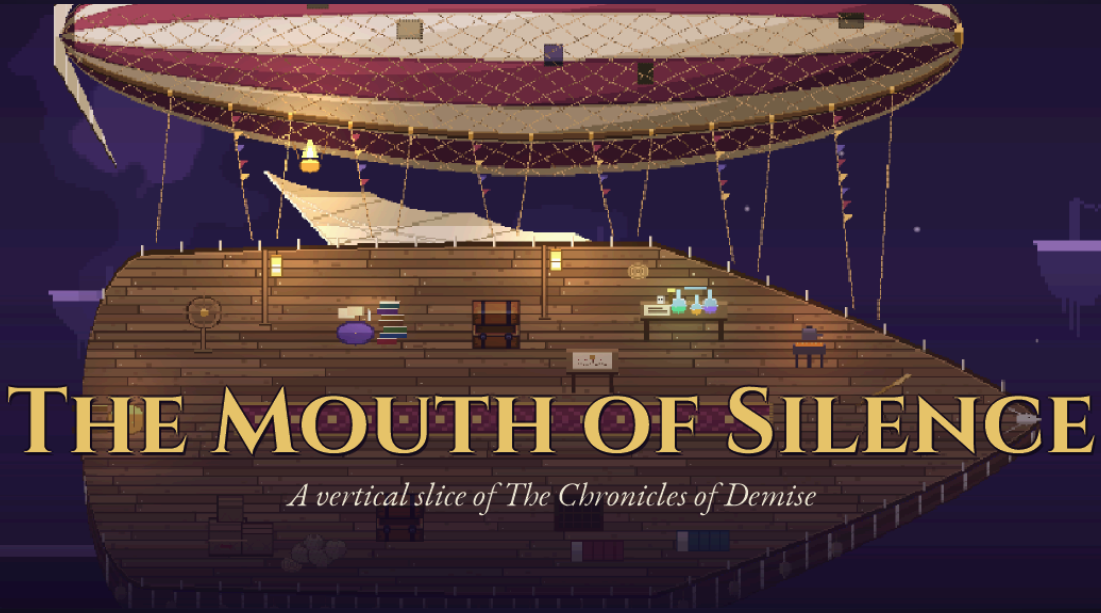
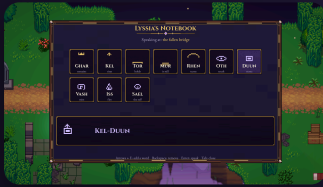




Silabsız bir âlim, dünyayı yeniden yazan bir dil ve tanrıların bütün haritalardan sildiği bir mahzen.



Kha'shul konuş



Gökyüzünü oku



Ateşin başına otur



Camın üstünden geç

SUNUM

Romanım *The Chronicles of Demise*'in oynanabilir bir bölümü. Sapkınlıktan kovulan Lyssia; bir hırsız, bir paralı askeri ve sahte bir tanrıyı Sessizliğin Ağzı'na götürür. **Okuyarak** kazanır: Kadimlerin dili Kha'shul dünyadan bir şey istemez. Onu tanımlar. **KEL-DUUN**: taş yükselir.

TASARIM İLKELERİ

- **Okumak güçtür**: dövüş yok; her engel anlamaya boyun eğer.
- **Her seferinde tek kural**: her bulmaca bir dilbilgisi kuralı öğretir, sonra sınar.
- **Ekib konuşur**: evren bilgisini mizah taşır.
- **Güç sizi yeniden yazar**: Kavramsal Sızıntı.

SİSTEMLER

- Yapay bir dil: 10 kelime, 5 kural, semboller.
- Astromansi: nabız gibi atan yıldızları çöz, en hızlı rotayı çiz.
- Sızıntı çeşitleri olan dallanan diyalog; insan gibi hareket eden bir ekip.
- Otomatik kayıt, seslendirme, web ve masaüstü sürümleri.

6

bölge, 30-40 dakika

343

seslendirilmiş replik

10

kelime, 5 kural

56

otomatik kural testi

0 \$

bütçe

ROLÜM

Hikâye ve dünya (kendi el yazmam), oyun ve anlatı tasarımı, Kha'shul dili, yazım, seslendirme seçimi ve yönetimi. Unity'de (C#) bir yapay zekâ kodlama asistanıyla (Claude) geliştirildi: tasarımı ve kelimeleri ben belirledim ve her aşamayı oynayarak test ettim.

TASARIM SÜRECİ

Altı oynanabilir aşama ve bir dış oyun testi. Yıldız haritası "dil bulmacalarından çok daha zordu": bulmacayı değiştirmeden her kuralı görünür kıldım (kendini yazan vuruşlar, nedenini söyleyen yanlış cevaplar).

BU PORTFOLYODA

- Oyun Tasarım Dokümanı
- Sistem ve hikâye akış şemaları
- Kha'shul dil başvurusu
- Senaryo örneği
- Oynanabilir sürüm: ueren.itch.io/the-mouth-of-silence