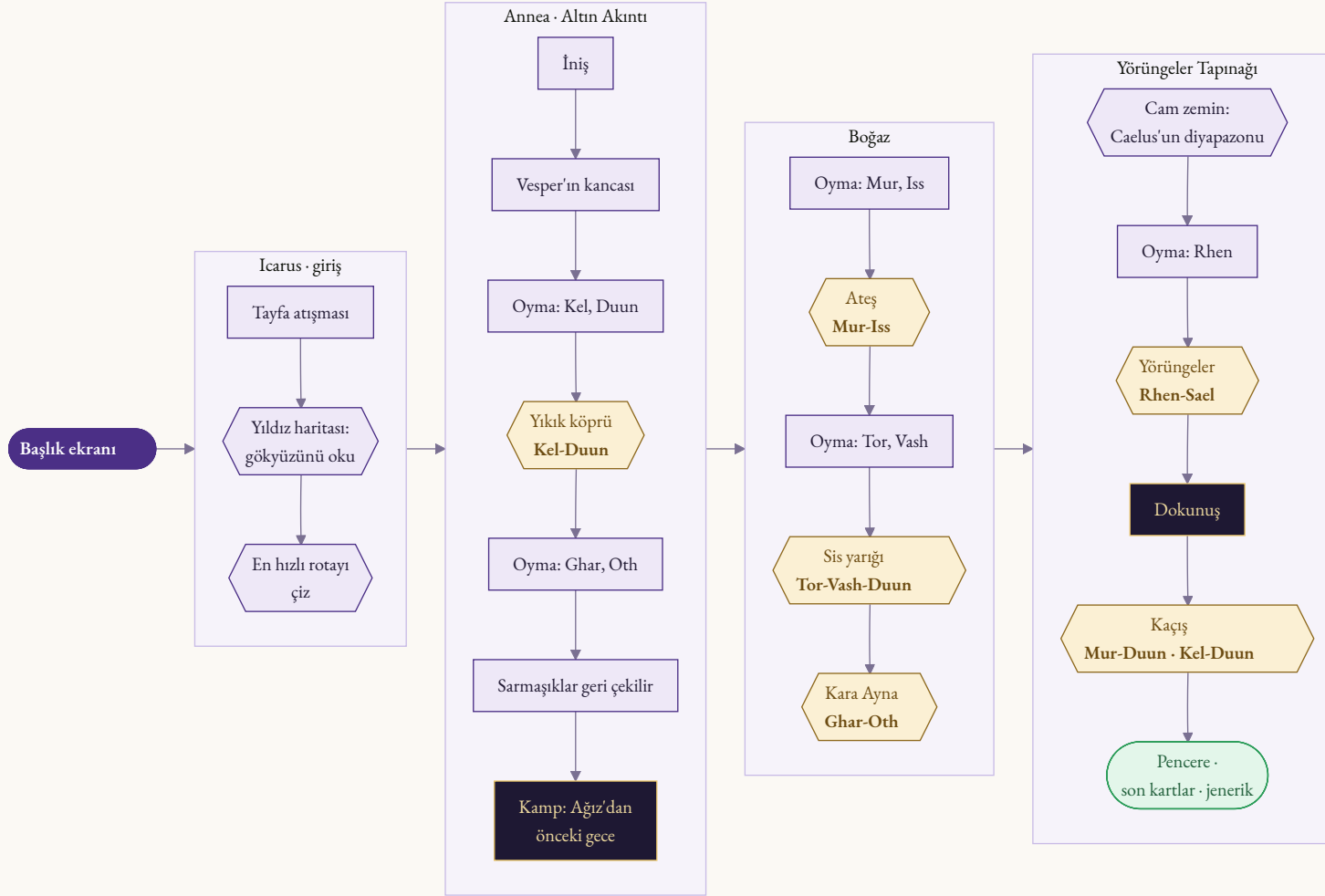


BÖLÜM, ALAN ALAN

Altı alan, bulmaca başına bir Kha'shul kuralı; her ok, bir başlık kartı ya da bir Anlatıcının Notu ile sahne değişimidir.



TEMPO

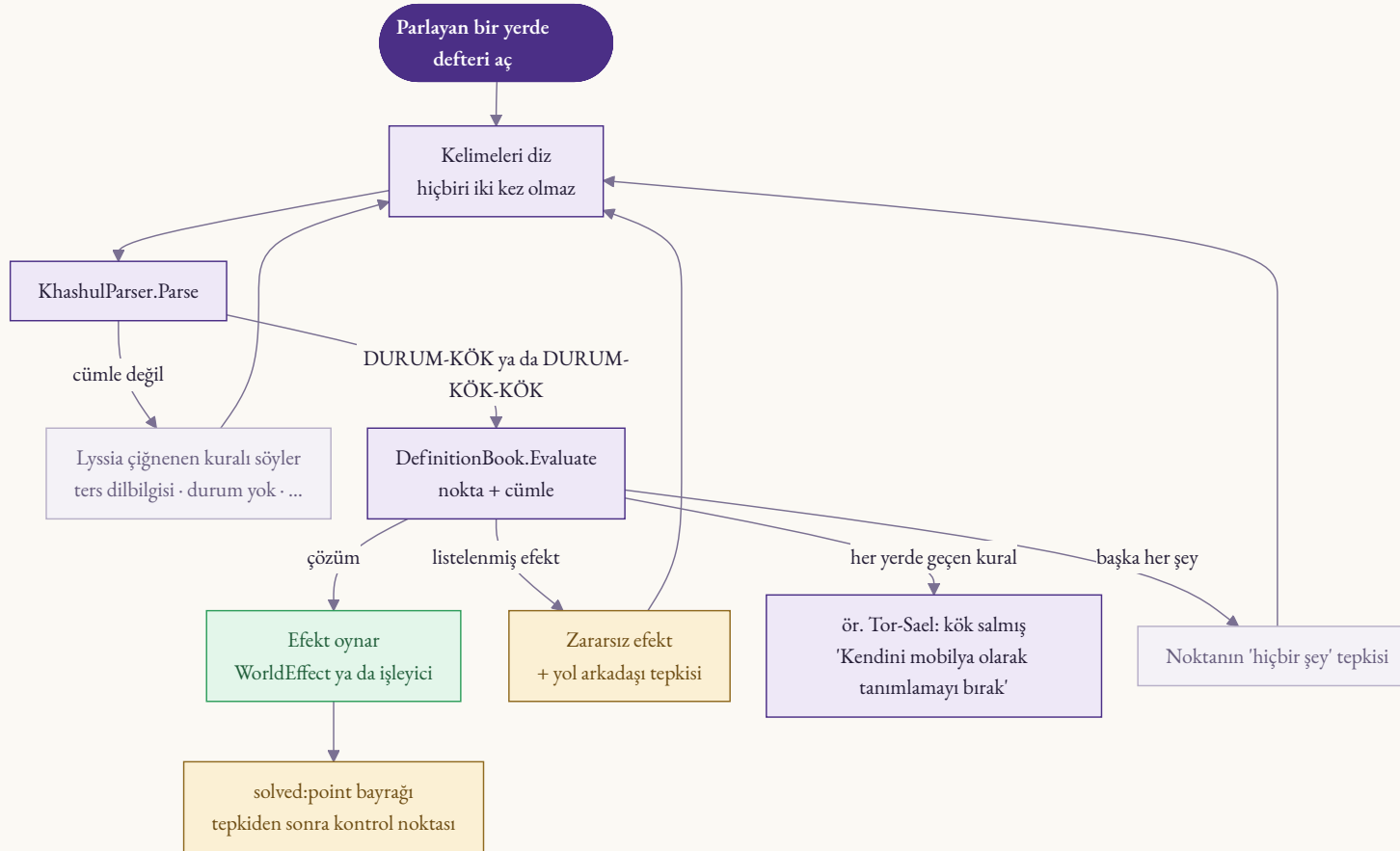
Öğretme zirveleri dinlenmelerle dönüşümlüdür: ilk iki oymanın arasında kanca ve sarmaşıklar, ormanla Boğaz arasında kamp, son kuraldan önce cam zemin.

ALTIN DÜĞÜMLER

Tanım noktaları: oyuncunun Kha'shul konuştuğu yerler. Gece düğümleri bölümün iki duygusal anıdır: kamp ve Dokunuş.

KHA'SHUL KONUŞMAK

Defterden dünyaya. Kurallar Core'da saf C#; Game katmanı yalnızca sonucu oynatır.



BAŞARISIZLIK DA İÇERİKTİR

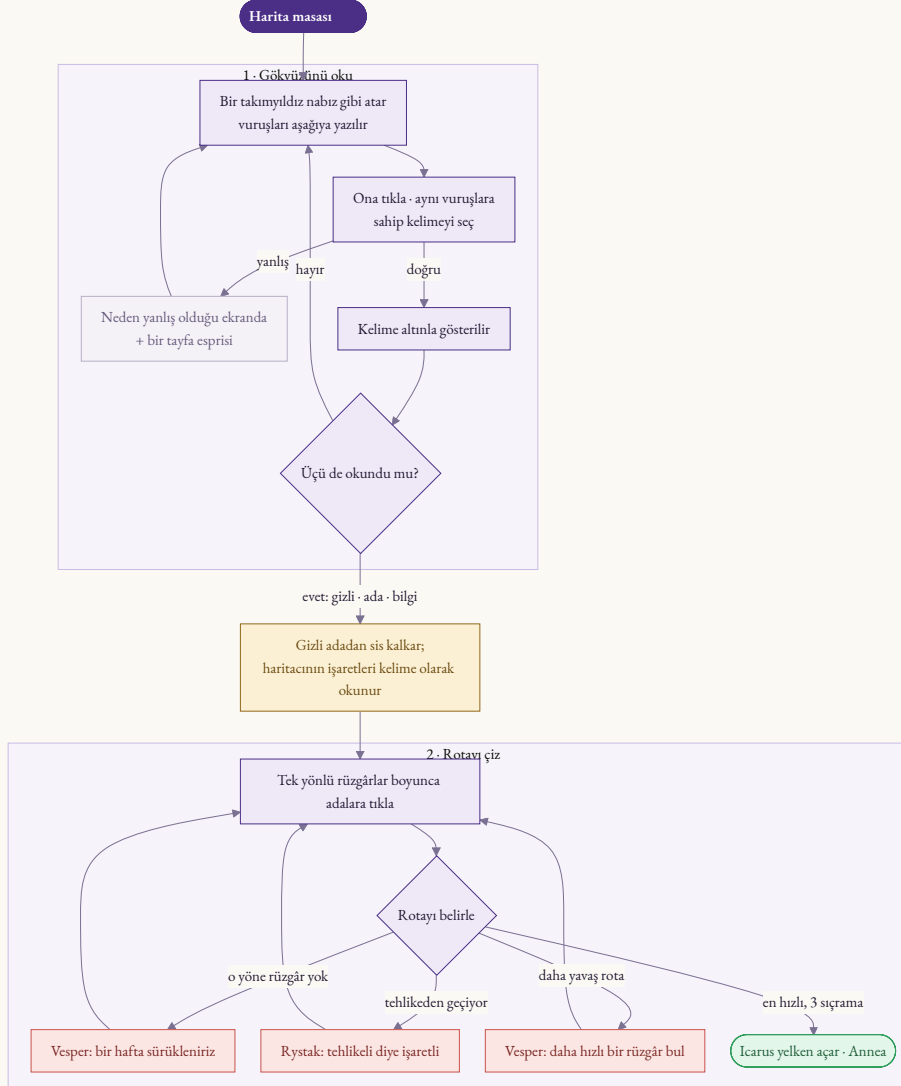
Çözüm dışındaki her dal oyuncuyu bir gerekçe ya da tepkiyle deftere geri döndürür; hiçbir şey kaybedilmez.

TESTLİ

Ayrıştırıcı ve değerlendirici, gerçek `Lexicon.txt` (10 kelime) ve `Definitions.txt` üzerinde EditMode testlerinde çalışır.

ASTROMANSİ: YILDIZ HARİTASI

İki yarı, tek beceri. Gökyüzünde bir kodu oku, sonra aynı kodu haritada kullan.



OYUN TESTİNDEN SONRA

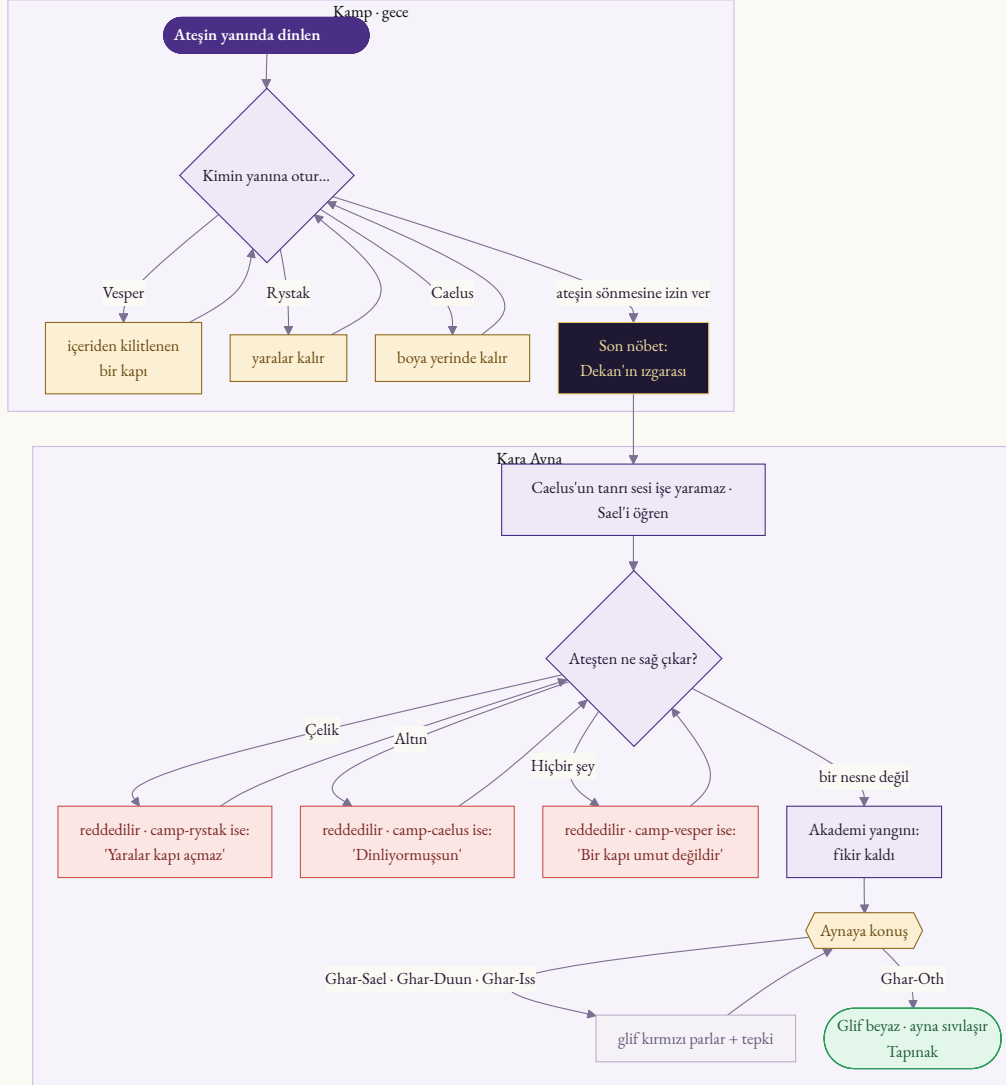
Bir arkadaşım bunu dil bulmacalarından zor buldu. Kurallarda hiçbir şey değişmedi: vuruşlar artık kendiliğinden yazılıyor, seçici her kelimenin vuruşlarını gösteriyor ve yanlış cevaplar nedenini söylüyor.

TEST İLE ÇÖZÜLEBİLİR

StarChartTests anahtarın tek anlamlı olduğunu, gökyüzünün el yazmasındaki mesaja çözüldüğünü ve en hızlı rotanın var olup tehlikeden kaçındığını kontrol eder.

KARA AYNA VE KAMP ATEŞİ

Bir gece önceden cevaplanan bir bilmece. Ateş başındaki seçimler, Ayna'nın retlerini değiştiren bayraklar koyar.



OLAY ÖRGÜSÜNÜ DALLANDIRMADAN DALLANMA

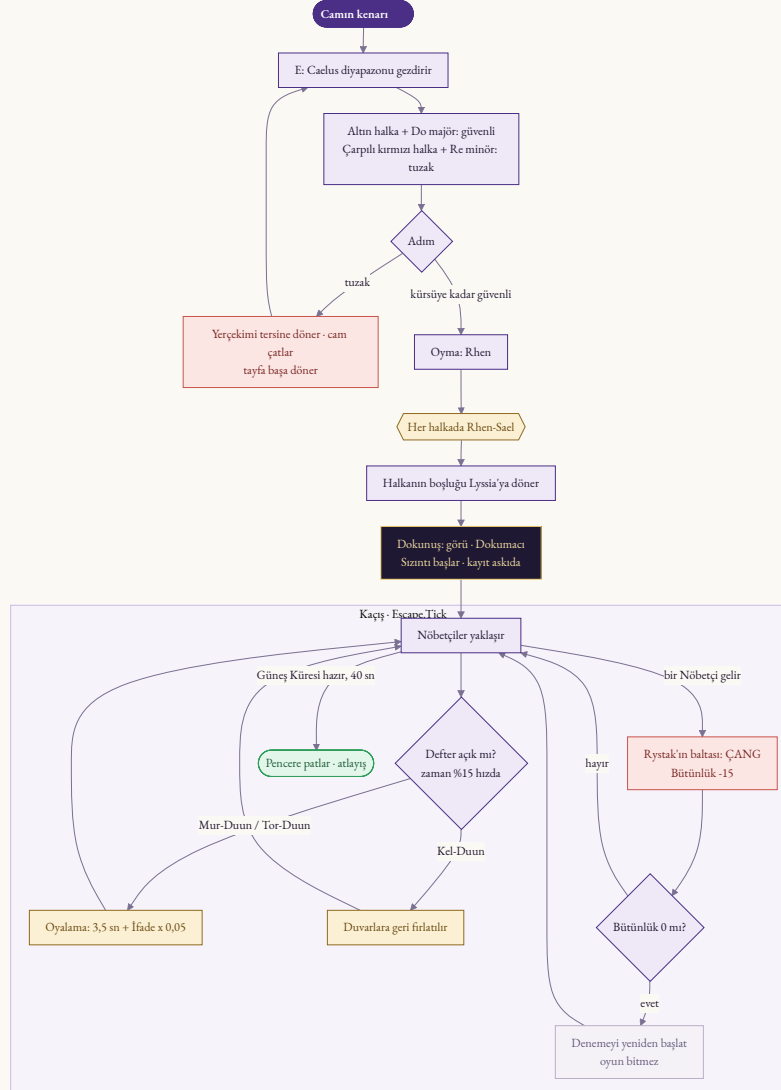
Hikâye her zaman Ayna'ya ulaşır; değişen, orada *kimin ne söylediğidir*. Altı koşullu replik sabit bir bulmacayı kişisel bir ödüle dönüştürür.

BAYRAKLAR

camp-vesper , camp-rystak , camp-caelus , mirror-asked , throat-mirror-open .

TAPINAK: CAM, YÖRÜNGELER, KAÇIŞ

Kurallar Core'da (GlassFloor, Escape); sahne yalnızca onları gösterir.



YALNIZCA RENKLE DEĞİL, OKUNABİLİR

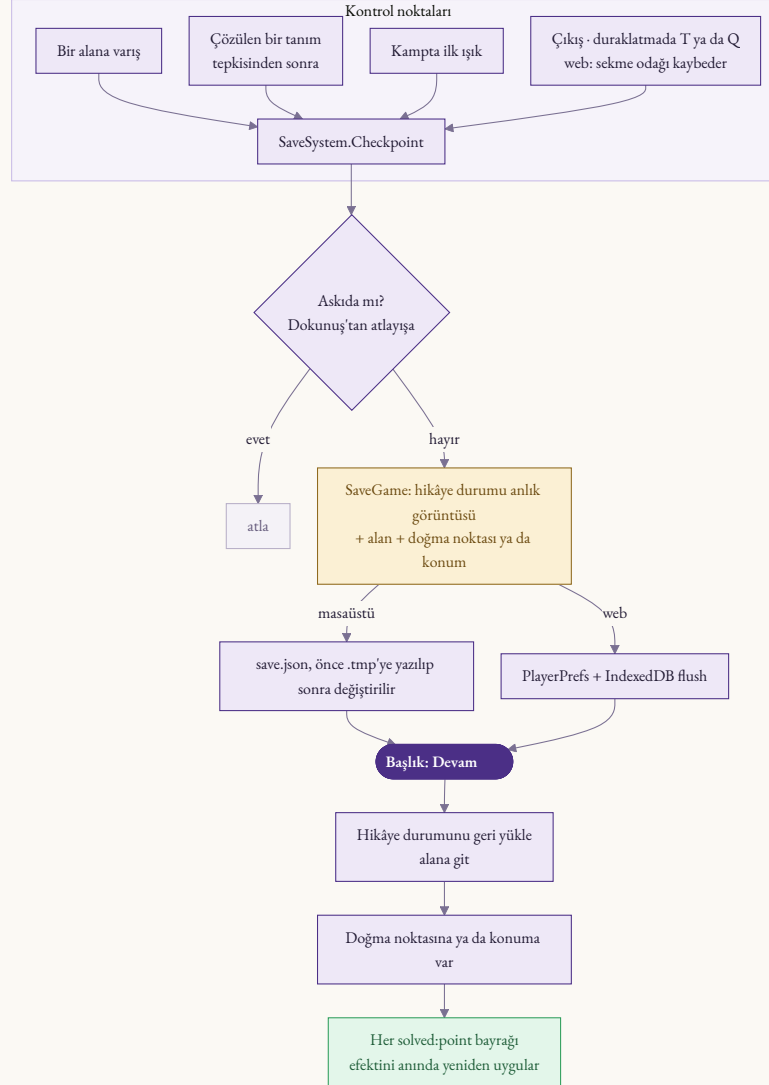
Güvenli ve tuzaklı camlar ses (Do majör / Re minör), renk ve şekil (düz halka / çarpılı tırtıklı halka) bakımından ayrışır.

TESTLİ DENGİ

Sanctuary Tests: güvenli rota vardır ve doğrudan rotadan uzundur; oyalamalar tutar; İfade oyalamaları uzatır; deneme kaybedilebilir ve kazanılabilir.

KONTROL NOKTALARI VE KAYITLAR

Tek otomatik kayıt yuvası, bulmacaya özel kayıt kodu yok.



NEDEN NESNELER DEĞİL DE BAYRAKLAR

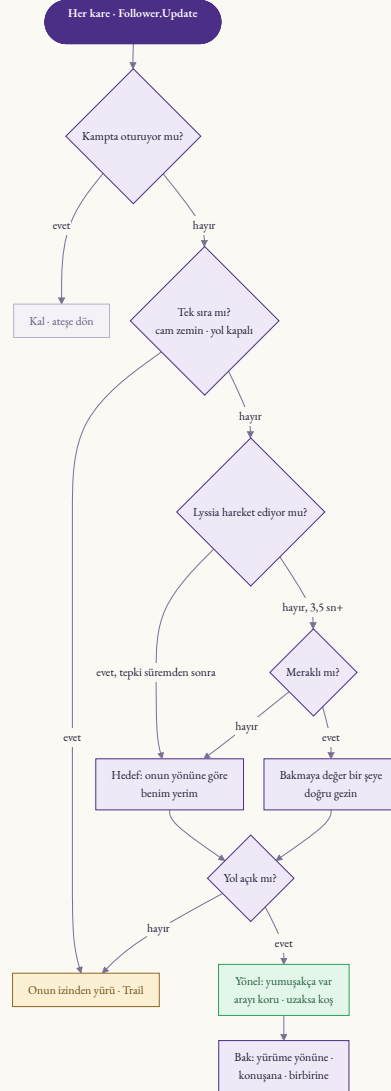
Çözülmüş bir köprü `solved:drift-bridge` bayrağıdır. Yükleme, noktanın çözüm efektini `Definitions.txt` 'den uygular; böylece gelecekteki her bulmaca bedavaya kaydedilir.

TESTLİ

SaveTests: JSON gidiş-dönüşü, oyun ilerledikçe anlık görüntüler değişmez, bozuk kayıtlar reddedilir ve çözülebilir her nokta geri yüklenecek bir efekt belirtir.

TAYFANIN HAREKETİ

Her yol arkadaşı, Lyssia'nın ayak izlerine basmak yerine onun yanında kendine ait bir yere yönelir.



KİŞİLİKLER

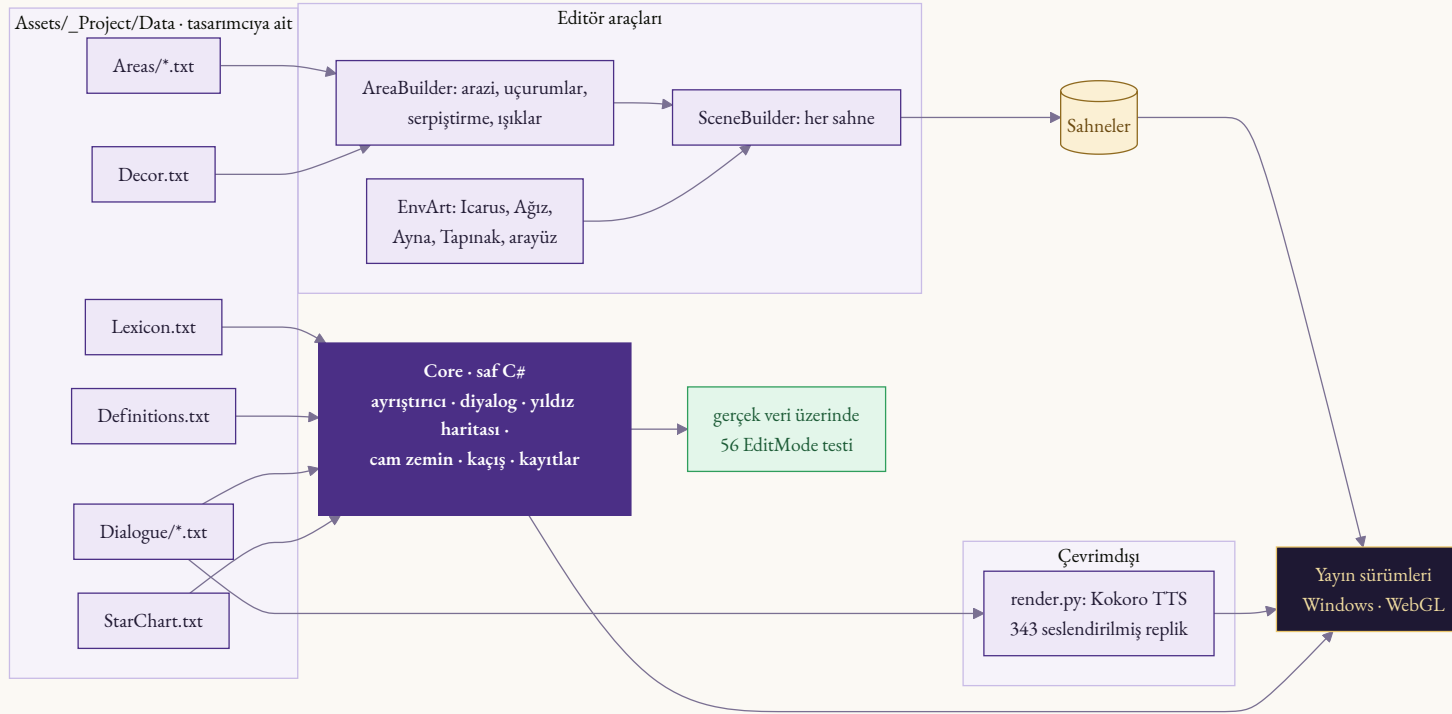
Vesper, Lyssia'nın omzunun dibinde yürür ve ilk o tepki verir; Rystak arkadan, ağır ve istikrarlı korur; Caelus oyalanır ve her şeye bakmak için uzaklaşır.

OYUN TESTİ

Önce: 'koyun gibi' bir konga dizisi. Sonra: yayılan, kim konuşuyorsa ona dönen ve yalnızca seviye gerektirdiğinde tek sıraya giren bir tayfa.

OYUNU VERİDEN KURMAK

Sahneler, görseller ve sesler üretilir; tasarımcı metni düzenler.



NEDEN ÜRETMEK

Bir haritayı, bir dekor kuralını ya da bir repliği değiştirmek elle düzenleme değil, yeniden derlemedir; böylece sahneler, görseller ve ses verisiyle tutarlı kalır.

SES ANAHTARLARI

Her klip SHA-1(konuşmacı|metin) ile adlandırılır; Python'da ve C#'ta aynı şekilde hesaplanır (testli); böylece bir repliği düzenlemek yalnızca o repliği yeniden üretir.