**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.