# 

# **PSYCHOSIS**

## 

## Özet/Summary

## 

Geliştirici: Crew81

Tarz: Psikolojik, Korku – Gerilim, Gizem, Puzzle, Atmosfer

Etiketler: Bağımsız Yapımcı, Tek Oyunculu, Macera

Platformlar: Windows PC

Hedef Kitle: Genel, genç yetişkin, hikaye türünü seven oyuncular

İletişim bilgileri: -

Versiyon/Tarih: -

**OYNANIŞ:**

W,A,S,D: Yürüme ve Yön Tuşları

Sol Mouse Tuşu: Eşyaları seçmek, toplamak, incelemek

Sağ Mouse Tuşu: Eşyaları bırakmak

Alt + F4: Oyundan çıkış

## 

## **Açıklama/Statement**

Psychosis, Paranoid Şizofreni rahatsızlığının hikayesini anlatan %100 el çizimi görsel öğelerle donatılmış bir korku gerilim bulmaca oyunudur.

## **Özellikler/Features**

**Oyunun amacı nedir?**

* Psychosis, Paranoid Şizofreni rahatsızlığının hikayesini anlatan %100 el çizimi görsel öğelerle donatılmış bir korku gerilim bulmaca oyunudur.
* Oyunun amacı, oyuncuya paranoid şizofrenik bir karakterin içsel dünyasını ambiyans ve bulmaca mekanikleriyle deneyimlettirmektir.

**Nasıl oynanır?**

* WASD tuşları ve mouse’un sağ ve sol click tuşlarıyla oynanır.

**İçerisinde neler barındırır?**

Farklı çizim stilleri (2d, 3d ve Pixel art teknikleri) ve puzzle mekanikleri içerir.

**Özellikleri nedir?**

* Hikaye bazlı bir oyun olması,
* 20 - 30 dk.lık oynanış süresi,
* Paranoid şizofrenik personaya sahip bir karakter, fps görünümde oynanış.
* Oyunda 2 ana kısım var : Gerçeklik ve Hayali kısım,
* Gerçeklik kısımları 3D şeklinde verilecek,
* Hastalığının şiddetli anlarında karakter gerçeklikten kendini kopmuş gibi hisseder,
* Gerçeklikten koptuğu anlarda 3D modeller Pixel dokularla verilir,
* Oyuncunun item'larla etkileşime geçmesi ve puzzle'larla oyunda ilerleme katetmesi,
* Oynanışın; yürüme, item bulma ve puzzle çözme üzerine olması,
* 3 farklı çizim türünü içerisinde barındırması; 3d, 2d ve Pixel Art,
* FPS Oynanış,
* Gerilim ögelerinin ışık ve müzik elementleriyle aktarılması

## Genel Bakış/Overview

**• Oyuncu motivasyonu:** Oyuncu hikayemize

**• Tür:** Psikolojik, Korku – Gerilim, Gizem, Puzzle, Atmosfer

**• Lisans (Eğer ihtiyaç varsa):** Unity, Visual Studio, Blender, Adobe Ilustrator, Adobe Photoshop, Aseprite

**• Hedef kitle:**

Hikaye bazlı, kısa ve öz, görselliğin kullanıldığı oyunları sevenler.

**• Benzersiz yanlar:**

3 farklı çizim stilini tek bir oyunda barındırması

**Level Tasarımları:**

**1. Level:** Karakteri ve bulunduğu ortamı tanıttığı için ilk level gerçekçilik odaklıdır. Gerçekçiliği sağlayan çizim ögeleri: 3d çizim teknikleriyle sağlanmıştır.

**2. Level:** Karakter kendi portre fotoğrafına ulaşarak 2. Level’a geçer. 2. Level karakterin derin bir psikoz yaşadığı level’dir. Burada oyuncu atmosferin keyfini çıkarmak ve bilmecelerdeki ip uçlarıyla tablolarda gizlenmiş şifreleri bularak sonraki level’a geçmelidir.

Hayali kısımlar Pixel şeklinde verilecek

Aynı 3D modeller üstünde pixel kaplama olacak

Bu bölüm bir kapıyla bitirilecek bu kapı bir hastahane holüne açılacak sonda da bir kapı var o kapıya gidecek.

**3.Level:** Karakter burada en baştan beri psikiyatri kliniğinde olduğunu itiraf edip plot twist yaşatacaktır.

Karakterin benliğinde yaşanan değişmeler karakterin küçülmesine sebep olacaktır. Karakterin varoluşsal ufalmasının bir metaforunu yapmak istedik.

Oyunda hayali kısım bitince 3D gerçekliğe dönüş olacak.

Burada oda değişime uğrayacak (Bu kısımda bizim odamız yerine klinik odası olabilir).

Duvarlarda 2d korku ve varoluş konseptine sahip çizimlerle kaplı şekilde verilecek.

## Sanat Referansları/ Artwork References

* Layers of Fear
* Soma
* This Strange Realm Of Mine
* Project Warlock
* Rusty Lake serisi
* Omori
* Martha Is Dead