**OTG-VN Projesi Ön Detaylı Oyun Tasarım Belgesi**

**Proje Adı:** OTG-VN

**Proje Ekibi Adı:** OTG Görsel Yazarlar

**Oyun Adı:** Belli değil

**Tür:** Tek Oyunculu Gizem Görsel Romanı

**Platform:** PC

**Oyun Motoru:** Renpy

**Sanat Aracı:** Photoshop, Procreate

**Sanat Stili:** 2D Dijital Çizim

**Görünüş:** Perspektif

**Dil:** İngilizce/Türkçe

**Oyun Özeti:** Az oranda büyü içeren bir dünyada büyü üzerine uzmanlaşmak isteyen bir grup elit kişilerin arasında cinayet gizemi çözme.

**Tahmini Oyun Süresi:** 30 dakika

**Oyun Fikri**

OTG-VN tek oyunculu gizem temalı bir görsel roman oyunudur. Oyunun hikâyesi büyünün gizli olduğu bir dünyada büyü üzerine uğraşan bir tarikatın yasaklanmış eylemlerinden birinin devam etmesi ve tarikat üyelerinden birinin öldürülmesi üzerine bu durumu çözmeye çalışan bir tarikat üyesinin çabaları etrafında yer alıyor. Oyuncunun etkileşime geçtiği herkes farklı karakter yapılarına sahip farklı sebeplerle katil olabilecek kişilerdir. Dolayısıyla, oyuncunun doğru ipuçlarını bularak doğru sonuca ulaşabilir veya farklı yönlerde ilerleyerek başka sonlara da erişebilir. Oyuncunun yaptığı seçimler yan karakterlerle olan ilişkileri etkileyip oyuncunun yapabileceklerini etkileyebilir.

Oyunun olay örgüsü, oyun başlangıcını ve bitişini bağlayan üç adet perde ve oyuncunun seçimleri ve kararlarına bağlı olan dallanmalar üzerine kurulmuştur. Perdeler, oyunun giriş, gelişme ve sonuç kısımlarının yapıtaşını oluştururken dallanmalar oyuncunun erişeceği sonun ne olacağının belirlenmesi konusunda kilit görevi görüyorlardır.

**Ekip Dağılımı**

Aylin Torunlar 2D Sanatçı

Batın Can Acar Sanat Yönetmeni, 2D Sanatçı

Bengisu Selçuk Fikir Destekçisi

Burak Kanbur Ses Tasarımcısı, Müzisyen

Ege Özteke 2D Sanatçı

Görkem Küpeli Proje Yöneticisi, Oyun Tasarımcısı

Kerem Kürkçüoğlu Programcı, Oyun Tasarımcısı

Muzaffer Erkan Küpçük Programcı

Özge Selen Bulgu 2D Sanatçı

Serdar Ersöz Oyun Tasarımcısı

Uğur Önal Yardımcı Proje Yöneticisi, Baş Oyun Tasarımcısı

**1.     Oyun Mekanikleri**

**1.1.  Kontroller**

OTG-VN PC klavyesi ve faresi kullanılarak oynanan bir oyundur. Oyun kontrol dağılımı aşağıda belirtilmiştir.

İmleç hareketi: Fare

İmleç etkileşimi: Sol tuş

Ara menü: Escape tuşu

Notlar menüsü: J tuşu

Şüpheli menüsü giriş/çıkış: Alt tuşu

Diyalog menüsü giriş/çıkış: Ctrl tuşu

Menü gezişi: WASD veya Yön tuşları

Menü etkileşimi: Boşluk veya Enter tuşu

Diyalog seçimi: Menü gezişi ve etkileşimi tuşları veya sayı tuşları

Diyalog hızlandırma: Shift tuşu

Diyalog doldurma: Boşluk tuşu

Diyalog gezişi: Menü gezişi tuşları veya (ileri gitmek için) boşluk tuşu

Diyalogdan çıkma: Backspace tuşu

Hızlı kayıt: F5 tuşu

Hızlı yükleme: F9 tuşu

Kayıt silme: Delete tuşu

Onay ekranı onaylama: Boşluk veya Enter tuşu

Onay ekranı onaylamama: Escape veya Backspace tuşu

Aynı zamanda yukarıdaki tuşların yerine imleç kullanarak tüm etkileşimler sağlanabilir.

**1.2. Olay Örgüsü ve Dallanma Mekanikleri**

Olay örgüsü temelde iki farklı şekilde işlenecektir. Bunlar oyuncunun seçimlerine bağlı olmaksızın ilerleyen ve oyunun gidişatını belli bir yöne çekmeye çalışan perdeler ve oyuncunun seçimlerinden ve kararlarından kaynaklı olarak oyunun oyuncu tarafından istemli veya istemsiz olarak belli bir yöne çekildiği dallanmalardır.

Perdeler, yan karakterler tarafından yapılan, oyuncunun seçimlerinden dolaylı olarak etkilenmiş, eylemlerin sonucunda olay örgüsünün ilerlediği temelde aynı mantık üzerinde oyunu belli yöne çekmeye çalışan olay örgüsü öğeleridir. Her perde belirli bir olayla kapanıp başka bir perdeye ve sonuç olarak oyunun sonuna geçiş yapmak üzerine oluşturulmuştur.

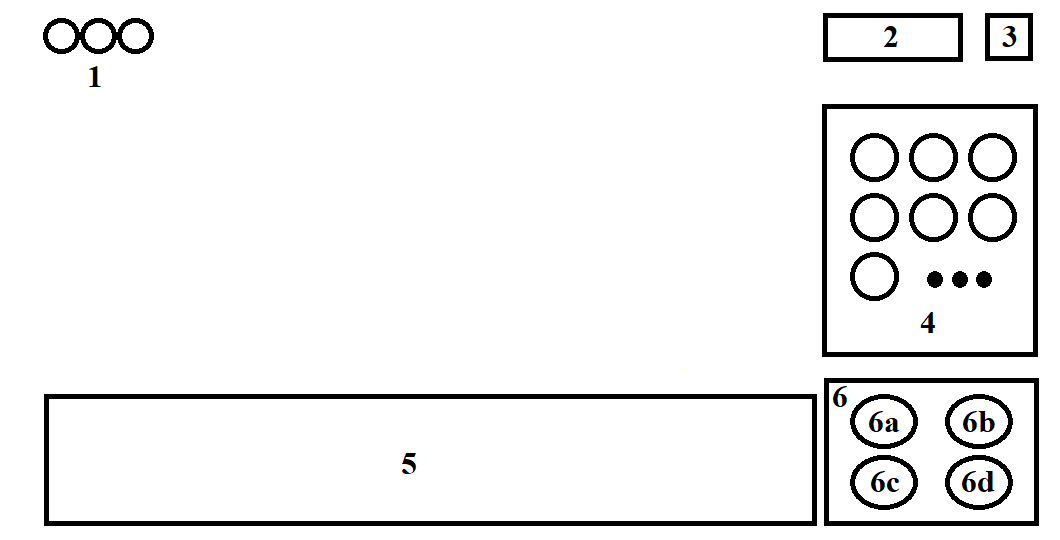
Dallanmalar, oyuncunun diyaloglarda ve yan karakterler ile yaptığı etkileşimlerde aldığı kararlar sonucunda hikâyeyi şekillendirdiği olay örgüsü öğeleridir. Dallanmalar perdeler üzerinde de etkiler yarattığı için oyuncunun asıl seçim illüzyonunu hissetmesini sağlayan, oyunun farklı sonlara erişmesinde asıl etkili olan sistemdir.

**1.3.  Oynanamaz Karakterler (NPC) Mekanikleri**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**2.     Kullanıcı Arayüzü (UI)**

**2.1.  Dikkat Göstergeleri (HUD)**



**Dikkat göstergeleri hakkındaki açıklamalar detaylandırılacaktır.**

**2.3.  Donma Ekranı**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**2.3.  Ana Ekran**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.     Hikâye**

**3.1.  Oyun Dünyası**

Oyunun dünyasında büyü aslen var olan fakat yapımının çok zor olmasından kaynaklı olarak dünyanın büyük bir kesimi tarafından bilinmeyen veya peri masalı olarak kabul edilen bir olgudur.

Bilindiği kadarıyla büyü Londra yakınlarında özerk bir kasabanın yönetici kesimi olan bir grup elit kişi tarafından kullanılıyor ve bu durum dış dünyadan gizleniyordur. Büyüden sadece kasaba halkı, yönetici elit kesim ve Londra’daki yönetici elit kesim ile anlaşmayı gerçekleştiren kişiler haberdardır.

Oyunun geçtiği dönem bu koşullar altındaki 1900ler Londrasıdır.

**3.2.  Hikâye Arka Planı**

Büyüyü araştırmak isteyen bir kişinin liderliğinde bir proje başlatılıyor. Bu kişi, büyü ruh gücü gerektirdiği için öncelikle bitkilerle araştırma yapmaya başlıyor. Daha güçlü büyüleri araştırmak istediği zaman önce küçük hayvanlara, daha sonra büyük hayvanlara geçiyor. Büyüleri araştırdığı yıllarda fark ediyor ki, bu işi tek başına yapmak zor (belki finansal kaynakları yetmiyordur ya da canlıları temin etmek, büyü bilgisine ulaşmak ve büyüyü gerçekleştirmek gibi adımların sırayla yapılması çok vaktini alıyordur). Bu sebeple, ona bu yolculukta yardımcı olacak insanlar aramaya başlıyor. Zaman içerisinde, büyü araştırmaları için hevesli altı elit insan topluyor. Böylece büyü tarikatı kurulmuş oluyor ve bu insanlar da tarikatın liderleri haline geliyor. Bu insanlar da tarikata başka insanlar topluyorlar ve bu insanlar hem onlara finansal açıdan, hem büyü bilgisinin araştırılması açısından, hem de canlı temini açısından yardımcı oluyorlar.

Proje, Londra’da başlıyor. Ancak zamanla artan sayılarını ve aktivitelerini gizlemek zorlaşınca, Londra’da barınmak tehlikeli hale geliyor. Bu sıralarda, “kara yağ” adı verilen bir maddeyi, büyü aracılığı ile elde etmeyi başarıyorlar. Bu maddenin, sanayide çok verimli bir şekilde kullanılabilen bir yakıt olduğunu fark ediyorlar. Tarikat liderleri, bir toplantı yapıyor. Bu toplantıda iki ana başlık tartışılıyor. İlki Londra’da daha fazla barınmalarının tehlikeli olduğu; ikincisi ise, büyü araştırmalarında ilerleyebilmek için yeni bir aşamaya geçmeleri gerektiği. Toplantının özellikle ikinci konusu, sert tartışmalara yol açıyor. Sonraki aşamaya geçmeleri demek, daha güçlü ruh elde edebilmek için insan kurban etmeleri demek oluyor. Bunun etik ve ahlaki boyutları üzerine tartışmalar geçiyor. Ardından, birinin ortaya attığı bir fikir, herkesi ortak noktada buluşturuyor: “Neden hapishanelerdeki idam mahkûmlarını feda etmiyoruz? Nasıl olsa ölecekler. En azından ölümleri gerçek bir amaca hizmet etmiş olur.” Bu fikir her ne kadar cezbedici görünse de bir problem var, idam mahkûmlarına nasıl ulaşacaklar? Bu problemi ise, elde ettikleri kara yağ ile çözmeye karar veriyorlar. Bir taşta iki kuş vuracaklar: Londra’daki yüksek rütbeli insanlarla bir anlaşma yapıp, onlara kara yağ satmalarının karşılığında, Londra’nın yakınlarındaki büyük bir hapishanenin yanına, özerk bir kasaba kuracaklar. Hapishanedeki idam mahkûmları da, onların emrine amade olacak. Bu teklifi Londra’nın yüksek mertebelerine götürdükleri zaman, şartlarda anlaşıyorlar ve tarikata özerk bir kasaba kurma ve hapishaneye ulaşma hakkı veriliyor.

Kasabayı kuruyorlar ve zamanla kasabanın nüfusu artıyor. Yedi tarikat lideri, bu kasabada önemli rol alan, kasabanın gelişmesini sağlayan insanlara dönüşüyorlar. Hem kasabanın kendisi, hem de Londra ile yaptıkları ticaret sayesinde, finansal açıdan da refaha eriyorlar. İnsan feda etmeye başladıklarında, büyünün gerçek potansiyeline ulaşıyorlar ve yeni fırsatların önü açılıyor. Bu fırsatlardan biri ise, reenkarnasyonu bulmaları ile sonuçlanıyor. Ancak bu güçten herkes faydalanmamalı, hatta olabildiğince az kişinin haberi olmalı; dolayısıyla sadece tarikat liderlerinin reenkarne olabileceği konusunda hemfikir oluyorlar. Öldüklerinde reenkarne olabilmeleri için gerekli ayinler yapılıyor ve gerekli fedalar ödeniyor.

Aradan yıllar geçiyor. Hırsları ve merakları yüzünden, idam mahkûmlarının sayıca yeterli gelmediğine karar verip, mahkemelerin idam cezası vermediği ama büyük suçu olan suçluları da feda etmeye karar veriyorlar. Bu şekilde büyü araştırmaları, hiç olmadığı kadar hızlı ve güçlü ilerlemeye başlıyor.

Yine yıllar geçiyor. Öyle bir noktaya geliyorlar ki, başladıkları yoldan saptıklarını ve önceden “Asla!” dedikleri etik ve ahlaki sınırları çoktan aştıklarını fark ediyorlar. Aynı zamanda, feda ettikleri insanlar konusunda da şüpheye düşmeye başlıyorlar. Çünkü suçlu bulunduğu halde, suçlu gözükmeyen, suç, üstüne yıkılmış gibi görünen insanlarla karşılaşıyorlar, ama onlar da tarikata kurban gidiyor. Bir toplantı yapılıyor. Bu toplantıda, projenin zararlı ve kötü bir yola gittiğini, hırslarının onları ele geçirdiğini, bu yolun sonunun herkes için kötü olacağını tartışıyorlar. Oy birliği ile projenin durdurulmasına karar veriliyor. Ancak aslında içlerinden biri, diğer herkes hemfikir olduğu için, kendini gizlemek adına aynı oyu veriyor. İçten içe, projeyi devam ettirme arzusuna hala sahip.

Projenin durdurulması üzerine tarikat liderlerinden birine, hapishane yetkilileri ile konuşması görevi veriliyor. Tarikatın bundan sonra hapishaneden hiçbir mâhkum almayacağını, almak isteyen olursa izin verilmemesi ve acilen tarikat liderlerine bu durumun bildirilmesi gerektiğini beyan ediyorlar. Bu şekilde projeyi daha sonradan devam ettirmek isteyen biri olursa, hapishanedeki kaynaklardan faydalanamayacağını garantilemiş oluyorlar.

**3.3.  Karakterler**

**Tarikat Liderleri:** Tarikat liderleri, kasabanın yüksek rütbeli işlerinde yer alırken, aynı zamanda da ya belirli bir konuda uzmanlaşmışlar, ya da uzmanlaşma yolunda ilerliyorlardır. Bu şekilde, her biri bu araştırmaların mümkün olabilmesi için güçlerini en ideal, en verimli şekilde birleştirebilmeyi başarıyorlardır. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter, tarikatta istihbarat alanında uzmanlaşmış olan kişidir. Bu nedenle işi bilgiye ulaşmak olduğundan diğerlerini sorgulamak konusunda liderlik yapıyordur.

**Karakterlere özel ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.4.  Hikâye Başlangıcı**

Projenin durdurulmasının üstünden birkaç yıl geçiyor. Kasabada bir insan, büyü araştırmalarına devam edilmesi amacıyla kurban ediliyor. Yedi tarikat liderinden bir tanesi, bu sırada kasabada ve kurban edilen insandan haberdar oluyor. Bu durum onu endişelendiriyor. Tarikattan herhangi biri, bu insanı kurban etmiş olabilir. Tarikat liderlerine bir mektup gönderiyor ve hepsini belirli bir mekânda, belirli bir tarihte buluşmak için davet ediyor. Tarikat lideri, diğer liderlerden şüphelenmiyor, kasabadaki birinin liderlerin kararına karşı gelerek bu suçu işlediğine inanıyor. Fakat mektuplar gönderildikten sonra, bir tarikat lideri eve gelip onu öldürüyor (Bu noktada evdeki tarikat lideri öyle bir yöntemle ölmüş olmalı ki, bunu sadece bir tarikat liderinin yapabileceği vurgulanabilsin. Sadece tarikat liderlerinin erişimi olan bir şey aracılığıyla ölmüş veya üstünde bulunmuş olabilir). Tarikat lideri öldükten kısa bir süre sonra katil, başka liderlerin de kasabaya ulaştığını öğreniyor; bu sebeple cesedi yok edecek vakti bulamıyor. Ama kendisini evde yakalarlarsa da onun yaptığından şüphelenecekler. Bu sebeple evden kaçıyor (belki pencereden falan kaçmış olabilir) ve sanki dışardan gelmiş gibi başka bir saatte olay mahalline geliyor.

Londra’daki tarikatın eski istihbarat lideri (ana karakterimiz), son yıllarda projenin birileri tarafından hala devam ettirildiğine dair ipuçlarını araştırmaktaydı. Özellikle son zamanlarda neredeyse emin gibiydi, geriye kalan tek şey bir kurban verilmesiydi. Eline mektup geldiği zaman, projenin hala devam ettirildiğine emin olmuş oluyor ve mektubu okuduğu zaman projeyi devam ettiren kişinin de kim olduğunu tahmin ediyor. Bu şüphesinden haberdar ettiği ölen tarikat liderinin mektupta ona özel olan komutu üzerine Londra’daki gizli bir büyü marketine uğruyor. Satıcıdan ruhu yok edebilecek bir silah ve mermi istiyor. Satıcı, ona bir silah ve tek bir mermi veriyor. Bu mermi, silah bir kez hedefine kitlendiği zaman asla hedefini şaşırmıyor ve hedefinin ruhunu yok ediyor. Ancak bir yan etkisi var. Bu silah, çok kudretli bir güce sahip olduğu için, bir denge alışverişi (trade-off) olarak, silahı satın alan kişiye vurmak istediği kişiyi ve neden vurmak istediğini unutturuyor. Bu şekilde gücün dengesi sağlanmış oluyor. Silahı alan kişi, ancak o kişiyi neden vurmak istediğini tekrar keşfedebilirse silah anlamlı hale gelecek. İstihbarat lideri, bedeli kabul ediyor ve silahı alıyor. Ardından kasabaya, mektupta bahsedilen eve gidiyor. İçeride bütün liderler bulunuyor, biz son gelen olmuş oluyoruz. Ana karakter veya oradan herhangi biri evin kapılarını kilitliyor ve olay çözülmeden önce kimsenin evden ayrılamayacağını ilan ediyor. Böylece tartışmalar başlıyor.

**3.5.  Olay Örgüsü**

Oyunun olay örgüsü dört alt başlık altında incelenebilir: karakterlerin seçimlerine göre yaşanan dallanmalar, birinci perde, ikinci perde ve üçüncü perde.

**3.5.1.     Hikâye Dallanması**

Ana karakterin yaptığı seçimler ve aldığı kararlar sonucunda hikâyenin nasıl şekillendiğinin belirlendiği kısımdır. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.5.2.     Birinci Perde**

Oyunun başlangıcından sonra başlayan giriş kısmıdır. Burada oyuncuya oyunun evreni ve hikâye hakkında bilinmesi gereken her şey aktarılacaktır. Hikâyenin dallanmasına göre birinci perde tamamlanmadan oyun bitebilir. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.5.3.     İkinci Perde**

Olayların ısınmaya başladığı, oyuncuya hikâyenin gidişatının şekillendirtildiği gelişme kısmıdır. Burada oyuncunun asıl yapması gereken seçimlere maruz kalacağı ve oyunun birçok yönde dallanmasının temelinin atılacağı bir ortam sağlanacaktır. Hikâyenin dallanmasına göre ikinci perde tamamlanmadan oyun bitebilir. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.5.4.     Üçüncü Perde**

Olayların toparlanmaya başladığı oyunun sonuna yaklaşılan sonuç kısmıdır. Burada oyuncu tanık olduğu olaylar sonucunda bir karara varacaktır. Hikâyenin dallanmasına göre üçüncü perde tamamlanmadan oyun bitebilir. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.6.  Oyun Sonu**

Olayların sonucunda karakterler ve hikâyenin nasıl bir neticeye ulaştığının açıklandığı kısımdır. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**3.7.  Diyaloglar**

Hikâyenin başlangıcından sonuna kadar yapılan tüm diyaloglar buradadır. **Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**4.     Oynayış**

**Oynayış oyun tasarımının netleşmesiyle birlikte detaylandırılacaktır.**

**5.     Ses**

**5.1.  Müzik**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**5.2.  Ses Efektleri (SFX)**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**6.     Sanat**

**6.1.  Sanat Stili**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**6.2.  Referanslar**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**

**6.1.  Kaynaklar**

**Ayrıntılar detaylandırılacaktır.**