlıklarında anlatılmıştır.

Oyundaki canavar türleri aşağıda listelenmiştir:

Canavar: Beulin

Canavar: Minyoo

Canavar: Damast

Canavar: Sarada

Canavar: Bloki

Canavar: Asido

Canavar: Ari

Bütün canavarlar, bir sağlık değerine sahiptirler. Bir hasar aldıkları zaman, bu durum görsel olarak oyuncuya, hasar alan canavarın görseli üzerinden ifade edilir. Bir canavarın sağlık değeri sıfırlandığında ölür.

Bütün canavar türleri, öldürülebilir olarak tasarlanmıştırlar. Canavarların nasıl öldürülebildikleri, kendi başlıklarında açıklanmıştır. Öldürüldükleri zaman, kendilerine ait ölüm animasyonu görseline geçerler ve ölüm animasyonları bittiği zaman bu canavarlar, kendi türlerine ait ceset objelerine dönüşürler. Ceset objeleri kısaca, bir canavarın ölüm animasyonunun son karesine sahip olan, bir saniye içerisinde çizgisel olarak saydamlaşan, tamamen saydam olduklarında ise yok olan objelerdir. Bir ceset objesi yok olduğu zaman, ceset objesinin bulunduğu konumda bir eşya düşer. Bölüm tasarımcısı tarafından aşağıdaki nesneler, bir canavarın düşüreceği eşya olarak belirlenebilir:

Obje: Not

Obje: Ruh Gücü Doldurma İksiri

Obje: Geçici Olarak Maksimum Ruh Gücünü Arttırma İksiri

Obje: Direnç İksiri

Obje: Işık İksiri

Obje: Büyü Özü (Yukarıdakilerden biri düşen eşya olarak belirlenmediği sürece, bir ceset objesi varsayılan olarak bir büyü özü objesi düşürür. Birden fazla büyü özü objesi düşürülebilir olarak ayarlanabilir)

Canavarlar aynı zamanda anahtar da taşıyabilirler. Bu konu, başka bir başlıkta detaylandırılmıştır: Obje: Canavar Anahtarı

Bütün canavarlar, Pixo tarafından tetiklenebilir olarak ayarlanmıştır.

Görünüşü:

Beulin, mor renkli, büyük bir kafatasına bağlı iki ince kol ve iki iri bacağa sahip, alnının ortasında güçlü bir boynuz bulunan vahşi bir canavardır.

Sahip olduğu sağlık miktarı: Sağlık değeri daha sonradan eklenecektir.

Temel hareket döngüsü:

Bir beulin canavarı, Sistem: Bloklar'ın üstünde, bölüm tasarımı ile belirlenmiş iki konum arasında gidip geldiği bir temel hareket döngüsüne sahiptir. Başladığı noktadan itibaren, bölüm tasarımında belirlendiği yöne doğru yürümeye başlar. Hedef konuma geldiği zaman arkasını dönerek, diğer hedef konuma yürümeye başlar. Beulinin bu temel hareket sırasındaki hızı, baktığı yöne doğru 1 piksel / Bilgi: Adım'dır. Temel hareket döngüsü sırasında terse dönerken ivmelenmez, mutlak olarak döner. Beulin sadece blokların üstünde bulunabilir; blokların yanlarında, altında veya havada hareket edemez.

Saldırı modeli:

Beulin, menziline hedef alabileceği bir canlı girdiği zaman, temel hareket döngüsünden çıkarak, saldırı hareketine geçerek hedefini kovalamaya başlar. Menzili, dikeyde boynuzu ile vurabileceği alandan biraz fazla, yatayda ise baktığı yönde dört blok birimi kadardır. Saldırı hareketine geçtiği zaman, başını bir miktar eğerek boynuzunu zarar verebilmek için önplana çıkartır. Hedefi menzilinden çıkana kadar beulin, kovalamaya devam eder. Beulin, kovalamacaya başladığı andan itibaren, 1 piksel / adım ivme ile, 5 piksel / adım hıza ulaşana kadar hızlanır. Kovalamaca bittiği zaman, yatay hızı 1 piksel / adım ivme ile tekrar 1 piksel / adıma düşürülür. Temel hareket döngüsü sırasında bulunduğu alandan çıkmışsa fakat hala aynı blok üstündeyse, o alana geri döner. Kovalamaca sırasında ilk alanından çıkmamışsa, kovalamaca hiç yaşanmamış gibi temel hareket döngüsüne devam eder.

Beulin, kovalamaca sırasında temel hareket döngüsünün olduğu bölgedeki bloktan çıkartılabilir (örneğin, bloğun köşesinden düşürerek). Hedefi hala menzilindeyse, bir blok üstünde olduğu sürece kovalamaya devam eder. Hedefi menzilinde değilse ve başladığı bloktan farklı bir bloğa düşerse, temel hareket döngüsünü yeni blok üstünde tekrar oluşturur. Temel hareket döngüsü alanı dışındayken beulin, yeni hareket alanını altı blok birimlik alanda kurmaya meyillidir. İlk olarak, baktığı yöne doğru gitmeye başlar. Bu yönde altı blok birim kadar ilerleyebilirse, yeni rotası bu altı birimlik mesafe olur. Eğer karşısına daha fazla ilerlemesini engelleyen bir durum çıkarsa (bloğun bitmesi, duvarla karşılaşma vb.), geri döner. Ardından, bu yöne doğru alanını altı blok birimi kadar genişletip genişletemeyeceğine bakar. Bu kontrol, yürüyerek gerçekleştirilir, beulinler önlerinde ne kadar mesafe olduğunu hesaplayamazlar. Toplamda altı blok birimlik mesafeyi yatay düzlemde yürüyebiliyorsa, bu onun yeni temel hareket döngü alanı haline gelir. Eğer toplamda altı blok birimlik mesafeyi tamamlayabileceği kadar alan yoksa, toplamda sahip olduğu maksimum alanı kullanır.

Hasar hesaplaması:

Beulin, kovaladığı hedefe zarar vereceği zaman, hasar miktarı hızına göre belirlenir (daha sonradan eklenecek). Kovalama haricinde Pixo canavara temas ettiği zaman vereceği hasar ise 50 Sistem: Sağlık / Ruh Gücü'dür.

Diğer canavarlara karşı olan tutumları:

Başka bir beulin ile: Beulinler, kendi türleriyle etkileşime girmezler.

Minyoo: Beulinler, minyoolar ile etkileşime girmezler.

Damast: Beulinler, damastlar tarafından tetiklenmezler. Ancak bir beulin, başka bir şeyi kovalarken boynuzu ile bir damasta çarparsa, damasta hasar verir.

Sarada: Saradalar, beulin ile aynı blok üzerinde yürüdükleri zaman, beulinin boynuz mesafesinin altında kaldıklarından beulinleri tetiklemezler. Ancak bir sarada, bir beulinin üstüne atlamaya kalkarsa, beulini tetikler. Bunun yanında, yan duvarlarda yürüyen saradalar, beulinin boynuz mesafesine girdikleri zaman tetikleyebilirler.

Bloki: Blokiler havada bulundukları için beulinleri tetiklemeleri zordur. Yine de bir beulinin boynuz mesafesine girerlerse tetiklerler ve beulinler onlara saldırır.

Asido: Asidolar, beulinleri tetikleyebilirler. Beulinler, asidoların tükürdüğü asit toplarından etkilenirler, fakat asidoların arkalarında, yüzeyde bıraktıkları sıvıda sadece yavaşlarlar. Yatay hızları, bir asido artığının üstünde oldukları sürece 3 piksel / adım şeklindedir.

Aşağıdaki varlıklar, bir beuline hasar verebilir ve öldürebilir: (Her canavar için kaç seferde öldürebildiği eklenecek)

Damast: Damast patlarken beuline hasar verir.

Sarada: Bir sarada, beulinin üstüne atladığı zaman, düşük miktarda hasar verir.

Bloki: Bir beulin, bir blokinin ağzına düşer ve yakalanırsa, anında ölür.

Asido: Asido canavarlarının temel hareket döngüsü sırasında arkalarında bıraktıkları asidik sıvı, beulinlere hasar vermez, sadece yavaşlatır. Ancak bir asido, beuline tükürdüğü zaman hasar verebilir.

Dansçı çiçekler: Her iki dansçı çiçek türünün saldırı, beuline hasar verebilir.

Ateş eden bitki: Bir beulin, bir ateş eden bitkinin menziline girdiği zaman saldırıya uğrar. Bu saldırı ona hasar verir.

Venüş çiçeği: Beulin bir venüs çiçeğini tetiklediği zaman, venüs çiçeğinin saldırı ile anında ölür.

Dikenler: Beulin bir diken grubuna temas ettiği zaman ölür.

Görünüşü:

Minyoo, solucan benzeri dikenli bir vücudu, alnında geriye doğru iki boynuzu, alnının ortasından kafasının önüne doğru çıkan bir anteni, iki köpek dişi ve iki büyük kırmızı gözü olan ufak, mor bir canavardır.

Sağlık miktarı: Daha sonradan eklenecek.

Temel hareket döngüsü:

Özel hareket modeli:

Diğer canavarlara karşı tutumları:

Beulin, damast, bloki ve ari, minyooyu tetiklemez.

Minyoo, bir sarada ya da asido canavarını kendi ön tarafında gördüğü zaman, kaçış hamlesi uygular. ("Kendi ön tarafında görme" için menzil eklenecektir). (Kaçış hamlesi sırasında yukarı mı aşağı mı gittiği eklenecek).

Aşağıdaki varlıklar minyooya hasar verebilir ve öldürebilir:

Bir asido canavarının arkasında bıraktığı sıvıdan minyoo hasar alır ve uzun süre maruz kalması durumunda ölür. (Süre/hasar miktarı eklenecek)

Dansçı çiçekler, minyooya tek atar.

Venüş çiçeği minyooya tek atar.

Görünüşü:

Damast, iki kanadı ve birkaç gözü olan, sarı renkli bir canavardır. Damast, bekleme halindeyken yuvasında sabit durur. Sabit dururken kanatları gözükmez. Saldırı halindeyken ise uçar. Uçma sırasında sağında ve solundaki birer adet kanadı çırpar. Hem bekleme, hem saldırı durumundayken, vücudunun alt kısmında bulunan (ayrıca kanatlarının da altında kalan) gözleri, vücudunun etrafında çembersel olarak sürekli dönmektedir. Oyuncunun gördüğü açıdan damastın gözleri kameraya yaklaşmakta ve uzaklaşmaktadır (yani oyuncu bütün gözleri aynı anda göremez).

Sağlık miktarı: Daha sonradan eklenecektir.

Saldırı modeli:

Damast, tetiklenmediği sürece yuvasında sabit bir şekilde durmaktadır. Menzili sağından ve solundan yarım blok birimi, aşağısından ise bir blok birimi kadardır. Menzile bir hedef girdiği zaman, ilk olarak aşağı yönünde 3 piksel / Bilgi: Adım hızını kazanır ve 30 adımlık bir geri sayım başlatılır. Bu geri sayım boyunca sürtünme kuvveti olarak 0.1 piksel / adımlık bir ivme ile yavaşlamaya başlar. Geri sayım bittiği zaman sürtünme kuvveti kaldırılır ve Damast, başka yönlere gidebilmek için özgür hale gelir. İlk olarak hedefine döğru mutlak olarak 2 piksel / adımlık bir hız kazanır. Hedefi yer değiştirdiği sürece kendi de yönünü değiştirerek, hedefe ulaşmaya çalışır. Kendi yönünü değiştirirken hız kaybeder. Bu şekilde hedefin yer değişikliğine gecikmeli olarak tepki vermiş olur.

Geri sayım bitiminden itibaren çalışan algoritmanın detayı aşağıdaki gibidir (Detaylarına ihtiyacınız yoksa okumadan geçebilirsiniz):

(Hedefine doğru olan yönün açısı - gittiği yönün açısı) hesaplanır (aradaki küçük açı farkı alınır). Açı farkı, -180 ile +180 arasında bir sayıya denk gelir. Sonucun negatif çıkması saat yönünü, pozitif çıkması saat yönünün tersini ifade eder.

Damastın hız değeri (açı farkı / 50) değerinin mutlak değeri kadar azaltılır.

Damastın yönü, hedefine doğru olacak şekilde güncellenir.

Damastın yeni hızı 3 piksel / adımdan düşükse, hızı 0.075 birim arttırılır.

Damastın hızı sadece 0 ile 3 piksel / adım aralığında olabilir. Aralığın dışına çıkmışsa hızı güncellenir.

Kovalamaca başladığı zaman, aynı zamanda 210 adımlık bir geri sayım da kurulur. Bu geri sayım bittiğinde damast, sekiz defa, yanıp sönme efekti gibi kırmızı-sarı renkler arasında gidip gelir. Bu git-gel değişimi, her 12 adımda bir olacak şekilde gerçekleşir. En son sarı renkteyken 12 adım daha geçip kırmızıya geçtiği zaman, damast patlama animasyonuna geçer. Bu noktada sürtünme kuvveti 0.25 piksel / adımlık bir ivmeyle damastı yavaşlatır. Damast, patlama animasyonu bittiği zaman, merkezinden 48 piksel yarıçaplı bir alanı kapsayacak şekilde, etrafında damasttan hasar alabilen canlılara hasar verir. Ardından yok olur.

Damast, kovalamaca sırasında herhangi başka bir canavara çarparsa veya hasar alabileceği bir etkileşim yaşarsa, kırmızı renge dönerek anında patlama animasyonuna geçer. Bu durumda damastın geri sayımları durdurulur. Damast, patlama animasyonunun bitişinde yine aynı şekilde hasar verir ve ardından yok olur.

Hasar miktarı:

Damast, diğer canavarlara temas halinde zarar vermez, ancak Pixo'ya verir. Canavarlar sadece damastın patlama anında hasar alırlar. (Hasar değerleri eklenecektir)

Aşağıdaki canavarlar, damastın menziline girdiği zaman damastı tetikleyebilir. Aynı zamanda damast, patlama anında aşağıdaki canavarlara hasar verebilir:

Minyoo

Beulin

Sarada

Bloki

Asido

Damast, yukarıdakiler dışında aşağıdaki varlıklar tarafından da patlatılabilir:

Dansçı çiçeklerin saldırısı

Ateş eden bitkinin sıvısı

Venüs çiçeğinin saldırısı

Dansçı çiçekler iki türdür: Fiziksel saldırı gerçekleştiren ve büyülü saldırı gerçekleştiren dansçı çiçek. Bu başlıkta ikisi beraber anlatılmıştır.

Görünüşü:

Fiziksel dansçı çiçeğin rengi sarımsı ve saldırısı kırmızı renkli iken, büyülü saldırılı dansçı çiçeğin kendi rengi ve saldırısı açık mavidir. Bunun dışında tamamen aynı görünmektedirler. Boyları Pixo'nun yarısı kadardır. Bir dansçı çiçek, yukarı - aşağı yönde kısa bir gitgel hareketi yapar ve yapraklarını da bu sırada dalgalandırır. Bu özelliği yüzünden dans ediyormuş gibi görünmektedir. Bu gitgel hareketine dans birimi adı verilmiştir. Dansçı çiçek, aralıksız bir döngüde sürekli dans etmektedir.

Dansçı çiçekler, sadece Sistem: Bloklar'ın üst yüzeylerinde bulunabilirler.

Saldırı özellikleri:

Dansçı çiçek, altı dans biriminde saldırı yapmadığı, altı dans biriminde ise sıvı fışkırttığı bir davranış döngüsüne sahiptir. Saldırısı sırasında fışkırttığı sıvı, öncelikle yükselir, maksimuma ulaştığı zaman bir süre maksimumda kalır, ardından fışkırtma kesildiğinde ise sıvı yerçekiminin etkisiyle geri düşer. Sıvının maksimuma çıkması, ikinci dans biriminin son karesinde gerçekleşir, bir dans birimi daha maksimumda kalır ve sonraki üç dans biriminde sıvı fışkırtması durdurulduğu için sıvı yerçekimiyle düşer. Sıvının maksimumda olduğu anda sıvının yüksekliği, dansçı çiçeğin boyunun üç buçuk katı kadardır.

Sadece fiziksel saldırıya sahip olan dansçı çiçeğin sıvısı, Pixo tarafından ancak Sistem: Fiziksel Dünya Modu'nda görülebilir ve ancak o moddayken Pixo bu sıvı ile etkileşime girilebilir. Büyülü saldırıya sahip dansçı çiçek ise tam tersi şekilde çalışmaktadır ve sadece Sistem: Büyülü Dünya Modu için görülebilir etkileşime girilebilir durumdadır. Dansçı çiçeklerin saldırısı dans etmeleriyle aynı veya çok benzer göründüğü için oyuncu, ilgili modda değilken bu çiçeklerin saldırı yapıp yapmadıklarını anlayamaz.

Hasar miktarı:

Görünüşü:

Ateş eden bitki, Sistem: Bloklar'ın üstünde, yanlarında ve altında, bloklara yapışık olarak bulunabilirler. Bulunduğu yüzeye tutunmasını sağlayan köklerden ve kanona benzeyen bir baştan oluşurlar. Kanon benzeri baş, bulunduğu yüzeyden dik bir şekilde dışarı bakar, ancak her iki yönüne doğru da 45 derece eğilebilir.

Saldırı özellikleri:

Ateş eden bitki, herhangi bir hedef yaratık, onun menziline girmediği sürece boşta durma animasyonundadır. Menziline hedef bir yaratık girdiği zaman, hedefinin bulunduğu konuma doğru kanon başını eğerek, tükürme animasyonunun oynaması ile birlikte bir sıvı tükürür. Bu sıvı, yerçekiminden etkilenmektedir. Hedef menziline girdiği zaman, tekrar menzilden çıkana kadar iki saniyede bir (120 Bilgi: Adım'da bir kere) sıvı tükürecek şekilde saldırmaya devam eder. Hedefinin bulunduğu konuma göre de kanon başını 90 derecelik alanda eğerek ayarlar.

Hasar miktarı:

Alınabilir objelerin listesi aşağıdaki gibidir:

Obje: İksirler

Obje: Not

Obje: Büyü Özü

Büyü özü, bölümlerde toplanabilir bir obje olarak oyuncunun karşısına çıkar. Büyü özleri, havada yukarı aşağı süzülür bir pozisyonda bulunmaktadırlar. Küçük boyutludurlar. Pixo bir büyü özü ile temas ettiği zaman, büyü özü objesi arkasında geçici bir efekt bırakarak yok olur.

Büyü özü objesinin Pixo üzerinde kullanım şekilleri için: Mekanik: Büyücünün Tomarı İçin Büyü Özü Kullanma

Büyücünün tomarında büyü özü kullanımları için: Mekanik: Büyü Özü Kullanarak Ruh Gücü Arttırma

Büyü özü objesinin loru için: Hikaye: Büyü Özü

İksirler, bazen bölümlerde belirli noktalara yerleştirilmiş, bazense canavarların ölümünden düşen eşyalardır. Pixo, bir iksir ile temas ettiği zaman, iksir objesi yok olur ve ardında geçici bir efekt bırakır.

Her bir iksirin farklı bir özelliği vardır. Aşağıda iksirlerin listesi verilmiştir:

Obje: Ruh Gücü Doldurma İksiri

Obje: Geçici Olarak Maksimum Ruh Gücünü Arttırma İksiri

Obje: Ruh Gücü Geliştirme İksiri

Obje: Direnç İksiri

Obje: Işık İksiri

Bir iksir alındığı zaman, bir Arayüz: Bilgilendirme Mesajı oluşturulur. Eğer zaten oluşturulmuş bir bilgilendirme mesajı varsa, önceki mesaj anında kapatılır ve yeni mesaj oluşturulur. Her iksirde farklı bir mesaj yazmaktadır, bu sebeple kendi başlıklarında bahsedilmiştir.

Bu iksir, Pixo'nun ruh gücünü, maksimuma gelecek şekilde doldurur.

Alındığı zaman oluşan bilgilendirme mesajında şu yazmaktadır: "Soul power has been filled!"

Bu iksir alındığında, Pixo'nun maksimum ruh gücü 60 birim arttırılır. Aynı zamanda 60 birim ruh gücü de doldurur. İksir alındıktan 30 saniye sonra, maksimum ruh gücü tekrar 60 birim düşürülür.

Alındığı zaman oluşan bilgilendirme mesajında şu yazmaktadır: "Maximum soul power capacity has increased by 60 for 30 seconds!"

Bu iksir alındığı zaman 30 saniyelik bir geri sayım kurulur. Pixo'nun "direnç" değişkeni, 0.25 birim artar. Pixo, bir direnç iksiri aldıktan sonra, geri sayım bitmeden tekrar direnç iksiri alırsa, Pixo'nun direnç değişkeni tekrar 0.25 birim artar. İksirlerin etkisi maksimum üç kere toplanabilir. Her bir direnç iksiri alındığında geri sayım tekrardan 30 saniyeye çıkar. 30 saniye dolduğu zaman, direnç değişkeni tekrardan sıfırlanır.

Direnç iksiri ile direnç arttırıldığı zaman, Sistem: Sağlık / Ruh Gücü değerini gösteren göstergede görsel olarak bu durum ifade edilir.

Alındığı zaman çıkan bilgilendirme mesajında şu yazmaktadır: "Resistance has been increased for 30 seconds!"

Bu iksir, Sistem: Fiziksel Dünya Modu'ndayken Pixo'nun etrafında oluşan Sistem: Işık yarıçapını 150 birim arttırır. Bu artma, ilk değerden, bu on beş saniyelik dilimin ilk iki saniyesi içinde, çizgisel bir artma ile yeni değere ulaşması şeklinde gerçekleşir. Aynı şekilde iksirin etkisinin geçmesine iki saniye kala, çizgisel bir şekilde iki saniye içerisinde eski değere dönülür.

Işık iksiri, üç defaya kadar toplanabilen bir etkiye sahiptir. Oyuncu, aldığı ışık iksirinin süresi dolmadan önce yeni bir ışık iksiri alırsa, ve bu kümelenme şeklinde aldığı ilk üç iksirden biriyse, önceki iksir(ler)in geri sayımı durdurulur. Yeni iksir alındığı andan itibaren iki saniye içerisinde, Pixo'nun etrafındaki ışığın yarıçapı, son değere çizgisel bir şekilde ulaşır. Sadece alınan son ışık iksirinin geri sayımı geçerli olur. Kümelenme durumunda ışığın yarıçapı, son iki saniyede, bütün iksirlerinin efektini geri alacak şekilde çizgisel olarak azalır. Üçten fazla ışık iksirinin kümelenmesi durumunda sadece geri sayım tekrardan on beş saniyeye kurulmuş olur.

Alındığı zaman çıkan bilgilendirme mesajında şu yazmaktadır: "Light radius has been incresed for 15 seconds!"

Ruh gücü geliştirme iksirinin işlevi şu başlıkta açıklanmıştır: Mekanik: Ruh Gücü Geliştirme

Alındığı zaman oluşan bilgilendirme mesajında şu yazmaktadır: "Maximum soul power capacity has been permanently increased by 30!"

Oyuncu, bölümlerde dolaşırken bazen not bulabilir. Bu not objesi ile Klasör: Oyuncunun Piyonu: Pixo temas ettiği zaman, not Sistem: Girdiler kısmına bir girdi olarak eklenir. Not objesi, Pixo ile temas ettikten sonra, arkasında geçici bir efekt bırakarak kaybolur.

Oyunda bulunan notların listesi ve detayları daha sonra eklenecektir.

Sadece fiziksel dünyaya ait olan varlıklar, genellikle Ay'ın toprakları gibi gri tonlarında görünmektedir. Oyuncu bu şekilde hangi varlıkların büyülü dünyada var olmadığını tahmin edebilir. Sadece büyülü dünyaya ait olan varlıklar ise görünüşlerinden fiziksel dünya ile bir bağlantıları olup olmadığı tahmin edilemez.

Aşağıda sadece fiziksel dünyaya ait olan varlıklar ve uzantılar listelenmiştir:

Çevre Öğesi: Siyah Kapı ve Siyah Anahtar

Bitki: Dansçı Çiçekler'den bir türün saldırısı

Aşağıda sadece büyülü dünyaya ait olan varlıklar ve uzantılar listelenmiştir:

Çevre Öğesi: Mavi Kapı ve Mavi Anahtar

Bitki: Dansçı Çiçekler'den bir türün saldırısı

Aşağıdaki maddelerde ise, bazı öğeleri sadece bir dünyaya ait olan varlıklar listelenmiştir:

Çevre Öğesi: Temel İnce Bloklar

Çevre Öğesi: Zamanlı Bloklar

Çevre Öğesi: Kırılabilen Bloklar

Çevre Öğesi: Dikenler

Ana menü, oyunun başlangıç şekli için "Devam Et / Continue" seçilmemişse, oyun açıldığı zaman oyuncunun karşısına çıkan menüdür. Bu noktadan itibaren oyunun başlangıç şeklinin "Menu" olarak ayarlandığı varsayılarak anlatımlar yapılacaktır. "Devam Et / Continue" ayarı için şu başlığa gidin: Sistem: Başlangıçta: Oyuna Devam Et

Ana menü, büyük bir isim başlığo, başlığın yapısına oturtulmuş gözler, arkaplan görseli ve seçeneklerden oluşur.

İsim başlığı, başlıktaki gözler ve seçenekler, oyun açıldığı zaman tamamen saydam olarak başlatılır. Kısa süre içerisinde, senkronize olarak tamamen opaklaşırlar. Opaklaşma bittiği zaman isim başlığının, üzerinden ışık geçme animasyonu oynar. Bu animasyon bittiği zaman başlık sabit hale gelir.

İsim başlığındaki gözler yaratıldığı andan itibaren, bir buçuk saniye ila dört saniye arasında rastgele bir geri sayım başlatırlar. Geri sayım bittiğinde animasyonları bir seferliğine oynar, bu oynama başlarken geri sayımlar tekrar belirtilen aralıkta rastgele bir zamana ayarlanır. Animasyonlarının bir seferliğine oynadığı durumlar dışında, gözler sabit ve açıktır. Bu sekme dışında ve bu sekmede şu andan itibaren, isim başlığı ve başlıktaki gözler, sadece "isim başlığı" olarak ifade edilecektir.

Arkaplan görseli, yaratıldığı andan itibaren opaktır ve animasyonu düzenli olarak oynar. Bu animasyonda görünen geçit, yanıp sönmektedir.

Ana menü açıldığı zaman oyuncu henüz bir profil yaratmamışsa veya var olan bütün profilleri silmişse, "Yeni Bir Profil Yarat" ekranı çıkar. Bu konuda bilgi için: Seçenek: Yeni Bir Profil Yarat

Eğer mevcut en az bir profil varsa, aşağıdaki seçenekler belirir:

Seçenek: Oyunu Başlat ya da duruma göre Seçenek: Devam Et

Seçenek: Ayarlar

Seçenek: Büyücünün Tomarı

Sistem: Profiller

Seçenek: Oyundan Çık

Ana menü içerisindeki bütün seçenekler, Görsel: Menü fontunu kullanır.

Ana menü ile oyuncunun etkileşimi için bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme

Ana Menü:

Ana menü açılır açılmaz, bir seçim belirteci, seçenekler ile beraber opaklaşmaya başlar. Seçim belirteci, mevcut seçimdeki seçeneğin yazısının her iki yanında, aynı görselin yatayda karşılıklı olarak görünmesi ile oyuncuya gösterilir. Aynı zamanda mevcut seçimdeki seçeneğin yazısı, bir buçuk kat büyütülmüş olarak görünür.

Ana menüde oyuncunun oyun ile etkileşimi, klavye üzerinden gerçekleşir.

Oyuncu, yukarı ve aşağı tuşlarını kullanarak menüde gezinebilir. Gezindiği zaman, seçim belirteci mevcut seçime geçer. Sadece mevcut seçimdeki seçeneğin yazısı bir buçuk kat büyültülmüş olarak görünür, diğer yazılar bir kat büyüklükte kalır.

Oyuncu, "Enter" tuşunu kullanarak, mevcut seçenek ile etkileşime girebilir. Seçeneklerin yarattığı etkileşimler kendi başlıklarında açıklanmıştır. Seçeneklerin listesi için bkz: Arayüz: Ana Menü

Bazı seçenekler ile oyuncu, "Sağ" ve "Sol" tuşlarını kullanarak etkileşime girebilir. Oyuncu, bir seçeneğin yazısında sağ ve/veya sol oklarını görürse, sağ ve sol yön oklarının etkileşimine açık olduğunu görür. Bu tür etkileşimler dökümanda "yatayda değişen seçenekler" olarak ifade edilmiştir.

Bazı durumlarda bütün seçenekler ekrana sığmaz. Bu durumda seçeneklerin en başında ve/veya en sonunda bir ok işareti belirir. Yukarı gidilebiliyorsa seçeneklerin başında yukarı ok işareti, aşağı gidilebiliyorsa seçeneklerin sonunda aşağı ok işareti bulunur.

"Esc" tuşunun ana menüde yarattığı etkileşimler için: Seçenek: Geri

Mola Menüsü:

Mola menüsünde oyuncu "Yukarı" ve "Aşağı" tuşları ile seçimi değiştirebilir. En baştaki seçenekten yukarı çıkarsa en alttaki seçenek seçili hale gelir, en sondaki seçenekten aşağı inerse de en baştaki seçenek seçili hale gelir. Seçili hale getirilen seçenek, bir buçuk kat büyük bir yazı ile yazılırken, seçili olmayan seçenekler bir kat büyüklükte yazılır. Oyuncu, seçmek istediği seçeneğin yön tuşları ile üstüne geldiği zaman, "Enter" tuşuna basarak seçenek ile etkileşime girebilir.

English: Start Game

Oyuncunun yarattığı bir profili varsa ama henüz oyuna başlamamışsa ana menünün girişindeki ilk seçenek, "OYUNA BAŞLA" (English: "START GAME") şeklinde çıkar.

Oyuncu, "Enter" tuşu ile seçeneği onayladığı zaman, ana menüdeki seçenekler ve başlık, giderek saydamlaşır. Saydamlaşma ile senkronize olarak, "LOADING..." yazısı opaklaşmaya başlar. Bu sırada ana menünün arkaplandaki görselin animasyonu, geçitin en parlak olduğu kareye doğru ilerler ve en parlak olduğu anda, geçitin sürekli yandığı arkaplan görseline değişir. Bu yüklenme ekranında, oyunun yüklemesi gereken dosyalar yüklenmeye başlar. Arkaplan görseli değiştiğinde en az bir saniye boyunca ekranda kalır. Bu bir saniyenin ardından, dosyaların yüklenip yüklenmediği kontrol edilir. Yüklenmediği sürece, saniyede bir kere bu kontrol tekrar yapılır. Dosyalar başarıyla yüklendiği zaman ise yüklenme ekranı sonlandırılır ve oyun başlar.

"Start Game" durumunda oyun en başından başlar.

English: Continue

Oyuncunun daha önceden yarattığı bir profil varsa ve oyuna başlayıp, en az bir kayıt almışsa/alınmışsa, ana menüdeki ilk seçenek, "DEVAM ET" (English: "CONTINUE") olarak çıkar.

Oyuncu, seçeneği "Enter" tuşu ile onayladığı zaman, ana menüdeki seçenekler ve başlık, giderek saydamlaşır. Saydamlaşma ile senkronize ama zıt olarak, "LOADING..." yazısı opaklaşmaya başlar. Bu sırada ana menünün arkaplandaki görselin animasyonu, geçitin en parlak olduğu kareye doğru ilerler ve en parlak olduğu anda, geçitin sürekli yandığı arkaplan görseline değişir. Bu yüklenme ekranında, oyunun yüklemesi gereken dosyalar yüklenmeye başlar. Arkaplan görseli değiştiğinde en az bir saniye boyunca ekranda kalır. Bu bir saniyenin ardından, dosyaların yüklenip yüklenmediği kontrol edilir. Yüklenmediği sürece, saniyede bir kere bu kontrol tekrar yapılır. Dosyalar başarıyla yüklendiği zaman ise yüklenme ekranı sonlandırılır ve oyun başlar.

Oyuncu, Sistem: Yedekleme ve Yedeğe Erişim konusunda bir problem yoksa, oyuna kaldığı yerden devam eder.

English: Settings

Ayarlar bölmesi, aşağıdaki beş seçeneği içerir:

Seçenek: Kontroller

Seçenek: Oynanış

Seçenek: Grafikler

Seçenek: İşitsel

Seçenek: Geri

Oyuncunun bütün ayarları mevcut profilin "Config.ini" dosyasında saklanır (bkz: Sistem: Profiller). Herhangi bir ayarı değiştiği zaman, ini dosyası da otomatik olarak güncellenir.

English: Controls

Bu sekmede oyuncunun oyun içinde sahip olduğu kontrollerin listesi bulunmaktadır. Bir Arayüz: Açıklama olarak "Press < Enter > to change key." yazmaktadır. Oyuncu bir kontrole gelip "Enter" tuşuna bastığı zaman açıklama "Press any key to assign. Press < Esc > to cancel. Some keys are not allowed." şeklinde değişir.

Oyuncu izin verilmeyen bir tuş girerse açıklama "Invalid character!" şeklinde değişir. İki saniye boyunca herhangi bir kontrol değiştirmek için oyuncu "Enter" tuşuna basmazsa, açıklama tekrardan "Press < Enter > to change key." şeklinde değişir. Oyuncu, bu iki saniyede bir tuşu değiştirmek için "Enter" tuşuna basarsa, açıklama tekrardan yukarıda belirtilen tuş atama açıklamasına döner. (İzin verilen tuşlar listesi için: Bilgi: İzin Verilen Tuşlar)

Bu sekmedeyken müzik ve ses tuşları çalışmaz.

Kotroller aşağıdaki sırada, aşağıda yazan şekilde oyuncuya görünür. İki noktadan sonra bir boşluk ve ardından hangi tuşa atandığı yazmaktadır:

English:

LEFT:

RIGHT:

UP:

DOWN:

JUMP:

DASH:

CHANGE MODE:

USE POTION / SOUL FRAGMENT:

CAMERA UP:

CAMERA DOWN:

KEY INTERFACE:

GOLDEN COMPASS:

SILVER COMPASS:

INTERACT:

HUD:

MUSIC ON/OFF:

SOUND EFFECT ON/OFF:

Kontrollerden sonra Seçenek: Varsayılan Kontrollere Dönme gelir. Ve sonuncu seçenek olarak da Seçenek: Geri seçeneği bulunur.

İzin verilen tuşların listesi aşağıdaki gibidir:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789:-.,%/<>+\*"

Harfler, sayılar ve semboller dışındaki tuşlar kontrol olarak ayarlandığı zaman, menüde aşağıdaki yazılar ile ifade edilir:

English:

Left Arrow -> "LEFT ARROW"

Right Arrow -> "RIGHT ARROW"

Up Arrow -> "UP ARROW"

Down Arrow -> "DOWN ARROW"

Left Control -> "LEFT CONTROL"

Right Control -> "RIGHT CONTROL"

Shift -> "SHIFT"

Tab -> "TAB"

Backspace -> "BACKSPACE"

Numpad bölümünde bulunan sayılar için ise şu format geçerlidir:

"NUMPAD0", "NUMPAD1", "NUMPAD2"...

Bu seçenek seçildiği zaman, oyundaki kontroller aşağıdaki varsayılanlara ayarlanır:

English:

Left -> Left Arrow

Right -> Right Arrow

Up -> Up Arrow

Down -> Down Arrow

Jump -> Space

Dash -> "D"

Magical Sight -> "F"

Mana Potion -> "R"

Camera Up -> "W"

Camera Down -> "S"

Key Interface -> "Q"

Golden Compass -> "1"

Silver Compass -> "2"

Interact -> "E"

Journal -> "J"

HUD -> Left Control

Music On / Off -> "M"

Sound Effects On / Off -> "N"

Varsayılan tuşlar aşağıda şematize edilmiştir:

Oynanış sekmesi aşağıdaki seçeneklerden oluşur:

English:

On Startup ( Seçenek: Başlangıçta)

Dash Preset ( Seçenek: Deş Şablonu)

HUD ( Seçenek: Oyun-içi Göstergeler)

Dialog Speed ( Seçenek: Diyalog Hızı)

Language ( Seçenek: Dil)

Speed Run Timer ( Seçenek: Hızlı Bitirme Sayacı)

Return to Defaults ( Seçenek: Varsayılan Oynanış Ayarlarına Dönme)

Seçenek: Geri

English: On Startup

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

ON STARTUP: MENU

ON STARTUP: CONTINUE

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"ON STARTUP: MENU" seçeneği seçiliyken, uygulama yeni başlatıldığında oyun menü ile başlar.

"ON STARTUP: CONTINUE" seçeneğinin seçili olma durumu için: Sistem: Başlangıçta: Oyuna Devam Et

English: HUD

Bu ayar, dört seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

HUD: ALWAYS SHOW

HUD: ONLY WHEN INTERACT

HUD: ONLY WHEN HOLD THE HUD KEY

HUD: NEVER

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

Bu seçeneklerin ne işe yaradığı başka bir başlıkta açıklanmıştır: Arayüz: Oyun-İçi Göstergeler

English: Dash Preset

Bu ayar, Mekanik: Deş mekaniğinin çalışma şeklini belirler. Üç seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

DASH PRESET: USE DASH KEY

DASH PRESET: PRESS LEFT OR RIGHT KEY TWICE

DASH PRESET: BOTH

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"USE DASH KEY" seçeneğinde oyuncu sadece deş tuşu ile deş atabilir.

"PRESS LEFT OR RIGHT KEY TWICE" seçeneğinde oyuncu sadece, ayarladığı sağ ve sol hareket tuşlarından birine arka arkaya iki kez bastığı zaman deş atabilir.

"BOTH" seçeneğinde, oyuncu her iki yolla da deş atabilir.

English: Dialog Speed

Bu ayar, dört seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

DIALOG SPEED: 1

DIALOG SPEED: 2

DIALOG SPEED: 4

DIALOG SPEED: IMMIDIATE

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

İlk üç seçenek, diyaloglardaki harflerin gelme hızını belirtir. "IMMIDIATE" seçeneği ise, mevcut diyalogtaki bütün harflerin tek bir seferde gelmesi ayarıdır.

English: Language

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

LANGUAGE: ENGLISH

LANGUAGE: TURKISH

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"ENGLISH" seçeneği, oyunun dilini İngilizce'ye çevirir. "TURKISH" seçeneği, oyunun dilini Türkçe'ye çevirir.

English: Speed Run Timer

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

SPEED RUN TIMER: OFF

SPEED RUN TIMER: ON

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"OFF" olarak ayarlanmışsa oyuna bir etkisi olmaz. "ON" ayarı için bkz: Arayüz: Hızlı Bitirme Sayacı

English: Return to Defaults

Oynanış ayarlarının varsayılanları aşağıdaki gibidir:

English:

ON STARTUP: MENU

DASH PRESET: USE DASH KEY

HUD: ALWAYS SHOW

DIALOG SPEED: 2

LANGUAGE: ENGLISH

SPEED RUN TIMER: OFF

Oyuncu Seçenek: Oynanış sekmesinde bu seçeneği seçerse, oynanış ayarları yukarıdaki varsayılanlara ayarlanır.

English: Graphics

Grafikler sekmesi aşağıdaki seçeneklerden oluşur:

English:

V-Sync ( Seçenek: Dikey Senkronizasyon)

Fullscreen ( Seçenek: Tam Ekran)

Resolution ( Seçenek: Çözünürlük)

Graphics Quality ( Seçenek: Grafik Kalitesi)

Return to Defaults ( Seçenek: Varsayılan Grafik Ayarlarına Dönme)

Seçenek: Geri

English: V-Sync

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

V-SYNC: ON

V-SYNC: OFF

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"ON" olarak ayarlandığı zaman, grafiklerde dikey senkronizasyon açılır. "OFF" olarak ayarlandığında kapanır.

English: Fullscreen

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

FULLSCREEN: ON

FULLSCREEN: OFF

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"ON" olarak ayarlandığı zaman oyun tam ekran olur. "OFF" olarak ayarlandığında oyun pencere moduna geçer.

English: Resolution

Bu ayar, şu anda sadece "RESOLUTION: 1920 x 1080" ayarına sahiptir. Sonraki versiyonlarda yeni seçenekler eklenecektir.

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

English: Graphics Quality

Bu ayar, iki seçenekten oluşur ve aşağıdaki yazılarla ifade edilir:

English:

GRAPHICS QUALITY: HIGH

GRAPHICS QUALITY: LOW

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

Şu anda hangi seçeneğin seçildiği oyunda bir şey değiştirmemektedir. Sonraki versiyonlarda güncellenecektir.

English: Return to Defaults

Grafik ayarlarının varsayılanları aşağıdaki gibidir:

English:

V-SYNC: ON

FULLSCREEN: ON

RESOLUTION: 1920 X 1080

GRAPHICS QUALITY: HIGH

Oyuncu Seçenek: Varsayılan Grafik Ayarlarına Dönme sekmesinde bu seçeneği seçerse, grafik ayarları yukarıdaki varsayılanlara ayarlanır.

English: Audio

İşitsel sekmesi aşağıdaki seçeneklerden oluşur:

(Aşağıdaki "X" bir sayı değişkenini ifade etmektedir)

English:

MASTER VOLUME: X/10

MUSIC VOLUME: X/10

SOUND EFFECTS VOLUME: X/10

Seçenek: Geri

Bu seçenekler, yatayda değişen seçeneklerdendir. (bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

Yatayda değiştirilmeleri durumunda, 0 ila 10 arasında bir sayı değeri alırlar. Sol tuşuna basıldığı zaman azalıp, sağ tuşuna basıldığında artarlar. "Master Volume" oyundaki ana ses yüksekliği birimidir; hem müziği, hem ses efektlerini kapsar. "Music Volume" ise oyunda çalan müziklerin ses yüksekliğini belirtir. "Music Volume", 1 değerinden 0 değerine düşerse ve müzik açıksa, müzik kapatılır. 0 değerinden 1 değerine getirilirse ve "Master Volume" 0 değilse müzik en baştan başlatılır. "Sound Effects Volume" ise ses efektlerinin ses yüksekliğini kontrol eder.

Bu üç seçenek de "Enter" tuşu ile kontrol edilebilmektedir. "Enter" tuşunun kullanılması durumunda ya ses yüksekliği sıfırlanır, ya da en sonki haline getirilir. Örneğin, müzik ses yüksekliği 5 iken oyuncu "Music Volume" seçeneğine gelerek "Enter" tuşuna basarsa, müzik ses yüksekliği 0 olur. Tekrar "Enter" tuşuna basması durumunda ise ses yüksekliği 5 olur ve "Master Volume" 0 değilse müzik baştan başlar.

Oyun-içinde ses ve müzikleri açma / kapatma kontrolleri için: Mekanik: Ses ve Müzikleri Açma / Kapatma

English: Journal

Çalışma sistemi olarak oyun-içi "Büyücünün Tomarı"ndan tek farkı, bir arkaplana sahip olmasıdır. Onun dışında tamamen aynı sisteme sahiptir. Detaylı bilgi için: Sistem: Büyücünün Tomarı

English: Profiles

Ana menüdeki dördüncü seçenektir. Girildiği zaman aşağıdaki seçenekler çıkar:

Seçenek: Mevcut Profili Sil

Seçenek: Yeni Bir Profil Yarat

Seçenek: Mevcut Profili Sil

Seçenek: Geri

Profil sisteminin detayları başka bir başlıkta açıklanmıştır: Sistem: Profiller

#36 | Oyundan Çık

Element type

Seçenek

Description

English: Exit

Bu seçenek, oyunu anında kapatır.

English: Back

Ana menü için evrensel bir seçenektir. Ana menünün en genel ekranı dışında bütün seçeneklerin sonunda bulunur. Bu seçenek seçildiği zaman, seçeneklerde bir önceki bölüme dönülür ve seçim, en son hangi seçeneğe girilmişse onun üstünde olur. (Örneğin, Grafikler seçeneğindeyken geri seçeneği seçilirse, Ayarlar ekranında seçim Grafikler seçeneğinin üstünde olur)

"Esc" tuşuna basılması da "Geri" seçeneğinin seçilmesi ile aynı kodları çalıştıracaktır.

English: On Startup: Continue

Oyuncu, oyunun başlangıcını "Oyuna Devam Et" olarak ayarlamışsa, oyun açıldığı zaman başlık ve seçenekler çıkmaz. Onun yerine arkaplan görseli, geçitin sürekli parladığı animasyona geçer ve bir "LOADING..." yazısı çıkar.

Bu yüklenme ekranında, oyunun yüklemesi gereken dosyalar yüklenmeye başlar. Arkaplan görseli en az bir saniye boyunca ekranda kalır. Bu bir saniyenin ardından, dosyaların yüklenip yüklenmediği kontrol edilir. Yüklenmediği sürece, saniyede bir kere bu kontrol tekrar yapılır. Dosyalar başarıyla yüklendiği zaman ise yüklenme ekranı sonlandırılır ve oyun başlar.

English: Description

Ana menüde, ihtiyaç olduğu durumlarda ekranın en altında, yatayda ortalanmış bir şekilde, Yazı Tipi: Açıklama ile yazılmış açıklamalar bulunur.

English: Pause Menu

Bu menü, iki durumda açılabilir. Birincisi, oyuncu bölümlerin içindeyken "Esc" tuşuna basabilir. İkincisi ise, oyunun pencere odağı kaybolursa açılır.

Her iki durumda da bu menü açıldığı zaman oyundaki tüm objeler donar. Sadece mola menüsü, ses/müzik tuşları ve editor modu çalışmaya devam eder. Bu menüde üç seçenek vardır. Bu seçenekler Görsel: Menü ile yazılmıştır. Seçili olan seçenek, bir buçuk kat büyütülerek yazılmıştır, seçili olmayanlar ise bir kat olarak yazılmıştır. Varsayılan olarak ilk seçenek seçilidir. Ana menünün aksine, seçim belirteçleri bu menüde bulunmamaktadır. Seçenekler aşağıdaki gibidir:

English:

RESUME ( Seçenek: Devam Et)

RETURN TO LAST CHECKPOINT ( Seçenek: Son Kontrol Noktasına Dön)

SETTINGS ( Seçenek: Ayarlar)

MAIN MENU ( Seçenek: Ana Menü)

Seçeneklerde dolaşma ve etkileşime girme mekanikleri için bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme

English: Resume

Oyuncu bu seçeneği seçtiği zaman mola menüsü kapanır. Objeler tekrardan aktifleştirilir ve oyuncu oyuna kaldığı yerden devam eder.

English: RETURN TO LAST CHECKPOINT

Oyuncu bu seçeneği seçtiği zaman, içinde bulunduğu bölüm, geçici olarak son haliyle kaydedilir. Ardından oyuncu ana menüye, %33 sekmesine döner. Ayarlar sekmesinden geri gelmek istediği zaman, ana menünün açılış haline dönmek yerine mola menüsüne döner. Mola menüsüne döndüğü zaman bölümün kaydedilen son hali silinir.

English: Main Menu

Oyuncu bu seçeneği seçerse bölümden çıkılır ve Arayüz: Ana Menü ekranına dönülür.

Oyun-içi göstergeler, aşağıdaki birimlerden oluşur:

Arayüz: Ana Göstergeler: Hak, Sağlık / Ruh Gücü ve Büyü Özü

Arayüz: Anahtar Arayüzü

Arayüz: Tekil Anahtar Göstergesi

Arayüz: Hızlı Bitirme Sayacı

Ana göstergeler, dört farklı sistemde çalışabilir. (Bu sistemlerin ayarlanması için bkz: Seçenek: Oyun-içi Göstergeler) Bu sistemler aşağıda belirtilmiş ve açıklanmıştır:

HUD: ALWAYS SHOW

Bu ayarda iken ana göstergeler, diyalog etkileşimleri dışında her daim görünür durumdadır.

HUD: ONLY WHEN INTERACT

Bu ayarda iken ana göstergeler, sadece göstergeleri ilgilendiren bir etkileşim gerçekleştiğinde oyuncuya gösterilir. Çok hızlı bir şekilde göstergeler opaklaşır, iki saniye boyunca opak kalır ve ardından hızlı olmayan bir şekilde saydamlaşır. Eğer bu iki saniyelik geri sayım süresinde oyuncu, bu göstergeleri ilgilendiren başka bir etkileşim gerçekleştirirse, geri sayım sıfırlanır ve tekrar iki saniyeye kurulur.

HUD: ONLY WHEN PRESS THE HUD KEY

Bu ayarda iken ana göstergeler, sadece oyuncu HUD kontrol tuşuna basılı tuttuğu sürece görünür.

HUD: NEVER

Bu ayarda iken ana göstergeler gösterilmez.

Bölümlerdeyken, oyunun Sistem: Odak Noktası "Ara Sahne", "Kapı", "Diyalog" olduğu durumlar dışında, Seçenek: Oyun-içi Göstergeler bölümünde bahsedilen ayarlara göre ana göstergeler gösterilmeye uygun durumdayken, ekranın sol üst bölümünde ana göstergeler görsel anlamda bir bütün halinde bulunur. Ana göstergeler, oyuncuya Sistem: Hak, Sistem: Sağlık / Ruh Gücü ve Obje: Büyü Özü değerlerini ifade eder.

Hak değerinin ifadesi, "[HAK SEMBOLÜ] X MİKTAR" formatında belirtilir. Sağlık / ruh gücü, yatay bir bar şeklindedir. Büyü özü ise, "[BÜYÜ ÖZÜ SEMBOLÜ] X MİKTAR" formatını kullanır.

Anahtar arayüz kontrol tuşuna basıldığı zaman, oyunun Sistem: Odak Noktası da "Pixo" ise, Pixo'nun etrafında bir arayüz çıkar. Bu arayüz, oyunun farklı noktalarında farklı şekillerde görünebilir. Oyuncu, altın anahtar dışında bir anahtar topladığı zaman, topladığı anahtar türünün göstergesi de açılmış olur.

Altın anahtar göstergesi, anahtar arayüzünde her daim aktiftir. Onun dışında, bütün anahtar türleri toplanıp tüm göstergeler aktif edildiğinde bu arayüz, beş parçaya bölünmüş olarak görünür. Bütün anahtar türleri aktif edilmediğinde ise hangi türler aktifse, arayüz o kadar parça içerecek şekilde bölünmüş olarak görünür. Her durumda parçalar, şu sistemde çallışırlar:

Parçaların her biri, bir gösterge içerir. Soldan sağa (ya da baştan sona) parçalar şu sıradadır: Altın, gümüş, siyah, mavi ve mor anahtar göstergeleri. Altın anahtar harici her bir göstergede ilgili anahtarın küçük bir sembolü, sembolün yanında bir X işareti ve işaretten sonra da bir sayı bulunur. Altın anahtar ise [SEMBOL] X / Y formatındadır. Bu formattaki "X" sayısı, oyuncunun sahip olduğu altın anahtar sayısını belirtirken, "Y" sayısı mevcut bölümü geçmek için ihtiyacı olan anahtar sayısını belirtmektedir. "X" sayısı, oyuncu odadaki bütün altın anahtarları toplamadığı sürece kırmızı renkte görünür, hepsini topladığında ise beyaz olarak görünür.

Göstergelerdeki "X" sembolü ve sayılar, altın anahtarın istisnai durumu dışında beyaz renktedir.

Pixo, kilitli bir kapının menziline girdiğinde, (bkz: Mekanik: Kapı ve Anahtar Etkileşimleri) kapı oluşum formunu tamamlayıp kilit sembolü kapının üzerinde oluştuğu zaman, Pixo'nun üstünde küçük bir arayüz, hızlı bir şekilde opaklaşarak belirir. Bu arayüz şu formattadır: "[İLGİLİ ANAHTAR SEMBOLÜ] X / Y". Buradaki "X" sayısı, oyuncunun ilgili anahtardan kaç taneye sahip olduğunu belirtirken, "Y" sayısı kapıyı açmak için kaç tane anahtara ihtiyacı olduğunu belirtir. Oyuncunun yeterince anahtarı yoksa "X" sayısı kırmızı renkte, yeterince anahtarı varsa beyaz renkte görünür. "Y" sayısı ise her zaman beyaz renktedir. Bu ufak arayüz, Pixo'yu takip eder ve Pixo'nun görselinin dışında ve hemen üstünde, yatayda Pixo'ya göre ortalanmış bir pozisyonda durur. Pixo, kilitli kapıyı açarsa veya kapının menzilinden çıkarsa arayüz hızlı bir şekilde saydamlaşarak kaybolur.

Seçenek: Hızlı Bitirme Sayacı açık olduğu zaman, hızlı bitirme sayacı göstergesi de açılmış olur. Bu gösterge açık olduğu sürece, ekranın sağ üstünde küçük bir sayaç belirir. Bu sayaç, oyuncunun bölümlerde geçirdiği vakti saymaktadır. Bölümler-arası geçişler, Sistem: Büyücünün Tomarı'nda, Arayüz: Mola Menüsü'nde ve Sistem: Diyalog Sistemi'nde geçirilen vakitler dahil edilmez.

Oyun-içi yönlendirmeler, bilgilendirmeler ve sorular, aşağıdaki öğeleri kapsar:

Arayüz: Bilgilendirme Mesajı

Arayüz: Bilgilendirme Kutusu

Arayüz: Soru Kutusu

Arayüz: Yerleştirilmiş Tuş Yönlendirmesi

Bütün öğelerin derinlik sınıfı "INTERFACE1" olarak ayarlanmıştır (bkz: Bilgi: Derinlik Sınıfları).

Bilgilendirme mesajı, bir arkaplan ve bir yazıdan oluşan arayüz öğeleridir. Bir bilgilendirme mesajı oyuncuya gösterileceği zaman, oyun ekranının en yukarısında (ama tepeye değmeyecek ufak bir boşluk barındıran), ortalanmış bir şekilde, hızlı bir efekt ile küçük bir arkaplan oluşur. Arkaplanın dikey genişliği mesaja göre değişmezken, yatay genişliği mesajın genişliğine göre değişebilir. Arkaplan oluşurken aynı anda, ilgili mesaj yazısı da hızlı bir şekilde opaklaşarak ekranda belirir. Mesaj da aynı şekilde yatayda ortalanmıştır. Mesaj, varsayılan olarak dört saniye ekranda kalmaktadır, ancak mesajın uzun olması durumunda bu süre mesaja göre optimize edilebilir.

Bilgilendirme kutusu, oyuncuya oyunun işleyişi hakkında bir bilgi verilmek istendiği zaman oyuncunun karşısına çıkan arayüz öğesidir. Bir bilgilendirme kutusu oyuncunun karşısına çıktığı zaman, oyunun Sistem: Odak Noktası "Arayüz" olarak ayarlanır. Arayüz: Bilgilendirme Mesajı'ndan farklı olarak bu kutular, bilgilendirme mesajlarına sığmayan, oyunu durdurup oyunun devam edebilmesi için oyuncudan onay bekleyen bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda görsel içerik barındırabilirler. Genel amacı, oyuncuya oyunu ve kontrolleri öğretmektir.

Bilgilendirme kutusu, ekranın hem dikey, hem yatay olarak ortasında, kısa bir görsel efekt ile oluşur. Bu kutuların içeriği değişkendir. İçeriklerine bağlı olarak, yatay ve dikey büyüklükleri değişebilir. Değişken olmaları nedeniyle içerikleri, bilgilendirme kutusuna referans verilen başlıklarda açıklanmıştır.

İçeriklerinden bağımsız olarak, bir onaylama butonu barındırırlar. Bu onaylama butonu, bilgilendirme kutusunun içinde, yatayda ortalanmış ve dikeyde kutunun alt bölgesinde kalacak şekilde oyuncunun karşısına çıkar. Oyuncu, "Enter" tuşu aracılığıyla veya fare ile bu butona tıklayarak onaylayabilir. Bilgilendirme kutusu onaylandığı zaman, onaylama ses efekti çıkartır ve ardından hızla saydamlaşarak yok olur. Yok olduğunda oyun dondurulmuş halden çıkartılır ve normale döner.

Soru kutusu, oyuncuya bir soru sorulması gerektiğinde çıkan arayüz öğesidir. Bir soru kutusu oyuncunun karşısına çıktığı zaman, oyunun Sistem: Odak Noktası "Arayüz" olarak ayarlanır. Oyun geçici olarak durdurulur.

Ekranın hem dikey, hem yatay olarak ortasında, kısa bir görsel efekt ile oluşur. Soru kutusu, iki temel öğeden oluşur: Soru ve seçenekler. Soru ve seçenek öğelerine göre soru kutusunun dikey ve yatay büyüklüğü, birbirinden bağımsız olarak değişebilir.

Soru öğesi, iki şekilde oyuncunun karşısına çıkabilir. Tek satırlık bir soru olması durumunda, soru kutusunun kendi içinde yukarısında, ama yatayda ortalanmış bir şekilde çıkar. Sorunun birden fazla satır içermesi durumunda ise, soru kutusunun kendi içinde sol üst bölgesinden başlayan, sola ve yukarıya yaslanmış bir şekilde, bir yazı olarak görünmektedir.

Seçenek öğeleri, soru öğesinin altında, dikey olarak sıralanmış olarak oyuncunun karşısına çıkarlar. Kısa seçenekler için (Örneğin, YES ve NO gibi) yatayda ortalanmış olarak görünürlerken, uzun seçenekler sola hizalanmış olarak çıkarlar. Her iki durumda da bir seçim belirteci çifti oluşturulur. Seçim belirteçleri, mevcut seçimdeki seçeneğin yazısının başında ve sonunda, aynı görselin yatayda karşılıklı olarak görünmesi ile gösterilir ve oyuncuya hangi seçimde olduğunu belirtir. Varsayılan olarak ilk seçenek, soru kutusu açıldığında seçim halindedir.

Oyuncu, klavyeden "yukarı" ve "aşağı" tuşlarını kullanarak seçeneklerde gezebilir. Ana menü ve mola menüsünün aksine, en yukarıdaki seçenekten yukarı çıkmak istediğine en alttaki seçeneğe gelmez, tam tersi de geçerlidir. Oyuncu, seçiminden emin olduğu zaman "Enter" tuşu ile seçimini onaylayabilir.

Oyuncu seçimini onayladığı zaman, onaylama ses efekti çıkar ve saydamlaşarak yok olur (belki bir efekt de eklenebilir). Ardından gerekli eylemler gerçekleştirilir.

Bölümlerde bazı durumlarda, bölümün içine konumlandırılmış şekilde tuş yönlendirmeleri, oyuncunun karşısına çıkabilir. Bir tuş yönlendirmesi, iki temel öğeden oluşur: Tuş ve tuşun görevi. Örnek olarak "[E] INTERACT" tuş yönlendirmesi verilebilir. Bu yönlendirmedeki "[E]" parçası, klavyedeki "E" tuşunu simgeleyen bir görseli ifade ederken, "INTERACT" kısmı ise tuşun görevini ifade eder. Standart olarak tuş yönlendirmeleri, solda tuş sembolü, sembolün sağında sembole dikey olarak ortalanmış, yatayda sola hizalanmış olarak çıkan tuş görevi yazısı formatındadır.

Tuş yönlendirmeleri, paralaks efektinden etkilenmezler ve sinüs dalgası formatında dikeyde süzülürler.

Arayüz: Yerleştirilmiş Tuş Yönlendirmesi'nin aksine bu tür tuş yönlendirmeleri, bölümlerde belirli yerlere önceden yerleştirilmemiştir. Onun yerine Pixo, bir Sistem: Büyülü Etkileşim halindeyken, oyuncuyu yönlendirmek adına büyülü etkileşim varlığının üstünde tuş yönlendirmeleri çıkar. Sol tarafta ilgili tuşun sembolü ve sembolün sağında, dikeyde tuşa göre ortalanmış olarak tuşun ne işe yaradığı belirtilir. Bu tür tuş yönlendirmeleri, büyülü etkileşim varlığını takip ederler. Birkaç saniye içinde saydamlaşarak yok olurlar.

Oyundaki bütün yazı tiplerinde yüksek kalite seçeneği seçilmiştir. İtalik yazı tipi bulunmamaktadır. Menü dışındaki bütün yazı tiplerinde beyaz renk kullanılmıştır.

Yazı tiplerinin listesi:

Yazı Tipi: Açıklama

Görsel: Menü

Yazı Tipi: Hak

Yazı Tipi: Büyü Özü ve Anahtarlar

Yazı Tipi: Başarım Başlığı

Yazı Tipi: Başarım Açıklaması

Yazı Tipi: İstatistik Sorusu

Yazı Tipi: Son Diyaloglar

Yazı Tipi: İstatistik Cevabı

Yazı Tipi: İksir

Menünün yazı tipi, görsel olarak oyuna eklenerek elde edilmiştir. Yazı tipinin sahip olduğu karakterler aşağıda görülebilir:

Yukarıdaki görselde görülen karakterler ile sırasıyla şu karakterler oyunun kodlarında eşleştirilmiştir:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789:-.,%/<>$!+\*"

Profiller, oyuncunun kontrol, oynanış, grafik ve işitsel ayarlarını tutan, aynı zamanda oyunun kayıt sisteminin senkronize edildiği sistemdir. Oyuncu ya da aynı bilgisayarda oynayan oyuncular, istediği kadar profile sahip olabilir. Oyuncunun bir profili olmaması durumunda Seçenek: Yeni Bir Profil Yarat ekranı, oyuncunun karşına çıkar ve bir profil yaratana kadar başka bir kısıma geçmesine izin verilmez.

Profilleri ilgilendiren veriler, "AppData\Local\In\_Depths\_of\_Elora\Profiles" klasöründeki dosyalarda tutulur.

"Profiles.ini" dosyasında toplamda kaç profil olduğu, mevcut profilin hangisi olduğu ve adı gibi temel bilgiler tutulur.

Her bir profil, "Profiles" klasörünün içinde kendi ismiyle bir klasör yaratır. Bu klasörde aşağıdaki temel dosyalar bulunur:

"Config.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun Seçenek: Ayarlar'ı bulunur.

"Journal\_Entries.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun Sistem: Girdiler'i bulunur.

"Achievements.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun Sistem: Başarımlar'ı ile ilgili bilgiler bulunur.

"Statistics.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun Sistem: İstatistikler'i bulunur.

"Last Dialogues.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun Sistem: Son Diyaloglar'ına ait girdiler bulunur.

"General.ini" dosyası. Bu dosyada, oyuncunun en son hangi bölümde olduğu, kaç Sistem: Hak'kının olduğu, ne kadar Sistem: Sağlık / Ruh Gücü değerinin bulunduğu, hangi Mekanik: Ruh Gücü Geliştirme'lerini gerçekleştirdiği, hangi anahtardan kaç tanesine sahip olduğu, hangi anahtar pusulalarına sahip olduğu ve hangi bölümlere uğramış olduğu bilgileri bulunur.

Bu temel dosyalar dışında, oyuncunun bulunduğu her bölüme ait bir dosya bulunmaktadır. Oyuncunun bulunduğu bölümlerin dosya isimleri şu şekilde oluşturulur: "[BÖLÜM İSMİ].ini". Bu dosyalarda, oyuncunun Çevre Öğesi: Kontrol Noktası'nda ya da bölümü bitirmişse bölümün bitiminde kaydettiği bilgiler bulunur. Oyuncunun neleri topladığı, hangi varlıkları öldürdüğü, hangi blokları kırdığı gibi, oyunu kapatıp tekrar açtığında ihtiyacı olacak bütün veriler tutulur. Bölümlere özel olarak tutulan bilgilerin detayları için: Bilgi: Bölümlere Özel Olarak Tutulan Bilgiler

"Profiller" ekranında aşağıdaki dört seçenek bulunur:

Seçenek: Profil Değiştirme

Seçenek: Yeni Bir Profil Yarat

Seçenek: Mevcut Profili Sil

Seçenek: Geri

English: Current Profile

Oyuncu, Arayüz: Ana Menü üzerinden Seçenek: Profiller ekranına girdiği zaman, ilk seçenek olarak çıkar. Oyuncunun mevcut olarak kullandığı profil, aşağıdaki formatta seçenek ismi olarak yazmaktadır:

English:

CURRENT PROFILE: [PROFİL İSMİ]

Oyuncunun sadece bir tane profili varsa seçenek işlevsizdir. Oyuncu seçeneği seçim belirteci ile seçebilir, ancak etkileşime giremez. Eğer birden fazla profil varsa, bu seçenek yatayda değişen seçenek haline gelir. Oyuncu, bu seçeneği yatayda değiştirerek profiller arasında geçiş yapabilir. Profiller arası geçiş yaptığında, profile ait, bölümlere özel bilgilerin bulunduğu dosyalar dışında bütün dosyalar yüklenir ve gerekli ayarlar güncellenir. Eğer önceki profilde müzik kapalıysa, ancak oyuncunun geçtiği profilin ayarlarına göre müzik olması gerekiyorsa, müzik başlatılır. Tam tersine, müzik açıkken kapatılması gerekiyorsa da kapatılır. (Seçim belirteci ve yatayda değişen seçenekler için bkz: Mekanik: Seçeneklerde Dolaşma, Seçme ve Değiştirme)

"Yeni Bir Profil Yarat" ekranına Arayüz: Ana Menü den iki şekilde ulaşılabilir:

Oyun açıldığında hiçbir profil yoksa ya da bütün profiller silinirse

Oyuncu ana menü içerisinden Seçenek: Profiller seçeneğini seçip, ardından "Yeni Bir Profil Yarat" seçeneğini seçerse

Oyuncudan bir profil ismi girmesi beklenir, ya da bunun yerine oyuncu "Esc" tuşuna basarak, eğer yaratılmış başka bir profil varsa ana menüye dönebilir, başka bir profil yoksa da oyundan çıkabilir.

Yeni profil ismi için sadece harfler ve rakamlara izin verilir.

Bu ekranda bir Arayüz: Açıklama olarak, başka bir profil varsa "Press enter a profile name. You can only use letters and digits. Press < Enter > to create. Press < Esc > to cancel." yazısı çıkar.

Başka bir profil yoksa ise "Press enter a profile name. You can only use letters and digits. Press < Enter > to create. Press < Esc > to return to desktop." yazısı çıkar.

English: Delete Current Profile

Oyuncu bu seçeneği Arayüz: Ana Menü ekranından Seçenek: Profiller seçeneğini seçtiği zaman bulabilir. Bu seçeneği seçtiği zaman, mevcut profil hangisiyse, onun silinip silinmemesi konusunda oyuncunun bir seçim yapması beklenir. Seçenekler şu şekilde değişir:

English:

YES, DELETE THIS PROFILE: [PROFİL İSMİ]

NO, CANCEL IT

Oyuncunun ilk seçeneği seçmesi durumunda profile ait bütün dosyalar silinir. Eğer başka bir profil varsa, "Profiller" ekranına dönülür. Mevcut profil, silinen profilin varsa açılma sırasına göre bir sonraki profile, yoksa bir önceki profile geçer. Seçenek: Profil Değiştirme başlığında açıklanan değişiklikler uygulanır. Eğer başka bir profil yoksa, oyuncu Seçenek: Yeni Bir Profil Yarat ekranına gelir.

Oyuncunun ikinci seçeneği seçmesi durumunda bir işlem yapılmaz ve oyuncu profiller ekranına geri döner.

Pixo, bir Çevre Öğesi: Kontrol Noktası nda bulunmadığı zamanlarda bir etkileşim yaşarsa, yaşadığı etkileşim, profil sisteminde "Temp.ini" isminde geçici bir dosyaya not alınır. Örneğin, iksir dışında bir eşya alırsa (büyü özü gibi), bu bilgi dosyaya yazılır. Aynı şekilde bazı eşyalar için yaratılma bilgisi de tutulur (örneğin bir canavarın ölümünden bir anahtar düştüğü zaman). Dosyaya yazılırken, aşağıdaki bilgiler, her türlü obje etkileşimi için dosyada tutulur: ("obje" kavramına canlılar dahildir)

Girdi numarası ("Temp.ini" dosyasındaki kaçıncı obje olduğunu belirtir)

İlk var olduğu noktanın yatay konum bilgisi

İlk var olduğu noktanın dikey konum bilgisi

Objenin türü (hangi canlı, hangi eşya vb.)

Varoluş bilgisi (Oyuncu bir kayıt noktasına varmadan ölür ve yeniden doğarsa, bu obje geri gelecek mi, ya da yok edilecek mi?) (Bu bilgi daha sonra Sistem: Varoluş Denetimi için kullanılmaktadır)

Canavarlar için ekstra bazı bilgiler daha bu dosyada yer alır:

Bölümde ilk var olduğunda sağa mı yoksa sola doğru mu bakıyordu?

Öldüğü zaman bir eşya düşürecek mi, düşürecekse hangi eşyayı?

Oyuncu öldüğü zaman aldığı iksirler geri gelmez ve canavarlardan düşen iksirler yok edilir. Doğrudan bölüme yerleştirilmiş iksirler ise oyuncu tarafından alınmadıysa aynen kalır.

Oyun normal yollarla sonlandırıldığı zaman, "Temp.ini" dosyası silinir. Ancak, oyun ani ve/veya beklenmedik bir şekilde kapatılırsa, dosya silinmez. Böylece oyuncunun oyuna tekrar döndüğü durumda bir yedek olarak kullanılabilir. Yedekleme sistemi hakkında detaylı bilgi için: Sistem: Yedekleme ve Yedeğe Erişim

Kontrol noktası, bölümlerde oyuncunun rastlayabileceği bir tür bitkidir. Oyuncu, Pixo aracılığıyla bu bitkilerle etkileşime girmediği sürece bu bitkiler kapalı halde kalır:

Pixo, bu bitkilerden birine değdiği zaman, bitkinin açılma animasyonu oynar. Bir kontrol noktası bitkisi açıldığında, diğer tüm kontrol noktası bitkileri kapanır. Açıldığında aşağıdaki gibi görünür:

Kontrol noktası bitkisinin ışık bilgileri için: Sistem: Işık

Pixo, kontrol noktası ile etkileşime girdiği zaman üstünde bir efekt oluşur. Bu efekt, mekanik açıdan bir şey değiştirmez; tamamen oyuncuyu, kontrol noktası ile etkileşime girdiği konusunda görsel olarak bilgilendirmek amacıyla vardır.

Pixo, kontrol noktasına dokunduğu anda efekt bir kez gösterilir ve Pixo, etkileşime girdiği bölgeden çıkıp tekrar çiçeğe dokunmadığı sürece tekrar bir etkileşim gerçekleşmez. Bu etkileşim gerçekleştiği zaman, "Game Saved!" yazısına sahip bir Arayüz: Bilgilendirme Mesajı çıkar.

Oyun, oyuncu tarafından başlatıldığı zaman, ilgili klasörün içinde "Temp.ini" dosyasının olup olmadığını kontrol eder. Dosya bulunursa, oyunun normal yollardan kapatılmadığı anlamına gelir. Bu durum gerçekleştiğinde, yedekleme sistemi devreye girer.

Yedekleme sistemi devreye girmişse ve oyun başlar başlamaz devam etmeye ayarlanmamışsa (bkz: Sistem: Başlangıçta: Oyuna Devam Et ) oyuncu, oyuna devam etmek için Seçenek: Devam Et seçeneğini seçtiği zaman, karşısına iki seçenek çıkar:

English:

RECOVER THE FILE FROM LAST PLAY

START FROM LAST CHECKPOINT

İlk seçenek, oyuncunun son oynayışındaki yarım kalan oyunundan devam etmesini sağlar. İkinci seçenek ise, oyuncunun oyun kapanmadan önce aldığı son kayıttan oyunun başlamasını sağlar.

Yedekleme sistemi devreye girmişse ve oyun başlar başlamaz devam etmeye ayarlanmışsa, sanki oyun devam etmeye ayarlanmamış gibi başlar. Tek farkı, ana menünün girişindeki seçenekler yerine, yukarıdaki iki seçenek, oyuncuyu karşılayan ilk seçenekler olur.

Oyuncunun bu sistemi sanki hızlı kayıt sistemi amacıyla oyundaymış gibi suistimal etmemesi için, oyuncunun yedek dosyayı oyuna entegre etmesi biraz yavaş olarak ayarlanmıştır. Oyuncu, yarım kalmış kayıttan devam etmeyi seçerse, oyunun yüklenme süresi en az beş saniye sürer.

Oyuncu, son değişiklikleri bir Çevre Öğesi: Kontrol Noktası'na ulaşarak kaydedemeden önce öldüğü zaman, yeniden doğarken oyun, "Temp.ini" dosyasındaki her bir öğe için bir denetim gerçekleştirir (bkz: Sistem: Kayıt Sistemi). Kayıt sistemi aracılığıyla dosyadaki her bir girdinin varoluş bilgisi bulunmaktadır. Bu bilgiye göre girdide belirtilen ilgili varlık yok edilir veya yeniden yaratılır. Yeniden yaratılırken yine aynı dosyada bulunan yatay başlangıç konum bilgisi ve dikey başlangıç konum bilgisi baz alınarak pozisyonu belirlenir. Yeniden yaratılan objenin türüne göre, ekstra bilgiler de yeni obje için kullanılabilir. Örneğin, canavarlar için ilgili dosyada başka bilgiler de tutulmaktadır (kayıt sistemi başlığında anlatılmıştır). Ekstra bütün bilgiler, yaratılan obje için geçerli kılınır.

Dökümanın çeşitli yerlerinde "adım" kelimesine referans verilmiştir. Adım, oyun motorunda 1 / 60 saniyeye denk gelmektedir.

Editör modu, özellikle geliştiricilerin oyunu rahatlıkla test edebilmesi için geliştirilmiştir. Orijinal kopyada editör modunun açılabilir olup olmayacağı henüz kesinleştirilmemiştir.

Editör modu, geliştirme sürecinde kendiliğinden açık olarak bulunmaktadır. Testçi, CTRL + F1 tuş kombinasyonunu kullanarak editör modunu açabilir ya da kapatabilir.

Editör modunun sahip olduğu özellikleri ve ilgili tuşları aşağıda listelenmiştir:

F2: Debug Overlay modunu açar / kapatır. (Kod parçalarının ne kadar performans yediğini gösteren mod, varsayılan olarak kapalı durumdadır)

F3: Oyunu saniyede iki kareye düşürür ya da normal hızına getirir.

F4: Oyuncunun içinde bulunduğu odayı / bölümü yeniden başlatır.

F5: Oyunu yeniden başlatır.

F7: Debug amaçlı mesaj çıkma iznini açar ya da kapatır. (Varsayılan olarak açıktır)

F11: Ekran görüntüsü alır.

F12: Oyunu kapatır.

"+": Sonraki odaya geçirir.

"-": Önceki odaya döndürür.

"Y": Altın anahtar sayısını bir arttırır.

"V": Blokları görünür ya da görünmez kılar. (Varsayılan olarak kapalıdır)

"P": Force Start özelliğini açar / kapatır. Bu özellik, Pixo test amaçlı bölümün başı dışında bir yere yerleştirildiği zaman kullanılabilir. Testçi, Pixo'nun bölümün başında başlamasını istiyorsa Force Start özelliğini açabilir. (Varsayılan olarak kapalıdır)

"X": Draw modunu açar / kapatır. Bu mod, görselliğe veya pozisyona bağlı çalışan kodların nasıl çalıştığını gösteren bir moddur. (Varsayılan olarak kapalıdır)

"L": Oyuncunun sağlığını / ruh gücünü fuller ve hakkını bir arttırır.

"B": Oyuncunun sahip olduğu büyü özlerini bir arttırır.

"I": Ölümsüzlük modunu açar / kapatır. (Varsayılan olarak genellikle kapalıdır)

"O": Basılı tutulduğu sürece oyuncunun canını azaltır.

"C": V-Sync modunu açar / kapatır. (Profil ayarlarından değiştirilebilir. Standart bir profilde varsayılan olarak açıktır)

Bölümlerin içindeyken, uçuşan böcekleri yaratan ve yöneten bir partikül sistemi çalışır. Partikül sisteminin detayları aşağıdaki gibidir:

(Burada referans verilen adım birimi, oyun motorunda saniyenin altmışta birini belirtmektedir)

Böcekler, 0.2 piksel/adım ila 0.6 piksel/adım hızıyla yaratılırlar. Hızları yaratıldıktan sonra değişmez.

Böcekler, yaratıldıklarında herhangi bir açıda hıza sahip olabilirler. Yaratıldıklarından sonra adım başına rastgele olarak yönleri 5 derece artar veya azalır.

Böcekler, turuncu ila yeşil arasında herhangi bir renkte yaratılabilirler. Yaratıldıklarından itibaren renkleri değişmez.

Böceklerin yaşam ömrü üç saniye ile altı saniye arasında rastgele bir sürededir. Yaşamlarına saydam olarak başlarlar, yaşam ömürlerinin ortasında tamamen opak olurlar, yaşam ömürlerinin sonunda ise tekrar saydam olurlar. Bu değişim, lineer olarak gerçekleşmektedir.

Böcekler, odanın herhangi bir yerinde yaratılabilirler. Saniyede üç adet böcek partikülü üretilir.

Derinlik terimi, görsellerin birbirleri üstünde bulunduklarında, hangilerinin daha üstte, ekrana daha yakın olarak görüneceklerini belirtir. Derinlikler arasındaki sayı farklarının ne kadar olduğu önemli değildir. Önemli olan tek şey, sayıların birbirine göre olan büyüklüğü ya da küçüklüğüdür. Derinlik sınıflarının listesi ve derinlik miktarları en yüzeye yakından, en derine olacak şekilde aşağıdaki gibidir:

INTERFACE1 = -400

INTERFACE2 = -300

FOREGROUND1 = -200

FOREGROUND2 = -100

MONSTER = 0

ITEM = 100

ENVIRONMENT = 200

CHARACTER = 300

PLATFORM = 400

CAVEWALL = 500

BACKGROUND1 = 600

WATERFALL1 = 700

BACKGROUND2 = 800

WATERFALL2 = 900

INTERFACE1 ve INTERFACE2 sınıfları, oyuncunun gördüğü Klasör: Arayüzler, Arayüz Öğeleri ve Göstergeler i kapsar.

FOREGROUND1 ve FOREGROUND2 sınıfları, tamamen görsel amaçlı kullanılan yapıları kapsar.

MONSTER sınıfı, oyundaki tüm Klasör: Canavarlar ı kapsar.

ITEM sınıfı, oyundaki Klasör: Toplanabilir Objeler ve anahtarları kapsar.

ENVIRONMENT sınıfı, oyundaki tüm Klasör: Bitkiler i kapsar.

CHARACTER sınıfı, Pixo'ya özgüdür.

PLATFORM sınıfı, Sistem: Bloklar ve bazı çevre öğelerini kapsar.

CAVEWALL sınıfı, blokların hemen arkasında, bloklara yapışık halde bulunan mağara duvarlarını kapsar.

Diğer dört sınıf, daha sonra detaylandırılacaktır.

Sınıfların arasında kalan derinlik değerlerini kullanan objeler de vardır, listesi ve derinlik değerleri aşağıdaki gibidir:

Sistem: Işık sistemi, MONSTER-50 derinliğini kullanır.

Görsel: Uçuşan Böcekler, FOREGROUND2+50 derinliğini kullanır.

Çevre Öğesi: Kontrol Noktası, CHARACTER+50 derinliğini kullanır.

Kapılar, CHARACTER+50 derinliğini kullanır.

Sarkıtlar, PLATFORM+50 derinliğini kullanır.

Anahtar efektleri ve zodax efekti, -100 derinliğini kullanır.

Görsel kilidi, ilgili varlığın başka bir animasyona geçemeyeceğini belirten durumdur.

Başlangıçta sadece Evren vardı. Evren, boşluk içermeyen, madde ve enerji ile dolu bir bütün ve en yüce bilinçti. Yalnız bir varlık olarak bilinmez bir zaman geçirdi, ve en sonunda, yalnızlığına son vermek, başka bilinçler tarafından bilinmek istedi. Kendinin ötesinde, boşluğu yarattı. Sahip olduğu madde ve enerjiyi, bütünlüğünden koparttı ve yarattığı boşluğun içine dağıttı. Artık sımsıkı bir bütün değildi, onun yerine uzayın her yerine dağıttığı parçalardan oluşuyordu. Hala bir bilinci vardı; sayısız parçaya bölünmüş olsa bile bütünmüş gibi varlığının zerrelerine hükmedebiliyor, algılayabiliyor, düşünebiliyordu. Kendi varlığına layık bilinçler yaratmak istedi. Bir sürü fikri vardı. Her fikrinin nereye varabileceğini merak ediyordu. Uzaya saçtığı sayısız parçalardan küçücük birkaç miktar ayırdı, bu miktarları ayrı ayrı topladı, bütünleştirdi. Her biri için enerji ve maddeyi yoğurdu, sıkıştırdı ve “yıldız” ismini verdiği bir küre yapısına dönüştürdü. Yıldızlar, Evren’in yarattığı ilk bilinçler için, bir yuva olacaktı.

Evren, kendi bilincini paylaşarak, bu yıldızların içine, “tanrı” ismini verdiği bilinçler yerleştirdi. Tanrılar, tıpkı kendisinin sahip olduğu gibi bir bilince sahipti, ama kendisinin aksine, onları bedenlere hapsetmişti. Yine de bu bedenler özeldi, kusursuzdu. Evren’in izni olmadığı sürece ne bedenleri, ne de bilinçleri yok olabilirdi. Canları yanamazdı, bedenleri eskiyemezdi. Onları, yıldızların içine inşa ettiği, “yıldız malikânesi” ismini verdiği malikânelere koymuştu. Bu malikâneler, onların yaşadığı evler olacaktı.

Evren, tanrıların da kendisi gibi algılayabilmesini diliyordu; bu sebeple onlara, etraflarındaki varlıkları algılayabilecekleri organlar vermişti. Evren’in “göz” ismini verdiği organ, tanrıların içinde yaşadığı yıldızlar gibi parlıyordu; yaydıkları ışık, yıldız malikânesini görmelerini sağlıyordu. Organların yanında, aynı zamanda her birine bir isim vermişti; bu isimler onların özelliklerini tanımlıyordu. İlk yarattığı tanrılara Düzen, Döngü, Denge ve Güç isimlerini vermişti. Her bir tanrının, tıpkı kendisi gibi, fikirlere sahip olabilmesi ve bu fikirleri gerçekleştirebilmesini istemişti; bu sebeple her birine, bir yaratma yeteneği, yaratma isteği ve yaratma dürtüsü verdi. Böylece hepsi, var oldukları sürece, kendi kişiliklerinin öncülüğünde, henüz var olmayanı, yeniyi yaratacak ve yarattıklarını sürdüreceklerdi.

Tanrılar ilk yaratıldığında, hepsinin bilinci hamdı. Evren, tanrıların bilinçlerinin algıya yeni açıldığı ve en bilgisiz, en meraklı ve en genç formlarına, “çocukluk dönemi” ismini verdi. Çocukluk dönemlerinde tanrılar, algılamayı, öğrenmeyi öğrendiler. Önce içinde yaşadıkları yıldız malikânelerini öğrendiler. Ardından, yıldızlarının ötesinde var olanı tanıdılar. Yıldızlarının sonsuzluğa giden ışıkları, onların sahip olduğu, malikânenin ötesindeki gözleriydi. Her bir tanrı, tıpkı Evren’in onlar için yaptığı gibi, yarattıklarını koymak için sonsuz boşluktan bir miktar madde ve enerji kopartarak, Evren’in “gezegen” ismini verdiği küresel yapıları yarattılar. Bu gezegenler, onların fikirlerini denediklerini, deneme-yanılma ile öğrendikleri, bilgiyi edindikleri ve meraklarını tatmin ettikleri oyun alanlarıydı. Bir sürü fikirlerini gezegenleri üstünde test ettiler, ve bir sürüsünü daha sonradan çöpe atıp yenilerini yarattılar.

Nihayet tanrılar, kendi özleriyle uyuşacak fikirlere kavuşup ne yaratmak istediklerine karar verdiklerinde, çocukluk dönemleri bitmiş oldu. Gezegenlerini karar verdikleri fikre göre forma sokmaya başladılar.

Evren, milyarlarca yıl boyunca yeni tanrılar yarattı ve her birini izledi. Bir zaman geldi ki, yeni bir fikre sahip oldu. Bu fikrini yerleştirmek için bir yıldız oluşturdu, içine bir yıldız malikânesi koydu. Bu kez iki adet tanrı yarattı. Birinin ismini Kaos, diğerinin ismini ise Harmoni koydu. İkisini de yıldız mâlikanesine yerleştirdi. Yıldıza “Güneş” ismini verdi, ardından izlemeye koyuldu.

Kaos, öngörülemez bir bilinçti; her zaman yeni fikirlerin peşinden koşuyor, ne zaman bir fikrini deneyeceği, ne zaman bir fikrini çöpe atacağı belli olmuyordu. Harmoni ise, Kaos’u ilginç buluyordu ve onun gerçekleştirmek istediği fikirlere uyum sağlıyordu. Harmoni, her zaman Kaos’un yanındaydı ve Kaos onun varlığından mutluydu. Aralarında, o zamanlar isimlendiremedikleri bir bağ vardı.

Kaos, etrafını algılamayı ve öğrenmeyi keşfedip, yıldızının ötesini tanıdıktan sonra, kendine bir gezegen yaratmıştı. Gezegene “Dünya” ismini vermişti. Harmoni de kendine bir gezegen yaratmak istedi, ancak o her zaman Kaos’un yanında dolanırdı; kendi oyun alanının da uzakta olmasını istemedi. Küçük bir gezegen yarattı, Dünya’nın yanına yerleştirdi ve gezegenin ismini “Ay” koydu. Ay, Dünya kendi etrafında dönerken, Dünya’nın etrafında dönüyordu; tıpkı Kaos ve Harmoni’nin ilişkisi gibiydi. Kaos, bir süre Dünya ile meşgul olup, her türlü çılgın fikrini denerken, Harmoni de Ay üzerinde fikirlerini deniyordu.

Kaos, ne yapmak istediğinden emin olamıyordu, sürekli yeni fikirler çeliyordu aklını. Hiçbir şey düzene, dengeye oturmuyordu. Yarattığı her şey bir süre sonra yok oluyordu ve o yenilerini yaratıyordu. Böyle giderse, hiçbir zaman ne istediğine karar vermeyeceğinden korkuyordu. Onun her zaman olduğu gibi, Harmoni’ye ihtiyacı vardı. Harmoni, Kaos’u sıklıkla izlerdi, o yüzden her şeyin farkındaydı. Harmoni, Ay ile ilgilenmeyi bırakıp Kaos’a yardım etmeye başladı. İkisi birlikte, Dünya’yı nihayet belirli bir yönde ilerleyebilecek bir forma sokmayı başardılar. Dünya’nın başına her zaman yeni bir şeyler geliyordu, hiçbir zaman sabit kalmıyordu, ancak gezegenin toplamda her zaman bir uyumu ve sürekliliği vardı.

Kaos ve Harmoni’nin çocukluk dönemleri geride kalmıştı artık. İkisi de Dünya ile ilgileniyor ve onu şekillendiriyordu. Harmoni’nin de desteğiyle çok uzun zamandır belirli bir rotada gidiyordu Dünya; ancak bir zaman geldi ki Kaos, yeni bir fikre sahip oldu ve tıpkı kendisi gibi başka bilinçler var etmek istedi. Bu fikrini Harmoni ile paylaştığında, Harmoni, Kaos’un önceden sıklıkla yaptığının aksine, şimdiye kadar yaptıkları her şeyi bozmasına izin vermeyeceğini söyledi; onun yerine var olan düzende varlığını sürdürebilecek bilinçler yaratacaklardı. Kaos, bunu kabul etti. Birlikte bir sürü yeni bilinç tasarladılar. Fakat tasarladıkları formları yaratsalar dahi, bilinci bedenlere koyamıyorlardı bir türlü. Uzun bir zaman düşüncelere daldılar, birbirleriyle fikirlerini paylaştılar ve tartıştılar. Nihayetinde, bir gerçeğn farkına vardılar. Evren, onları var etmek için kendi bilincini paylaşmıştı; onların da aynısını yapması gerekiyordu. Yarattıkları bedenlere, kendi bilinçlerinden küçük bir parça üflediler ve bu parçanın ismini “ruh” koydular. Ruh, bir bedende olduğu sürece o bedeni kontrol edebilen, özgür iradeye, zihne ve kişiliğe sahip bilinçlerin ismiydi. Böylece canlılık, Dünya üzerinde yerini alabilmişti.

Harmoni, daha çok doğa ile uyumlu olan, daha az ruh gerektiren canlılar tasarlıyordu. Yeryüzündeki bitkiler, onun eseriydi. Kaos’un yarattıkları ise daha bağımsız, daha öngörülemez ve daha değişken olan canlılardı; hayvanlar. Dünya’da hem düzensizlik vardı; canlılar doğuyor, ölüyor, değişiyor, yok oluyor ve yeni canlılar Dünya’da yerini alıyordu. Hem de düzen vardı; Dünya dönüyor ve gece gündüz döngüsünü oluştuyordu, yıldızın etrafında dönüyor ve mevsimleri oluşturuyordu, okyanuslar buharlaşıyor, bulutlar yağmura dönüşüyordu. Bitkiler ve hayvanlar arasında, ve hayvanların kendi arasında bir besin zinciri ve uyumlu bir ilişki vardı. Aynı anda hem değişken, hem de uyumunu koruyabilen bir doğa yaratmayı başarmışlardı.

Aradan uzunca bir zaman geçti. Kaos, yarattıklarını izliyor ve düşünüyordu. Şimdiye kadar yarattıkları her şey, kendilerinden çok daha basit, çok küçük ruhlu canlılardı. Tıpkı Evren, tanrıları yarattığında tanrıların da Evren’den çok daha basit ve çok küçük bir parçası olması gibiydi. Ancak Kaos, daha önceden denenmemiş bir şey denemek istiyordu; tanrılar gibi yaratma gücüne ya da yüceliğe sahip olmasalar da onlar gibi fikirlere sahip olabilen, algıları, zihinleri çok daha geniş varlıkları yaratma arzusu içerisindeydi. Bu fikrini Harmoni ile paylaştı, Harmoni de bu fikri hoş bulmuştu. Fakat ömürlerinde ilk defa, bir türlü ortak noktada buluşamıyorlardı. Yarattıkları bu zeki varlıklar, nasıl bir kişiliğe sahip olacaktı? Nasıl düşüneceklerdi? Kaos, bu yüksek bilinçli varlıkların kaotik, değişken ve hayatta kalma konusunda mücadeleci olmalarını istiyordu. Harmoni ise, onların doğayı diğer tüm canlılardan daha iyi anlamlandırabilen, doğa ile yüksek uyumu yakalamayı kendilerine hedef bilen varlıklar olarak hayal ediyordu. En sonunda ortak noktayı aynı varlıklar üzerinden bulamayacaklarını fark ederek, iki canlı türünü de birlikte yaratmaya karar verdiler.

Kaos ve Harmoni, kendi hayallerindeki yüksek bilinçli, kendi bedenleri ile benzerlik gösteren ilk varlıkları yarattılar ve Dünya’nın zıt yönlerine koydular. Kaos, yarattığı yüksek bilinçli varlıklara “insan” ismini koydu, Harmoni ise yarattığı yüksek bilinçli varlıklara “eloran” ismini koydu. Bu varlıklar, kendi aralarında çoğalırken tanrılar fark ettiler ki, bu varlıkların çocukları, hem kişilik, hem zihin sınırları açısından kendilerini var eden anne ve babalarına çok benziyorlardı. Bu durum, Kaos ve Harmoni’nin önemli bir gerçeği daha hatırlamasına neden olmuştu: Evren, yarattığı her bir tanrıyı özel olarak tasarlamıştı. Kaos ve Harmoni, bu kadar karmaşık ve yüksek bilinçli canlıları, çeşitlenmeleri için kendi hallerine bırakamazlardı. Yıldız malikânesindeki devasa iki odanın birini insanlar, birini eloranlar için ayırdılar ve bu odalara “ruh odası” ismini verdiler. Bu odaların merkezlerine, devasa ruh kazanları koydular. Bu ruh kazanları, onlar üflediği sürece fikirlerle doluyordu, yarattıkları bir kepçe yardımıyla içlerinden topladıkları ruhlar, farklı fikirlerin, dolayısıyla kişiliklerin bir sentezi oluyor, böylece varlıklar çeşitleniyordu. Her iki odanın da duvarlarında raflıklar vardı. Kazandan topladıkları ruhları, ruh kavanozlarına yerleştirip bu raflara koyuyorlardı. Bu raflara “ruhlar raflığı” ismini verdiler. Böylece doğacak olan her yüksek bilinçli insan ve eloran için yeni ve özgün bir ruh bahşedilecekti. Bu özel ruhlar, Dünya’ya ışık aracılığıyla taşınabiliyordu. Ruhları taşıyan ışık demetlerine “nur” ismini verdiler. Bu nurlar, zifiri karanlık olmadığı sürece sahibini bulacak ve onlara bir ruh armağan edecekti. Gündüzleri doğmayan çocuklar, geceleri Ay’dan yansıyan ışığın gücüyle ruhlarını kazanacaktı. Zifiri karanlıkta doğan çocuklar ise ruhsuz, yani ölü doğacaklardı.

Ardından gelen binlerce yıl boyunca, bu varlıkları izlemeye koyuldular. Her ikisi de, kendi var ettikleri varlıklara hayranlık besliyordu. Aynı zamanda onları hissedebiliyorlardı, sonuçta kendi ruhlarından koparttıkları parçalar onları var etmişti. Onlar öldükleri zaman ruhları, ruh kazanına geri dönüyordu.

İnsanlar ve eloranlar, karanlıkta göremiyorlardı. Tanrıların, bu varlıkların çağları için çocukluk dönemi diyebilecekleri ilk dönemlerinde, ilk keşfettikleri şey ateş olmuştu. Ateş hem onlara ışık, hem de ısınma sağlıyordu. Aynı zamanda ateş, tanrıların gözleri için bir aracıydı; çünkü ışığı var ediyordu. Kaos ve Harmoni, yarattıkları varlıklar ne yıldız, ne yıldızın Ay’dan yansıyan ışığı aydınlatmadığında, tamamen zifiri karanlığın içine gömüldüklerinde, ateşin içinden görebiliyorlardı Dünya’yı. İnsanlar ve eloranlar, karanlığı daima ateş ile yarıyorlardı, bu sebeple ruhsuz doğumlar çok nadirdi ve tanrılar, onları her zaman izleyebiliyorlardı.

Bu varlıklar, çağlarının çocukluk döneminde çevrelerini tanıdılar, anlamlandırmayı öğrendiler ve nihayet, çevrelerini kendi varlıklarını daha rahat sürdürebilmek adına kullanabilmeyi keşfettiler. Bu noktadan sonra, insanlar ve eloranların arasındaki farklılıklar belirginleşmeye başladı. İnsanlar, hayatta kalmak adına sınır tanımıyorken, eloranlar daima çevreleri ile sahip oldukları uyumu korumaya çalışıyorlardı. İnsanlar daha agresif canlılarken, eloranlar daha barışçıl canlılardı. İnsanlar zevk için öldürebiliyordu, eloranlar ise sadece ihtiyaç olduğunda bir canlının hayatına son vermeye başvururlardı.

Çocukluk dönemleri sona erdiğinde, insanlar doğa ile aralarına ve ilişkilerine sınır çizen yapılar, köyler, şehirler inşaa ediyorlardı. Her zaman daha fazlasını elde etmek istiyorlardı. Daha fazlası için doğaya zarar verdiler, canlıları öldürdüler, hatta kendi içlerinde bile savaşlar verdiler. Ancak her nasılsa, bütün anlaşmazlıklarına ve uyumsuzluklarına rağmen, hayatta kalmayı ve kendi yaşam alanlarında doğanın hakim türü olmayı başardılar.

Eloranlar ise, kendilerine yapı inşa etmek istediklerinde canlılara zarar vermemeye özen gösterdiler. Doğa ile iç içe yaşadılar. Genellikle sadece ihtiyaçları kadarını alıp, verebildiklerini doğaya geri verdiler. Bazen belki biraz daha fazlasını aldılar, ama bunu sadece doğayı daha iyi tanıyabilmek ve daha uyumlu yaşayabilmek adına yaptılar. Merakları, doğa ile uyumu arttırabilmeleri üzerine, doğayı tanımak içindi.

İnsanlar, sonraki yüzyıllar boyunca kendilerini birçok alanda geliştirdiler ve kıtaya yayıldılar. Sürekli olarak sınırlarını genişletiyor, yeni şeyler keşfediyor ve kendi çıkarları adına kullanmanın yolunu arıyorlardı. Kendi türüyle bile anlaşamazken, bir noktada nihayet eloranların yaşam alanlarına varacak kadar genişlemiş ve eloranlar ile tanışmışlardı. Eloranlar, insanlara her zaman iyi davranmaya çalıştı; ancak insanlar bu konuda her zaman tutarlı bir tepki vermediler. Hayatta kalabilmek veya daha fazla kaynağa ve güce erişebilmek adına savaş veren bazı insan toplulukları, sonunda eloranları da düşmanları ilan etmişlerdi. Eloranlar her zaman barışçıllardı, sadece doğada ihtiyaçları olanı alabilecekleri kadar savaşmayı biliyorlardı. İnsanlar ise geçirdikleri yüzyıllar boyunca kendi içlerinde savaşmış, savaş sanatında ustalaşmışlardı. İnsanlar içinde eloranları seven, onları korumak ve destek olmak isteyenler de her zaman vardı; hatta bazen karşı safhaya geçip onlar adına da savaşmışlardı. Ancak nihayetinde eloranların kaynaklarını isteyen insanlar daha fazla ve daha güçlüydü. Eloranlar, sayıca git gide azalıyor, daha zor bir duruma düşüyorlardı.

Eloranlar, yok olmanın eşiğine geldiği zaman, kalan az sayıda eloran, bir eloran tapınağında toplandılar. Tanrılara, eloranların çocuklarını kurtarmaları ve çocuklarına bir gelecek sunmaları için dua edip yalvardılar. Harmoni, yüzlerce eloranın duasını içinde hissetti. Onlar için üzülüyordu, bir şeyler yapmalıydı. Kaos ile konuşmaya karar verdi. Eloranların yaşamayı hak ettiğini, onlar için üzüldüğünü ve onları korumaları gerektiğini söyledi. Kaos için, gerçekleşen olaylar sadece hayatın, var oluşun işleyişiydi. Ama Harmoni’yi ilk kez bu kadar üzgün görüyordu. Harmoni’ye eloranları kurtaracağına ve onların çocukları için bir gelecek sağlayacağına dair söz verdi. Kaos, eloranların ruhlarını çekip aldı ve her bir ruhu eloranlara ayrılan odadaki ruhlar raflığına, ruh kavanozlarının içine yerleştirdi.

Aradan onlarca yıl geçti. Kaos, insanlığa hayrandı; onların gelişimini, yayılışını, var olma mücadelelerini izlemekten haz duyuyordu. Eloranları kurtarmıştı, ama hala eloranlar için hiçbir şey yapmamıştı. Ne yapabileceğini de bilmiyordu. Eloranların bu dünyada var olabileceğine inanmıyordu, çünkü insanların aksine onlar hayatta kalmak için yeterince güçlü değildi. İnsanlık, tanrılardan sonra var olmuş en yüce varlıktı ve eloranlar, onlarla aynı gezegeni paylaşmaya layık değildi. Eloranları yine Dünya’ya koysa, onlar yine yok olurdu. Bu onların özünde vardı. Yüksek bilinçli varlıklardan önce gelen birçok canlı, Dünya’nın şartlarına ayak uyduramadığı zaman yok olup gitmiş, yerini yeni türlere bırakmıştı. Eloranlar da değişime ayak uyduramayan, başarısız türlerdi Kaos’un gözünde. Verdiği sözün farkındaydı, ama erteleyip duruyordu. Harmoni’nin bir kez daha eloranların yok oluşunu izlemesini istemiyordu.

Kaos, uzun süre düşündükten sonra, sözünü tutabileceğine inandığı ve eloranların tekrar yok olmasına neden olmayacağını düşündüğü bir yol buldu. Harmoni’ye bundan bahsetmedi, ne tepki alacağını kestiremiyordu. Önce denemek, işe yaradığını kanıtlamak istedi. Aynı zamanda uzun zamandır aynı giden işleyişe biraz değişiklik katma fikri hoşuna gidiyordu. Onyıllardır kullanılmayan, eloranlara ayrılmış odaya gitti. Birkaç ruh kavanozu aldı, insanların ruhlarının olduğu odaya geçti. Küçük bir kazan yarattı. İnsan ruhu üflediği büyük kazanın içinden bir miktar ruh parçası alarak, bu küçük kazanın içine doldurdu. Ardından aldığı eloran ruhlarını da bu kazana boşalttı. Kazanı, yarattığı bir kepçe ile uzunca karıştırdı. Bu küçük kazanda, eloran ve insanların özellikleri birbirine harmanlanıyordu. Hazır olduğunu hissettiğinde, küçük kazandan kepçe ile ruh parçaları alıp, ruh kavanozlarına doldurdu. Heyecanlıydı, yeni doğacak olan insanlara daha öncekilerin sahip olmadığı bir karışım sunacaktı. Zamanı geldiğinde, bu ruhları yeni insanlarda denedi. Bu insanlar, hem insanlığın kaotik yapısını, hem de eloranların harmonisini ruhlarında barındırıyordu. Kaos, bu insanların büyümesini, hayata atılmasını ve ölmesini izledi. Bazılarının kaotik yönü daha ön plana çıkarken, bazıları daha uyumlu insanlara dönüşmüştü. Her birinde farklı bir oranda karışım vardı. Bu yeni ruhlar, Kaos’un hoşuna gitmişti. Bu insanlar, toplumdaki farklılığı daha da arttıracaktı.

Kaos, ilerleyen zamanlarda yeni ruhlar yaratırken, bazen sadece büyük kazandan ruh üretiyor, bazense küçük kazanda eloranlar ile insanları karıştırıyordu. Bir süre sonra süreci hızlandırmak istedi. Eloranların ruh odasından bir sürü ruh toplayıp, insanlara ait olan büyük kazana karıştırdı. Eloranlar, sayıca insanlardan çok daha azdı, çünkü insanlar onları büyük oranda katlettikten sonra tanrılar tarafından ancak kurtarılmışlardı. Yine de ölen insanların ruhları tekrardan kazana döndüğünden, eloranların özellikleri, her zaman insanlar arasında var olmaya devam edecekti.

Harmoni, eloranların yok oluşundan beri eski mutluluğunda değildi. Uzun zamandır yeni bir şey yaratmıyor, sadece ışık aracılığıyla Dünya’da olup biteni seyrediyordu. Neyin doğru, neyin yanlış olduğuna, neyin yapılması gerektiğine karar veremiyordu. Sürekli düşüncelere dalıyordu. Bir zaman geldi ki, düşünceleri onu yeni bir fikre ulaştırdı. İnsanlar ve eloranlar yaratıldığından beri, Kaos ile ortaklaşa yaptıkları bir şey yoktu. Sanki aralarındaki bağ kopmuştu, artık birlikte değillerdi. Uyumu yitirmiştiler. Bu bağ yenilenmeliydi, uyum yeniden kazanılmalıydı. Harmoni, tıpkı insanların çocukları olması gibi, Kaos ve Harmoni’nin birlikteliğinden bir çocuk istediğine karar verdi. Bu, şimdiye kadar beraber yaptıkları en büyük, en yüce şey olacaktı. Bundan daha öte bir şey paylaşamazlardı, çünkü ikisi de ruhlarından büyük bir parça vermeliydi bunun için. İnsanlar ya da eloranlar, yüksek bilinçli varlıklar olarak bir tanrının yanına bile yaklaşamazlardı; ama Harmoni, bir tanrı yaratmak istiyordu.

Harmoni, bu düşüncelerini paylaştığında, Kaos onunla tekrar bağ kuracak olmasından dolayı neşe duydu. Var oluşlarının çocukluk döneminde isimlendiremedikleri bağ, Dünya’yı izledikleri onca vakitten sonra artık anlam kazanmıştı: Sevgi. Bu bağ aracılığıyla, sevgi ile bütünleştiklerinde, Kaos ve Harmoni’nin ruhundan büyük bir parça koptu ve Harmoni, bir tanrıya gebe kaldı. Kaos, Dünya ve insanlar ile meşgulken, Harmoni ilerleyen yıllar boyunca içinde büyüttüğü çocuğu ile ilgilendi, onu tasarladı ve onunla sevgisini paylaştı.

Harmoni, zamanın geldiğine, hazır olduğuna inanıyordu. Kaos ile bunu paylaşmaya giderken, yolda karşılaştılar. Kaos, eloranların ruh odasına gidiyordu. Harmoni, ona neden ruh odasına gittiğini sordu. Eloranları kurtarmanın vakti geldi herhalde, diye düşünüyordu Harmoni. Kaos’a odaya kadar eşlik etti ve bu sırada konuşuyorlardı. Kaos, eloranlara bir hayat sunmanın yeni bir yolunu bulduğunu ve onları bir süredir kurtardığını söyledi. İkisi eloranların ruh odasına girdiğinde, Harmoni şok olmuş, gözlerindeki parıltı sönmüş, şaşkınlıktan yere çökmüştü. “Sen ne yaptın?”, diye sessizce döküldü kelimeler ağzından. Kaos cevap verdi: “Eloranların ruhlarını insanların ruh kazanına karıştırdım. Böylece onların ruhlarını kurtarmış oldum. Eloranlar kendi başlarında Dünya üzerinde yaşayamazlardı, ama artık insanların içinde, insanların sonsuza kadar bir parçası olacaklar!”

Eloranların ruh odasında, geriye sadece sekiz tane ruh kavanozu kalmıştı, ve hepsi sadece çocuklardı. Harmoni, kalbi kırılmış, güvenine ihanet edildiğini hissetmişti. Büyük bir sevgi beslediği eloranların, bir gün tekrar dünya yüzeyinde özgürce yürüyeceği günlerin hayalini kurmuş, onların yasını tutmuştu. Harmoni, ilk kez öfkelenmişti. Kaos’a daha önce hiç söylemediği sözler söylemiş, onu kovmuş, onunla kendi arasına duvarlar örmüştü. Kaos, sözünü tutmamıştı. Onun bu ihanetini unutmayacaktı Harmoni. Artık aynı yıldız malikânesinde yaşayan, birbirinden bağımsız tanrılar olacaklardı.

Harmoni, kalan sekiz ruh kavanozunu toplamış, yere oturmuş halde onlara hüzünlü hüzünlü bakıyordu. Onlara verilmiş bir söz vardı ve ne olursa olsun yerine getirilmeliydi. Ancak, artık onları dünya üzerine koyamazdı. Dünya onlar için güvenli değildi. Kaos ile aralarındaki bağ kopmuştu, onları koruyabileceğinin garantisi yoktu. Bir şeyler yapmalıydı, ama ne?

En sonunda, aklına bir yol gelmişti, ancak bu yol büyük bir fedakârlığı da beraberinde getiriyordu. Yine de eloranlara verilmiş olan söz, yerine getirilmeliydi; aksi takdirde Harmoni, kendi benliği ile olan uyumu kaybedecekti. Harmoni, yıldızının ötesine geçerek, evini geçici olarak terk etti. Milyonlarca yıl önce var ettiği, ancak Kaos ile bir bütün halinde çalışmak istediği için olduğu gibi bıraktığı Ay’a yolculuk yaptı. Ay’ın derinliklerine, çekirdeğine indi. Çocuğunu orada var etti, var ettikten sonra da onu bir kristalin içine hapsederek, Ay’ın çekirdeğine yerleştirdi. Ona “Karmonis” ismini vermişti. Karmonis, kaos ve harmoninin bir araya gelişinden doğan bir tanrıydı. Ay’ın derinliklerinde, bir gün eloranların yaşayabilmesi için hayatı kendi gücüyle var edecekti Karmonis. Sonsuza kadar Ay’ın çekirdeğinde, Ay’ın bir parçası olarak kalacaktı, ama bu fedakârlık yapılmalıydı. Karmonis, hayatı Ay’ın derinliklerinde var edeceği için, Kaos’tan gizli kalacaktı. Harmoni, tekrar evine döndü ve bekleyişe koyuldu.

Karmonis, içinde yaşadığı kristal ile bütünleşti, gelişti. Ardından, Ay’ın kendisi ile bütünleşmeye başladı. Karmonis’un Ay’daki yaratma gücü, yıldız malikânesindeki gibi değildi. Farklıydı. Kendi ruhundaki engin gücü, kayaların içine pompalıyordu adeta. Fiziksel kuralları çiğniyordu ve Ay’ın derinliklerinde, yer yavaş yavaş değişiyordu. Kayaların rengi bile farklılaşıyordu. Karmonis, Ay’ı kendi ruhundan yayılan büyü ile harmanlamıştı; değişimin, gelişimin sebebiydi bu. Yeraltının yeni almaya başladığı şekilde bir harmoni görülebiliyordu, yeraltı kübik yapılara dönüşüyordu. Ama aynı zamanda kaos da hissedilebiliyordu, bu kübik yapıların dikenli ve kaotik tarafları vardı.

Yeraltı adım adım değişirken, yeraltındaki büyüyü içinde depolayabilecek kristal yapıya sahip olan taşlar, büyüyü özümsemeye başladı. Dünya’dakinin aksine, Ay’ın derinliklerine ulaşan bir yıldız ışığı yoktu; dolayısıyla hayat, var olmak için farklı bir kaynağa ihtiyaç duyacaktı. Hayat, büyüyü özümseyen taşların etrafında oluşmaya başladı. Yeraltında, çekirdeğinde küçük bir büyü taşı olan çiçekler açmaya başladı. Diğer bitkiler, onları takip etti. Önce küçük bitkiler vardı, ardından giderek daha büyük büyü taşlarına sahip, daha büyük bitkiler var oldu. Bu sırada bir yandan, küçük büyü taşları etrafında küçük hayvanlar oluşmaya başladı. Yıllar geçtikçe hayvanlar da çeşitlendi, büyüdü. Ama buradaki canlılık, Dünya’dakinden farklıydı. Kendi şartlarına göre, Karmonis’un kendi sanatıyla bezenmişti yaşam burada.

Ay’daki bir canlının çekirdeğindeki büyü taşı ne kadar büyük ve güçlüyse, o kadar büyük ve güçlü bir canlıya dönüşebiliyordu. Hayvanlar, üreyebilmek için büyü taşlarını yiyordu; böylece o büyü taşları başka bir canlının çekirdeğini oluşturabiliyordu. Çiçekler ise bu görev için, Dünya’daki böceklerin yaptığına benzer bir iş yapan varlıkların bu taşları taşımasına ihtiyaç duyuyordu. Tabi bazen, Karmonis yeni canlıları doğrudan büyü taşından var ettiği de oluyordu.

Canlıların ruhu, bu büyü taşlarının içindeydi. Ancak, büyü taşları büyüyü, dolayısıyla da ruhu, sonsuza kadar barındıramıyordu. Sonuçta büyü, enerjinin kaynağıydı; bu sebeple taşın içindeki enerji, yaşamın sürdürülebilmesi için harcanıyordu. Bu da, yaşam – ölüm döngüsünü oluşturan şeydi. Karmonis, kendi gücünü Ay ile sürekli olarak paylaşırken, adım adım kendi ölümüne yaklaşıyordu; ama daha milyonlarca yıl boyunca yetecek güce sahipti.

Bitkiler, az enerjiye ihtiyaç duyduğu için sahip oldukları büyü taşları ile uzun bir süre hayatta kalabilirken; hayvanlar daha fazla enerji harcayarak daha çabuk yaşlanıyor ve çekirdeklerindeki büyüyü daha hızlı harcıyorlardı. Ancak Karmonis, kendi gücünü sürekli gezegene pompalayarak yeni büyü taşları ürettiği için, canlılık var olmaya devam ediyordu.

Ay’ın derinliklerine ışık ulaşmadığı için, bir sürü canlı -özellikle bitkiler-, kendi ışığını üretip yaymaya başlamıştı. Böylece Ay, nihayet Harmoni’nin görüşüne açılmıştı. Harmoni, canlıların ürettiği ışığı gözleri gibi kullanarak, Ay’ın derinliklerine bakabiliyordu artık.

Harmoni, yıllar boyunca Ay’ın gelişimini izledi. Nihayet canlılık, eloranların var olabileceği kadar geliştiğinde, eyleme geçme vaktinin geldiğini anladı. Kalan son sekiz eloran ruhunu, yeraltında güvenli bir yerde yarattığı eloran bedenlerine yerleştirdi. Böylece onlara borçlu olduğu yaşamı tekrar sunmuş oldu, sadece sekiz tanesi için sunabilmiş olsa bile. Bu sekiz çocuk, geldikleri dünyaya dair çok az şey hatırlıyorlardı. Harmoni, daha sonraki zamanlarını ruh odasında, bu sekiz eloranın gelecekte doğacak çocukları için yeni eloran ruhları üreterek geçirdi.

Eloranlar, bu yeni, küçük dünyalarını, güçlü zihinleri ve merakları aracılığıyla zamanla keşfettiler, ve bir parçası olmaya alıştılar. Eloranlar, Ay’da da doğa ile uyumu yakalamayı başarmışlardı. Bu yeni dünyalarına “Elora” ismini vermişlerdi. Onlar için Elora, hem gezegenin, hem de hayatı var eden Karmonis’un ismiydi.

Zaman kristali, oyuncuya ekstra hak veren bir nesnedir. Bu başlıkta zaman kristalinin loru anlatılmıştır. Hak mekanizması için bkz: Sistem: Sağlık / Ruh Gücü

Bizim gelişimizden haberdar olan ve bize görevimizde yardımcı olmak isteyen Elora, gezegene gücünü pompalarken bu kez farklı bir büyü taşı yaratmayı hedefler: Zaman kristali. Bu zaman kristallerinin bir kısmı sağda solda bulunabilirken, bir kısmını canlılığa dönüştürür (bkz: Çevre Öğesi: Kontrol Noktası). Pixo, bu zaman kristallerini toplayabilir. Bir kontrol noktası çiçeğine dokunduğunda, kontrol noktası çiçeğini aktifleştirir ve bu çiçek, zamanı hatırlar. Pixo öldüğü zaman, cebindeki zaman kristallerinden biri yok olur. Bir zaman kristalini yok olduğu zaman Pixo, en son dokunduğu çiçeğin hatırladığı zamana geri döner.

Büyü özü, Karmonos tanrısının, Ay'daki kayalar içerisine büyü pompalaması ile oluşan büyü taşlarıdır. Her taş yapısı büyüyü aynı oranda özümseyemez. Büyü özü, büyüyü en iyi özümseyebilen taş grubuna verilen genel isimdir.

Oyunda bazen Pixo ile başka karakterler arasında konuşmalar geçer. Bu konuşmaların bir kısmında oyuncu, Pixo'nun söyleyeceği bir sonraki diyaloğu ya da yapacağı aksiyonu seçebilir. Diyalog sistemi, bu konuşmaların ve seçimlerin oyuncuya gösterilmesi, oyuncunun diyalog seçimleri ve diyalog aksiyonları ile olan etkileşimini konu alır.

Diyalog sistemi aşağıdaki altbaşlıklardan oluşur:

Mekanik: Diyalog Tetikleyicisi

Bilgi: Diyalog Karakterleri

Mekanik: Diyalog Kutusu

Mekanik: Seçim Kutuları

Diyalog tetikleyicisi mekaniği, diyalog sisteminde iki şekilde çalışır:

Bazı diyaloglar konuma bağlı olarak kaçınılmazdır. Dolayısıyla Pixo, diyalog tetikleyicisi yerleştirilmiş bir konuma geldiği anda ilgili diyalog tetiklenmiş olur.

Bazı diyalogların başlaması ise oyuncunun seçimine bağlıdır. Belirli karakterlerin diyalog tetikleme menzilindeyken oyuncu etkileşim kontrol tuşuna basarak (bkz: Seçenek: Kontroller) ilgili diyaloğu tetikleyebilir.

Diyalog karakterleri, diyaloğu sürdüren karakterleri temsil eder. Diyaloglar, en fazla iki karakterin arasında gerçekleşebilecek şekilde sınırlandırılmıştır.

Bazı durumlarda Pixo, kendi kendine de konuşabilir. Sistem, mekanik olarak tamamen aynı işler, sadece konuşan tek karakter Pixo'dur.

Diyalog sırasında hangi karakterin konuştuğu, Mekanik: Diyalog Kutusu na yerleştirilmiş küçük bir ikon ve yanında kimin konuştuğunu belirten bir yazı ile oyuncuya ifade edilir. İkon, diyalog kutusunda yazılardan bir önceki satıra ve diyalog yazısının sol taraftaki başlangıcının hizasına denk gelecek şekilde yerleştirilmiştir. Karakter ismi ise, ikonun hemen sağındadır.

Diyalog kutusu, karakterlerin konuşmalarını oyuncuya gösteren arayüz öğesidir. Diyalog kutusuna üç satırlık yazı sığabilir. Aynı zamanda üç satırın üstünde ikon ve karakter ismi bulunmaktadır (bkz: Bilgi: Diyalog Karakterleri).

Oyuncu, bir Mekanik: Diyalog Tetikleyicisi aracılığıyla bir diyalog başlatabilir. Diyalog başlarken diyalog kutusu, oldukça hızlı bir şekilde en saydam durumdan, en opak duruma, çizgisel bir şekilde geçer. Diyalog kutusunun ekrandaki konumu, ekranın yatayda ortasında, dikeyde ise en altındadır. Diyalog kutusu opaklaşırken, aynı anda karakter ikonu ve karakter ismi de opaklaşır. Karakter ismi ve yazılar, beyaz renk ile yazılmıştır.

Diyalog kesiti terimi, diyaloğun mevcut andaki söz dizisini ifade eder. Diyaloglar, yapısı gereği karşılıklı bir sürü cümleyi içerdiği için, anlık olarak söylenen ve bütünlüğü olan parçalar, diyalog kesiti olarak adlandırılmaktadır. Bazı durumlarda anlık ve bütünlüğe sahip olduğu halde üç satıra sığmayan konuşma parçaları olabilir, bu tür durumlarda bu kesitler, birden fazla kesite ayrılır. Bütün diyaloglar, diyalog kesitlerinden oluşmaktadır. Bir diyalog içinde, diyalog kesiti sayısı için bir sınır yoktur.

Oyuncunun seçtiği Seçenek: Diyalog Hızı ayarına göre diyalogların çıkma ve ilerleme hızı değişir. "IMMIDIATE" seçeneği dışındaki seçenekler ayarlanmışsa, diyalog kutusu opaklaşırken aynı anda, diyalog yazılarının çıkması için ayarlanmış konumda, harfler, diyalog kutusu ile senkronize opaklıkta çıkmaya başlar. "IMMIDIATE" seçeneği dışında, yazıların gelmesinin mekaniği, aşağıdaki diyalog kesiti örneği üzerinden açıklanmıştır:

Pixo: "/ Hmm... // I don't understand what these |slimy things| // are here for. /// OH NO ! @IT JUMPED ON ME!"

Buradaki eğik çizgi "/" işaretlerinin amacı, ardından gelecek harf ve kelimelerin hızını belirtmektir. Bir tane eğik çizgi bir birim hızı ifade ederken, iki eğik çizgi iki birim hızı ifade eder. Kaç tane eğik çizgi varsa, hız o kadar fazla olur. Harfler, oluşturdukları kelimeler iki dikey çizgi "|" arasında bulunmadığı sürece, sırayla çıkarlar. Örneğin:

H

Hm

Hmm

Hmm.

Hmm..

Hmm...

Nokta "." ve virgül "," işaretlerinde, diyalog kesiti kısa bir duraklama yapar. Aynı zamanda "@" işareti, aynı miktarda duraklama için kullanılabilir. Duraklamanın ardından tekrar en son hız neyse, o hızda harfler gelmeye devam ederler. "@" işareti, eğik çizgiler ve dikey çizgiler, diyalog kesitinin işleyişi için vardır; oyuncuya gösterilmez.

Dikey çizgi "|" bulunması durumunda, dikey çizgilerin içine aldığı harfler/kelimeler, bir bütün olarak anında gelirler.

Oyuncunun ayarlardan belirlediği diyalog hızı, genel hız değikenini belirler.

Oyuncunun seçtiği diyalog hızı ayarı "IMMIDIATE" ise, diyalog kutusu opaklaşırken aynı anda bütün diyalog kesiti de opaklaşır. Aynı zamanda bütün diyaloglar, her zaman bütün olarak gelirler.

Seçim kutuları, belirli diyalogların belirli noktalarında, oyuncuya hangi soruyu sormak veya cevabı vermek istediğine, ya da hangi aksiyonu almak istediğine dair seçim hakkı tanındığı zamanlarda, ekranda çıkan arayüz öğeleridir.

Seçim kutuları, ancak bir diyalog kesitinin sona ermesiyle ortaya çıkabilirler. Sona eren diyalog kesiti, diyalog kutusunda yazı olarak görünmeye devam ederken, seçim kutuları, hızlı bir şekilde en saydam durumdan en opak duruma çizgisel bir şekilde geçerek belirirler.

Seçim kutuları, yatay olarak ortalanmış bir halde, ancak ekranın orta-üstlerine doğru bir yerde çıkarlar. Böylece görüntüde hem Pixo, hem de konuştuğu karakter net bir şekilde görülebilir; kutular görüntüyü engellemez. Seçim kutuları, dikey olarak sıralanmıştır.

Seçim kutularından aynı anda en fazla üç tanesi görülebilir. Oyuncunun hangi seçim üstünde bulunduğu, görsel olarak oyuncuya aktarılmaktadır. Varsayılan olarak seçim kutuları oluştuğu zaman, birinci seçim kutusu seçili durumdadır.

Üçten fazla seçim varsa, seçim kutularının aşağısında, aşağıya bakan bir ok bulunur. Oyuncu, aşağı ve yukarı kontrol tuşlarını kullanarak seçimler arasında gezebilir. Üçüncü seçim kutusuna gelip dördüncü seçime geçtiği zaman, seçim kutularında yazan yazılar değişerek, ikinci, üçüncü ve dördüncü seçim yazılarına dönüşürler. Birinci seçimin yukarıda kaldığının oyuncuya ifade edilebilmesi için, bu durumda da yukarı tarafta, yukarı bakan bir ok çıkar. Kısaca, seçimlerde aşağı gidilebildiği sürece aşağı ok, seçim kutularının aşağısında, seçimlerde yukarı gidilebildiği sürede de yukarı ok, seçim kutularının yukarısında bulunur.

Oyuncu, "Enter" tuşu aracılığıyla bir seçimi onaylayabilir. Onayladığı zaman seçim kutuları, hızlı bir şekilde saydamlaşarak kaybolur. Kutular tamamen saydam hale geldiğinde diyalog, devam etmesi gerekiyorsa devam eder, bitmesi gerekiyorsa diyalog kutusu saydamlaşarak yok olur.

Zorluk dereceleri, oyuncu için önceden belirlenmiş bazı zorluk ayarlarını içeren paketlerdir.

Aşağıda zorluk ayarları ve özellikleri listelenmiştir:

Sonsuz Hak / Sınırlı Hak:

Oyuncuya oyunda sonsuz Sistem: Hak'ka sahip olma ya da sınırlı hakka sahip olma hakkı tanınır. Varsayılan ayarlar sınırlı hakka sahip olma ayarıdır. Sınırlı hakka ayarında, Pixo her öldüğünde oyuncu bir hak kaybeder. Sonsuz hak ayarında ise Pixo her öldüğünde son Çevre Öğesi: Kontrol Noktası'nda yeniden doğsa da hak kaybetmez.

Büyü Modu Önlemi (Açık/Kapalı)

Sistem: Büyülü Dünya Modu açıkken Pixo'nun sürekli olarak Sistem: Sağlık / Ruh Gücü azalır. Büyü modu önlemi açıksa bu değer kritik noktaya ulaştığı zaman Pixo, büyülü dünya modundan otomatik olarak çıkartılır. Bu mod kapalı ise Pixo'nun ölmesine izin verilir. Varsayılan olarak kapalıdır.