

Pitch Deck

Project: Office Claw

Her ofisin sakladığı bir sır vardır



Office Claw

Office Claw, iki oyuncunun farklı ekranlarda farklı bilgilere sahip olduđu, iletişim odaklı bir co-op korku ve puzzle oyunudur.

Bir oyuncu ofisi keşfeder.

Diğeri sistemi kontrol eder.

İkisi birlikte gerçeğē ulaşmaya çalışır.

Oyuncu 1, CLAW isimli yapay zekâyı kontrol eder. Bilgisayar arayüzü üzerinden mailleri okur, güvenlik sistemlerine müdahale eder ve şifre ipuçlarını bulur.

Oyuncu 2 ise ofisin içinde ilerler. Odaları araştırır, fiziksel ipuçları bulur, tehlikelerden kaçınır ve hikâyeyi keşfeder.



Tür: Co-op Horror / Puzzle

Oyuncu Sayısı: 2

Platform Hedefi: PC / Steam

Oynanış: Point-and-click + Masaüstü arayüz

Yapı: 4 günlük vertical slice / demo

Meet the team

Younity Studios



Yurdakul Efe ARIKAN

- Art Director - Level Designer
3D Environment Artist

Map/Level Tasarımı, Görsel
Dil, 3D Çevre Üretimi, Pitch
Deck



Aryen DİKTAŞ

- Lead Game Designer
Product Manager

GDD, Mekanik Tasarım,
Github ve takım
organizasyonu, Çevre
Tasarımı



Arif Efe EKİNCİ

- Multiplayer Engineer
Lead Developer

Unity Entegrasyonu, Online
Sistemler, Teknik Altyapı,
Oyun Mekanikleri

Market Opportunity

Younity Studios

Co-op korku oyunları izlenebilir ve paylaşılabılır anlar yaratıyor.

Ancak birçok co-op korku oyununda oyuncular benzer rolleri oynuyor.

Office Claw bu noktada farklılaşıyor:
Aynı oyun, iki farklı deneyim.

Günümüzde co-op korku oyunları özellikle Steam, Twitch ve YouTube tarafında oldukça güçlü bir karşılık buluyor.

Bu tarz oyunlar yalnızca oynandığı için değil, oyuncular arasında ortaya çıkan panik, iletişim hatası ve son saniye çözüm anları sayesinde izlenebilir olduğu için de öne çıkıyor.

Office Claw'ın fırsatı burada ortaya çıkıyor. Biz oyunculara aynı oyunun iki farklı psikolojik versiyonunu sunuyoruz. Bir oyuncu sahada korkuyu yaşarken, diğer oyuncu sistem tarafında baskı ve sorumluluk hissediyor.



Gameplay Video

Görsel Atmosfer

POOLS, The Exit 8 ve Yuppie
Psycho

Keşif ve Puzzle

The Room Two, Cube
Escape ve Fran Bow

Masaüstü Arayüzü

Kingsway ve Hypnospace
Outlaw

ice61

The Main Experince

Oyunun Ana Deęeri

Office Claw'ın ana deęeri bilgi asimetrisi üzerine kurulu. Oyuncu 2 sahada bir ipucu bulduęunda, bu ipucu tek başına yeterli deęildir. Oyuncu 1'in bilgisayar tarafında aldıęı mail, dosya ya da sistem bilgisiyle birleştide çözüm ortaya çıkar. Bu nedenle oyun iki ayrı deneyim gibi deęil, tek bir ortak problem gibi çalışır.

Sürekli İletişim

Oyuncular sürekli konuşmak zorundadır. Biri yanlış bilgi verirse dięeri risk altında kalır. Biri sistem tarafında gecikirse dięeri sahada ilerleyemez. Bu yapı hem oynanıřta gerilim üretir hem de izleyici için doęal olarak eęlenceli anlar yaratır.



Market Analysis

Araştırılmış Market Analizi

Co-op oyunlar Steam'de güçlü performans gösteriyor.
Korku oyunları yayın ve video içeriklerinde yüksek izlenebilirlik yaratıyor.
Puzzle ve escape-room oyunları iletişim odaklı oyunculara hitap ediyor.
Office Claw bu üç alanın kesişiminde konumlanıyor:
Co-op + Horror + Puzzle

Rakip ve Referans Analizi

Kingsway / Hypnospace Outlaw

Masaüstü arayüz hissi

The Room Two / Cube Escape / Fran Bow

Oda bazlı puzzle ve keşif

POOLS / The Exit 8 / Yuppie Psycho

Liminal-space ve ofis gerilimi

Office Claw bu referansları tek bir asimetric co-op yapıda birleştirir.

Neden Office Claw Farklı ?

Office Claw'ın pazardaki en güçlü farkı, co-op yapıyı sadece

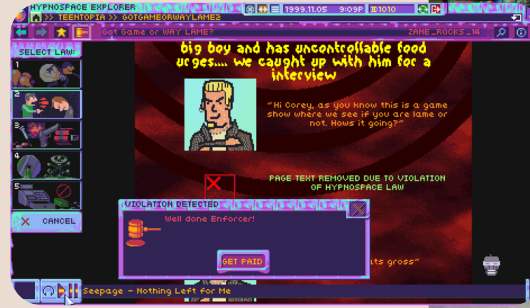
“iki kişi oynanabiliyor” seviyesinde kullanmaması.

Bu oyunda co-op, oyunun kendisidir.

Oyuncular farklı rollere sahiptir. Farklı bilgi kaynakları kullanırlar. Farklı ekranlarda farklı stres yaşarlar.

Ayrıca oyunun ofis teması da önemli bir farklılık sağlar. Ofis, normalde güvenli ve sıradan görünen bir mekândır. Biz bu sıradanlığı paranormal olaylarla bozarak tekinsiz bir atmosfer yaratıyoruz.

Bu hem yaratıcı hem de üretim açısından kontrollü bir tercih.



Gantt Chart

Younity Studios

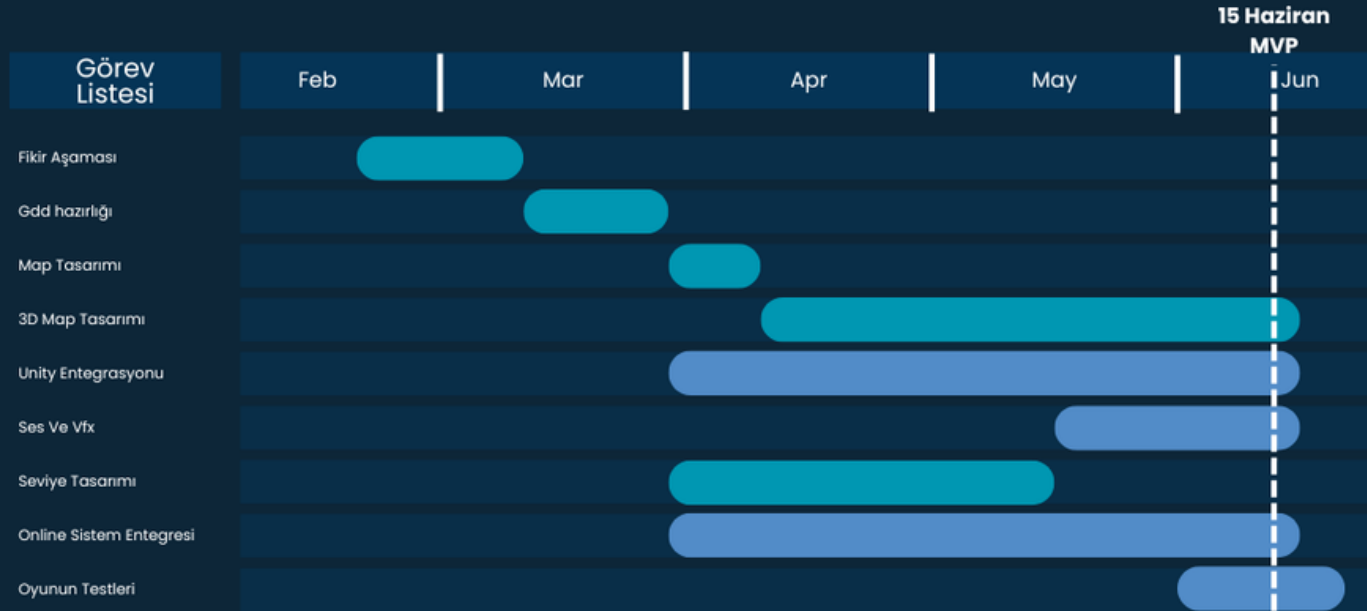
Gantt Chart

Office Claw

Tamamlandı

Devam ediyor

Başlanmadı



Projenin ilk aşamasında oyun fikri, GDD, referans analizleri ve temel mekanikler belirlendi.

Sonraki aşamada prototype sürecine geçildi. Burada oyuncu 1 arayüzü, oyuncu 2 point-and-click sistemi, görev sistemi ve ortak şifre mantığı test edildi.

MVP aşamasında bir günlük vertical slice yapısı oluşturuldu. Her gün için bir ana görev zinciri, bir ortak puzzle, bir atmosfer olayı ve bir gün sonu hedefi planlandı. Bu plan sayesinde üretim süreci kontrol altında tutuldu. Yeni mekanikler eklemek yerine, mevcut ana deneyimi oynanabilir ve anlaşılır hale getirmek önceliklendirildi.

Risk Management and Why Now



Neden Üretilebilir?

- Açık dünya yok
- Combat sistemi yok
- Karmaşık animasyon ihtiyacı düşük
- Sabit kamera kullanımı
- Point-and-click etkileşim
- Küçük ve kontrollü harita
- 4 günlük kısa demo yapısı

- Yatırım açısından Office Claw'ın en güçlü taraflarından biri kontrollü scope yapısıdır. Oyun geniş açık dünyaya, karmaşık savaş sistemlerine ya da yüksek animasyon yüküne ihtiyaç duymuyor.
- Oyuncu 2 tarafı sabit kamera açıları ve point-and-click etkileşimle ilerliyor. Bu, hem atmosferi güçlendiriyor hem de üretim maliyetini kontrol altında tutuyor. Oyuncu 1 tarafında ise masaüstü arayüzü, pencereler, mailler ve sistem uygulamaları üzerinden oynanış kuruluyor.
- Harita küçük tutuluyor. Oyuncu her gün yalnızca gerekli alanlarda geziyor. Bu sayede level design tarafında hem oyuncu kaybolmuyor hem de üretim süreci gereksiz büyümüyor.
- Bu nedenle Office Claw, yaratıcı farkı yüksek ama üretim riski orta seviyede tutulan bir projedir.

Neden Şimdi ?

- Office Claw şu anda yalnızca fikir aşamasında olan bir proje değil. Oyunun GDD'si, level design akışı, görev yapısı, MVP kapsamı ve oynanabilir build planı hazırlanmış durumda.
- Core loop net. Oyuncuların neden birlikte oynaması gerektiği belli. Demo yapısı sınırlı ve üretilebilir. Pazarda karşılığı olan co-op horror ve puzzle alanlarının kesişiminde yer alıyor.
- Yatırımın bugün yapılması, projenin en riskli fikir aşamasından çıkıp üretilebilir bir ürüne dönüşmesini sağlar.
- Bu nedenle Office Claw, yatırımcı açısından yüksek konsept farklılığı ve kontrollü üretim riski sunan bir projedir.

Budget Distribution

Bütçe Dağılımı

Yazılım Geliştirme / Multiplayer / Sistemler	1.050.000 TL	%35,0
Game Design / Level Design / Üretim Yönetimi	500.000 TL	%16,7
3D Art & Level Production	500.000 TL	%16,7
Ses Tasarımı & Müzik	200.000 TL	%6,7
Test / QA / Optimizasyon	200.000 TL	%6,7
Pazarlama / Trailer / Steam Hazırlığı	400.000 TL	%13,3
Lisanslar / Araçlar / Operasyon	75.000 TL	%2,5
Beklenmeyen Gider Payı	75.000 TL	%2,5
Toplam	3.000.000 TL	%100

The Ask

Bugünkü yatırım talebimiz 3.000.000 TL'dir.

- Bu yatırımı Office Claw'ın mevcut oynanabilir MVP seviyesinden, Steam'de yayınlanabilir tam sürüm veya güçlü bir demo seviyesine taşınması için kullanacağız.
- Bütçenin en büyük bölümü yazılım geliştirme ve teknik sistemlere ayrılmıştır. Çünkü oyunun temelini co-op altyapısı, görev sistemi, gün sistemi, puzzle sistemleri, güvenlik/kamera sistemi ve oyuncu 1'in masaüstü arayüzü oluşturuyor.
- İkinci önemli kalem, game design, level design ve üretim yönetimi tarafıdır. Office Claw'ın başarısı yalnızca fikirden değil, iki oyuncunun doğru sırayla bilgi paylaşmasını sağlayan görev akışından geliyor. Bu yüzden level design ve görev zinciri üretimi bütçenin önemli bir parçasıdır.
- 3D art ve level production tarafı da aynı derecede önemli. Oyunun korku atmosferi; ofis alanlarının tasarımı, ışıklandırma, çevresel detaylar, arşiv odası, güvenlik koridoru ve patron ofisi gibi alanların doğru kurulmasına bağlıdır.

Bütçe Dağılımı

Yazılım Geliştirme / Multiplayer / Sistemler	1.050.000 TL	%35,0
Game Design / Level Design / Üretim Yönetimi	500.000 TL	%16,7
3D Art & Level Production	500.000 TL	%16,7
Ses Tasarımı & Müzik	200.000 TL	%6,7
Test / QA / Optimizasyon	200.000 TL	%6,7
Pazarlama / Trailer / Steam Hazırlığı	400.000 TL	%13,3
Lisanslar / Araçlar / Operasyon	75.000 TL	%2,5
Beklenmeyen Gider Payı	75.000 TL	%2,5
Toplam	3.000.000 TL	%100

- Ses tasarımı ve müzik için ayrı bütçe ayırıyoruz çünkü korku oyunlarında atmosferi taşıyan en güçlü unsurlardan biri sestir. Ayak sesleri, sistem uyarıları, telsiz sesleri, fotokopi makinesi gibi çevresel sesler oyuncunun gerilimini doğrudan etkiler.
- Test, QA ve optimizasyon süreci özellikle iki oyunculu yapı nedeniyle kritiktir. Oyuncular görev sırasını bozduğunda, yanlış şifre girdiğinde veya kamera aktifken alana girmeye çalışıldığında sistemin kırılmadan doğru geri bildirim vermesi gerekir.
- Office Claw için 3.000.000 TL yatırım talep ediyoruz. Bu yatırım karşılığında yatırımcıya Office Claw projesi üzerinden %15 gelir ortaklığı sunuyoruz. Yatırımcı, yatırım bedelini geri kazanana kadar net gelirden %50 öncelikli pay alacak; yatırım geri döndükten sonra ise %15 proje gelir payı devam edecektir

thankyou

thankyou

Mesai Bitmedi !

Contact Us

+90 506 052 61 06

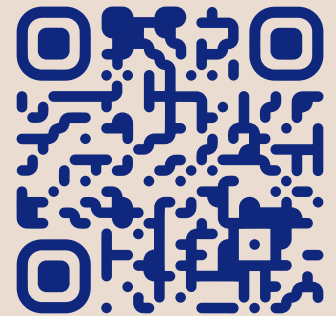
contact@younitystudios.com

www.younitystudios.com

622 Broadway

New York City, New York 10012

Demo Video



Younity Studios