



Black Cat Studios
XAAENA – 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 |

XAAENA

Oyun Tanımı

XAAENA, türü gereği runner olarak geçse de; içerisinde müzik ve ritim elementlerinin bulunduğu bir oyundur. Oyuncunun XAAENA içerisindeki temel amacı, müzik ilerlerken alt yapıda bulunan ritim parçalarını yol üstünde takip ederek skor kazanmaktır. Ayrıca, oyun içerisinde bulunan engelleri; skordan feragat ederek vurabilir ya da riskli hamleler yaparak kaçınabilir.

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



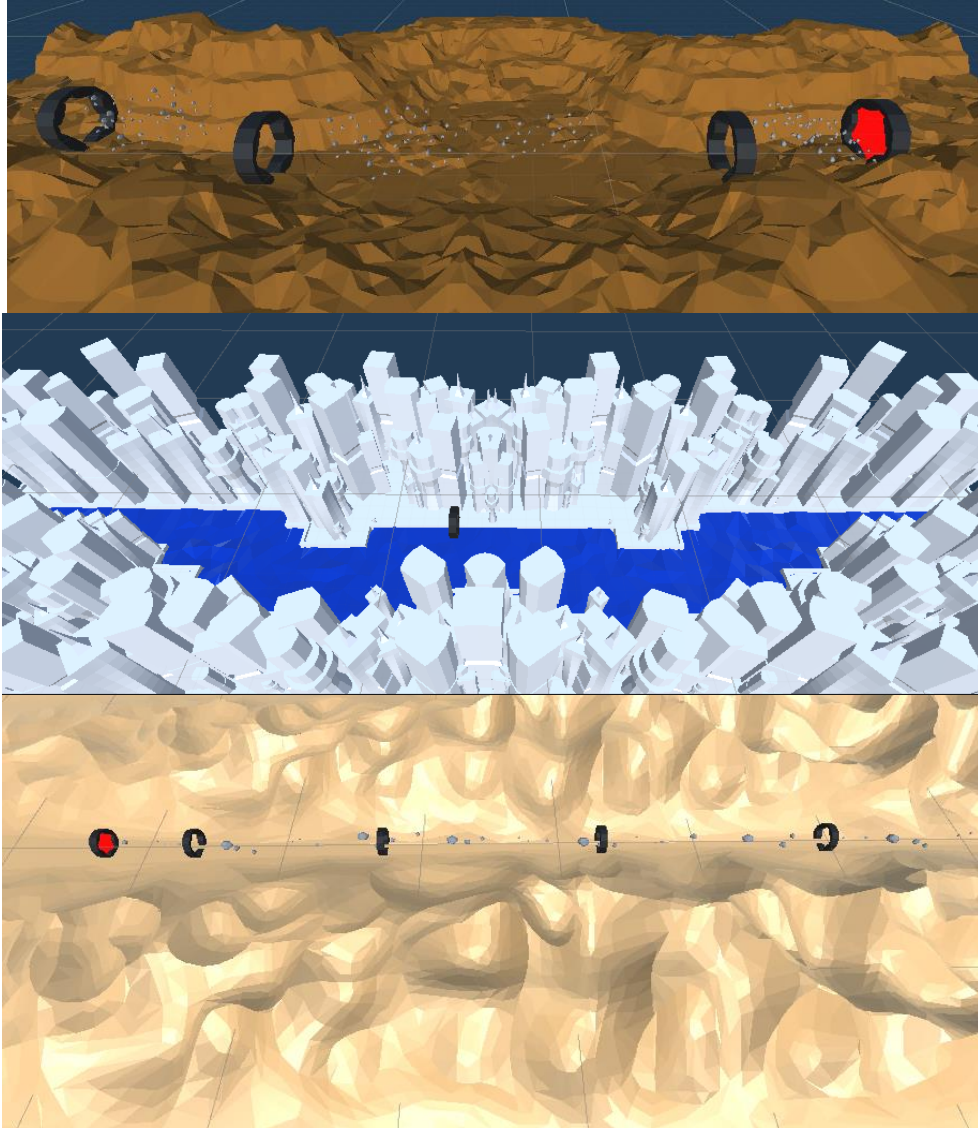
Oyuncu, belli konseptler içerisinde bölüm bölüm ilerleyebileceği oyunun başında, bir başlangıç noktasında oyuna başlar. Oyuncunun önünde bulunan engellerle beraber; geçmesi gereken kırmızı hatlar bulunmaktadır. Çalan müziğin içerisinde bulunan ritimle beraber oyuncu kırmızı çizgi hattında kaldığı sürece skor yüzdesini dolduracaktır. Bunların haricinde, o esnada topladığı skor yüzdesinden (eğer ekstra cephaneyi menü esnasında almamışsa) feda ederek; karşısındaki engellerin üstüne tıklayarak yok edebilir.



Geminin veya ekranın herhangi bir yerine basarak, oyuncu gemiyi dikey veya yatay düzlemde herhangi bir yere ilerletebilir. Skor içerisinde bulunduğu süre boyunca kaldığı zamanlarda; şarkının eksik olan ritmi çalmaya devam eder ve şarkı tam ritminde çaldığı için oyun tarafından ödüllendirilir.

Oyuncu bölümün sonuna eğer herhangi bir engele veya sınırlara çarpmadan ulaşırsa; bölümü tamamlamış olacak ve bir sonraki bölüme geçebilecektir. Oyuncu, dört konsept içerisinde bulunan bölümler arasında, rastgele olacak şekilde geçiş yapacaktır. Bu konseptler genel olarak şu şekilde sıralanmıştır.

- Mağara
- Çöl
- Kanyon
- Şehir



Oyun içerisinde bulunabilecek olan konsept haritaların şekillendirmeleri görseller halinde verilmiştir. (Üstten alta sırasıyla kanyon, şehir ve çöl haritaları... Bu haritalar içerisinde, mağara kapalı kutu konseptinde olduğu ve önceki görsellerdeki oynanışta görüntüleri paylaşıldığı için buraya eklenmemiştir.)

Oyuncu, her yeni bir bölüme başlamadan önce; geminin olduğu bekleme ekranından kendisine güçlendirmeler & yükseltmeler alabilir.

- Dönüş Hızını Arttırma
- Ateş Etme Hızını Arttırma
- Gemi Hızını Arttırma
- Silah Mesafesi Arttırma
- Ekstra Cephane

Kazanma & Kaybetme Koşulları

Oyuncu bölümün sonuna kadar hem engellerden kaçıp, hem de kırmızı çizgiler üstünde ilerleyerek şarkının tam ritminde çalmasını sağlamak zorundadır. Engellere çarpmadığı durum haricinde haricinde; (ilk bölümler için bu seviye aşağıda tutulabilir, sonraki seviyelerde ise yükseltilebilir ancak ortalama bu raporda ortalama bir değer verilmiştir) ritim oranlarında kalma süresi eğer yüzde yetmişin üstün deyse; bölümü başarıyla tamamlamış sayılacaktır.

Bu durumda, aşağıdaki formül ile birlikte oyuncuya gelecek olan bölüm başı paranın & skorun toplamı şu şekildedir.

$$\text{Toplam Para} = \text{Bölüm İçin Verilen Kat Sayı} * \text{Oyuncunun Doldurduğu Oran (Yüzdelik Hesap)}$$