



Black Cat Studios
Camping Run – Game Design Document
Onat Kocabaşoğlu

İçindekiler

Oyun Tanımı.....	3
Oyun Mekanikleri/Oyun Türü.....	3
Materyaller.....	4
Kamera Kontrolleri.....	4
Animasyonlar.....	4
Oyuncu Kontrolü.....	4
İlerleyiş/Derinlik/Oyuncu Uzmanlığı.....	5
Kazanma/Kaybetme Koşulları.....	7
Dipnotlar.....	8

CAMPING RUN⁽¹⁾

Oyun Tanımı

Oyuncunun genel olarak runner oyun konseptine bağılı olarak, içerisinde bulunduğı temada (isim tercihindenden kaynaklı doğa konsepti) ilerlediğı ve bölümleri maksimum puanla ve toplayacağı elementlerle tamamlaması amaçlanmaktadır. Oyunun sonuna geldiğinde, topladığı puanlar oyuncunun uygulama içi alabileceğı eşyaları, kozmetikleri veya güçlendirmeleri almasını sağlarken; oyun içinde topladığı elementler topladığı puanların katlanmasını sağlayacaktır.

Oyun Mekanikleri / Oyun Türü

Oyun Mekanikleri

- ☐ Rising / Falling
- ☐ Tapping / Timing
- ☐ Dexterity
- ☒ Matching / Merging
- ☐ Stacking / Tidying
- ☐ Turning
- ☐ Growing / Resizing
- ☐ Swerving / Steering
- ☐ Idle
- ☐ Aiming / Pushing
- ☐ Puzzle
- ☐ Direction
- ☐ Color Matching
- ☒ Multipliers
- ☒ Decision Making
- ☐ Posing

Oyun Türü

- ☒ Runner
- ☐ Simulation
- ☐ Puzzle
- ☐ Shooter
- ☐ .io / Multiplayer
- ☐ Arcade Idle
- ☐ Platformer

Materyaller

- ☐ Matte/Reflective
- ☒ Toon Shader
- ☐ Toon Outline Shader
- ☐ Flat Color
- ☐ Simple Triplanar Shader
- ☐ Hard/Smooth Shader

Kamera Kontrolleri

- ☐ Isometric Camera
- ☒ Perspective Camera

Animasyonlar

- ☐ Squash & Stretch
- ☐ Staging
- ☐ Anticipation
- ☒ Straight Ahead & Pose to Pose
- ☐ Follow Through & Overlapping Action
- ☐ Slow in / Slow out
- ☐ Arcs
- ☐ Secondary Actions
- ☐ Appeal
- ☐ Timing
- ☐ Exaggeration

Oyuncu Kontrolü

- ☒ Tapping
- ☒ Swiping
- ☐ Dragging
- ☐ Screen Sides
- ☐ Idle
- ☐ Joystick

İlerleyiş/Derinlik/Oyuncu Uzmanlığı

Oyun içerisinde olan ilerleyiş, “runner” tipi oyunlarda daha çok toplama & kaybetme mekaniği üzerine dayalı olacağından; oyuncuya daha çok puan toplayacağı elementler üstünden ilerleyecektir. Oyuncu oyuna başladığında, çevresindeki atmosfere bağlı olarak toplayabileceği kamp malzemelerini alarak kampını oluşturmaya başlayacaktır. Toplayabileceği ve oyunun sonunda ulaşacağı kamp içerisinde bulunabilecek malzemeler şunlar olabilir.

- Mat
- Uyku tulumu
- Su şişesi
- Yemek tenceresi
- Kamp Ateşi
- Kamp lambası
- Çadır



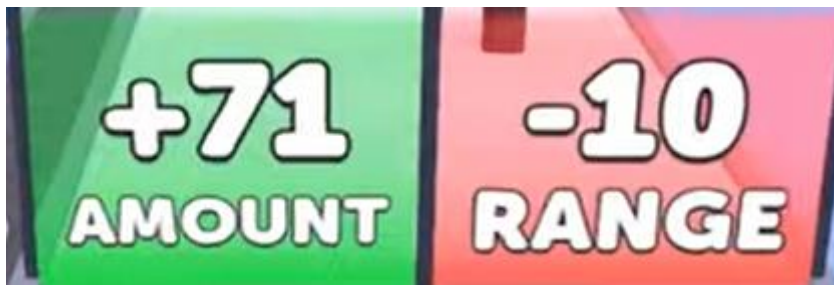
Aynı zamanda, kamp için topladığı malzemelerin sayısına bağlı olarak, toplayabileceği yeni kamp yapacak olan insanlara veya evcil hayvanlarla bölüm içerisinde denk gelerek; bölüm sonunda kampındaki ekibin üyeleriyle fazladan puana ulaşabilir.

Oyun sonunda topladığı kamp malzemelerini, soluk renkte gözüken alanlara doğru şekilde yerleştirdiği takdirde puan alabilecektir. Eğer doğru malzemeleri toplamış olsa bile, yanlış alana koymaya çalışırsa; obje oyuncunun topladığı eşya envanterinden kaybolacak ve puan alamayacaktır.⁽²⁾



Örnek şekillendirmede gözüktüğü üzere, objenin doğru yere konması için gerekli renklendirme soluk ve pozitif bir renklendirme içerisinde yapılmıştır. Eğer oyuncu objeyi doğru yere koyarsa; oyuncu envanterinden obje buraya yerleşecektir.

Kamp malzemeleri oyuncunun ilerlemesi için gerekli olacak ve bölümleri geçtikçe daha fazla malzeme toplaması gerekecektir.⁽³⁾ Bu toplanması gereken objelerin sayılarını, eğer üstünde varsa belli alanlardan geçerek oyuncu belli kat sayılarla arttırabilir/çoğaltabilir veya envanterinden eksiltebilir.



Örneklendirme başka bir oyundan(Dress Maker Run) referans alınmış olup; objeler üstünden arttırma azaltma olacak şekilde düşünülecek şekilde adapte edilmesi gerekmektedir.

Aynı zamanda toplayacağı gruptaki insanlar/hayvanların sayısı azaldığından ötürü; toplandığında değeri artacaktır. Ayrıca, oyuncunun doğru zamanlama ve refleksleri ile engelleri aşması gerekecektir.

Oyunun derinliđi, farklı zorluk seviyeleri ve farklı özelliklere sahip bölümlerle artırılabilir. İlk örnek, bazı bölümlerde hava şartlarına bađlı olarak oynanması olacaktır.

- Kar/Tipi
- Yađmur/Fırtına
- Çöl

Bu etmenlerde, oyuncunun önüne çıkacak olan etmenlerde yapacağı engeller řu şekilde sıralanabilir.

- Bataklık
- Kar Tepesi
- Çalılık

Oyuncu bu engellerle karşılaştığında, bulunduđu “yürüme” animasyonundan “tırmanma/zıplama hazırlığı” animasyonuna geçiş yapacak ve normalde yaptığı kaydırma hareketi yerine, belli saniyelerle ardı ardına ekrana basarak karşıındaki engeli aşacak. Eğer oyuncu, “tırmanma/zıplama hazırlığı” animasyonu bitene kadar belirlenmiş sayıda ekrana basarsa; “tırmanma/zıplama geçiş - başarılı” animasyonu başarılı bir şekilde gerçekleşecek ve bölüme devam edecek. Aksi durumda; oyuncu “tırmanma/zıplama geçiş – başarısız” animasyonu ile bölümü kaybedecek ve yeniden başlaması gerekecek.

Oyuncu uzmanlığı, oyuncunun oyunu daha iyi oynayabilmesi için kullanabileceđi güçlendirmelerle veya önceden alacağı şeylerle seviye ilerleyiři artırılabilir. Oyuncu puanları ile satın alabileceđi güçlendirmeler şöyle sıralanabilir.

- Önceden alınmış kamp malzemesi
- Engeller için ekipmanlar(tırmanma kancası, fırlatma kancası)
- Kampın sonunda olacak ve ekstra puan sağlayacak olan kamp arkadaşı & evcil hayvan

Bu güçlendirmeler, oyuncunun oyuna daha çok bağlanmasında yardımcı olabilir.

Kazanma & Kaybetme Koşulları

Kazanma ve kaybetme mekanikleri, oyuncunun performansına göre belirlenecek. Oyuncu, bölümü belirli bir puanın üstünde tamamlarsa (ki bu kamp malzemelerini doğru yere koymasıyla ve eđer varsa hepsini koymasıyla) kazanacak⁽⁴⁾, aksi takdirde kaybedecektir. Kaybetme durumunda, oyuncu bölüme yeniden başlayabilir veya reklam içeriđiyle ekstra can satın alarak devam edebilir.

Dipnotlar

1. Oyun içerisinde bulunan isimlendirme, oyunun konseptinin yansıtılmasına baęlı olarak “Survival” tarzında daha çağrıştırma yapacağı için deęiştirilebilir.
2. Oyuncunun skor için toplamış olduęu eşyalar, iki türlü şekilde bölüm sonundaki kampa atılabilir. Bunlardan ilki; belli bir listede sıralanmış olup; liste sırasına göre kamp eşyalarını atamasıdır. Bu durumda LIFO mantığı geliştirici açısından tercih edilebilir. İkincisi, listede bulunan elementlerin sırasından bağımsız; oyuncu gördüğü her eşyayı dilediğı şekilde yerleştirebilir. Ayrıca, bölümlerin farklılaşması üzerine; “random generated” hissiyatı verecek şekilde; belli prefab kombinasyonlarıyla bölümü tamamlayabilir. Bu konuda olacak olan son uyarıysa; sondaki kamp dizilimine göre gerçekleşecek şekilde bölümlerdeki malzemelerin sayısının bölüm içerisine dağıtılmasıdır.
3. Bu kamp malzemelerinin sayısı, ikinci maddede olan dizilimlere etkisi olmasından ziyade; daha çok sayıyla alakalı olacağı için; daha çok oyuncuya gerekli olan minimum sayıyı bölümün başında söylenmesi gerekmektedir.
4. Eğer oyuncu, bölümün dizaynına göre daha fazla eşya topladıysa; bölümün sonunda oyuncuya bu ekstra puan olarak yazılabilir.