



OYUN TASARIM DOKÜMANI · SÜRÜM 1.0

THE MOUTH OF SILENCE

The Chronicles of Demise, 1. Kitap, 4. Bölüm'ün dikey kesiti: "Anne'a'nın Âlimleri"

TÜR

2D anlatı odaklı bulmaca macerası

PLATFORMLAR

Windows · web (itch.io)

MOTOR

Unity 6 · C# · URP 2D

SÜRE

30 ila 40 dakika

YAZAR

Umut Eren Demirci

SÜRÜM

0.6.0 · Eylül 2026

- | | | | |
|----|-----------------------------|----|-----------------------------------|
| 01 | Genel bakış | 09 | Kontroller, arayüz ve oyuna giriş |
| 02 | Hikâye ve karakterler | 10 | Sanat yönü |
| 03 | Bölüm, alan alan | 11 | Ses ve seslendirme |
| 04 | Kha'shul: çekirdek mekanik | 12 | Kayıt, ayarlar ve platformlar |
| 05 | Astromansi: yıldız haritası | 13 | Teknik tasarım |
| 06 | Tapınak'ın sistemleri | 14 | Süreç ve oyun testi |
| 07 | Tayfa: hareket ve diyalog | 15 | Kapsam, künye ve yol haritası |
| 08 | Kavramsal Sızıntı | | |

OKUMAK GÜÇTÜR

Silahsız bir âlim, dünyayı yeniden yazan bir dil ve tanrıların her haritadan sildiği bir mahzen.

ANA FİKİR

Önemli olan tek fiilin **okumak** olduğu, yukarıdan bakışlı bir piksel sanat macerası. Lyssia, Kadimlerin tanım dili **Kha'shul**'un kelimelerini defterine kopyalar ve dünyayı yeniden tanımlamak için onları parlayan yerlerde söyler: taş yükselir, ateş durulur, sis tutar. Her bulmaca küçük ama gerçek bir dilbilgisinin tek bir kuralını öğretir.

OYUNCU FANTEZİSİ

Tehlikeli bir odadaki en zeki kişi olmak: hırsız, paralı asker ve sahte tanrı kapıyı açamaz. Âlim açabilir, çünkü onu anlamıştır.

HEDEF KİTLE

Kısa anlatı odaklı bulmaca oyunlarının oyuncularını (Heaven's Vault, Chants of Sennaar, Night in the Woods): dili, dünya bilgisini ve karakterleri reflekslerden çok seven insanlar. Dövüş yok; başarısızlık asla ilerlemeye mal olmaz.

NEDEN BİR KESİT

Bitmiş, cilalanmış bir bölüm çekirdek döngüyü (öğren, kur, söyle, dünyanın değiştiğini gör) ve tonu kanıtlar; hem bir portfolyo parçası hem de tam oyun için bir sunum olarak.

TASARIM İLKELERİ

1 · OKUMAK GÜÇTÜR

Silah yok, dövüş yok. Her engel anlamaya boyun eğ.

2 · HER SEFERİNDE TEK KURAL

Her bulmaca tam olarak bir dilbilgisi kuralı tanıtır, sonra onu yeni bir bağlamda sınar: tanıtır, pekiştirir, birleştirir.

3 · TAYFA KONUŞUR

Yol arkadaşları her şeye tepki verir; dünya bilgisini mizah taşıyor ve yanlış cevaplar başarısızlık yerine bir tepki alır.

4 · GÜÇ SENİ YENİDEN YAZAR

Dokunuş'tan sonra Kavramsal Sızıntı, Lyssia'nın konuşmasını ve kaçışın oynanışını değiştirir.

BİR BAKIŞTA

6

alan

10

Kha'shul kelimesi

5

dilbilgisi kuralı

343

seslendirilmiş replik

33

diyalog seçimi

56

kural testi

TANRILARIN SİLDİĞİ BİR KİTAP İÇİN SOYGUN

Yazarın el yazmasından: karakterler, adlar ve pek çok replik doğrudan 4. Bölüm'den gelir.

ÖNCÜL

Tribunal tanrıları Tual'i yönetir ve kendilerinden önce hiçbir şeyin var olmadığını öğretir. Lyssia aksini yazdığı için Akademi'den kovuldu; Dekan tezini yaktı. Şimdi her haritadan kazınmış, havada süzülen adalar topluluğu Annea'ya ve **Sessizliğin Ağzı**'nın içindeki Kadimlerin Mahzeni'ne ulaşmak için bir tayfa tuttu. İçinde bir yerde **Boşluğun Dizeleri** yatıyor.

BÖLÜMÜN SORUSU

Ateşten ne sağ çıkar? Kara Ayna bunu yüksek sesle sorar. Bir gece önce, kamp ateşinde her yol arkadaşı soru sorulmadan cevap verir ve oyuncunun cevabı (**GHAR-OTH**, "gerçek kalır") ipliği kapatır. Temalar: silinme ve hafıza; tanım karşısında sohbet; bilmenin bedeli.

YAPI

Hava gemisinde giriş; varış ve orman; kamp ateşi; Boğaz; Ayna; Tapınak; Dokunuş ve kaçış. Kitabın bölümü gibi biter: tayfa kırık bir pencereden atlar ve Lyssia'nın kollarında Dizeler parlamaya başlar.

TAYFA

	ROL	İSTEDİĞİ / SAKLADIĞI
LYSSIA	Âlim, oyuncu. Kha'shul okur ve konuşur.	Dünyanın Tribunal'in kafesinden büyük olduğunun kanıtı / kanıtın bedelden önemli olduğu.
VESPER	Hırsız ve keşifçi. Kancayı atar.	İçeriden kilitlenen bir kapı / hâlâ umut ettiği.
RYSTAK	Dul Bırakan baltalı paralı asker.	Yerinde duran tek bir şey / balta için hâlâ ödediği borç.
CAELUS	Tanrı kılığında dolandırıcı. Rezonans diyapazonu.	Tanrıların yalnızca iyi mühendisler olduğunun kanıtı / boyanın kendisi için olduğu.

Kulak için yazıldı. Her replik seslendirildi; dört ses, üretilmiş örneklerden kulakla seçildi (11. bölüm). Yazım kuralları ve tayfanın sesleri [Docs/WRITING.md](#) içinde.



Kamp ateşi; tek sakın sahne ve Kara Ayna'nın hazırlığı.

YEDİ AN, DÖRT SAHNE

Öğretme zirveleri dinlenmelerle dönüşümlüdür. Her sahne değişiminde bir başlık kartı ya da kitabın Anlatıcı Notlarından biri var.

#	ALAN	ANLAR	ÖĞRETTİĞİ	SÜRE
0	Icarus 34x17 karo	Tayfa atışması; yıldız haritası (gökyüzünü oku, rotayı çiz)	Astromansi	3-5 dk
1	Altın Akıntı 112x21 karo	İniş; Vesper'in bir boşluk üzerinden kancası	Hareket, konuşma	3 dk
2	Orman ve kamp 112x21 karo	Oymalar; yıkık köprü; sarmaşıklar; kamp ateşi gecesi	Kural 1 · Bildir	8 dk
3	Boğaz 60x19 karo	Ateş; sis yarığı	Kurallar 2 · 3	6 dk
4	Kara Ayna 60x19 karo	Bilmece; tayfanın tahminleri	Kural 4 · Benlik	4 dk
5	Yörüngeler Tapınağı 33x34 karo	Cam zemin; kitap yörüngeleri	Kural 5 · Koordinatlar	6 dk
6	Dokunuş ve kaçış 33x34 karo	Görü; Nöbetçiler; Güneş Küresi; atlayış	Baskı altında tekrar	4 dk



Icarus'ta giriş.



Boğaz: ılık, Lyssia'nın parlayan kristalidir.

Tasarımla tempo. Kamp ormanla Boğaz'ın arasında durur, çünkü Vesper karanlık çöktükten sonra içeri girmeyi reddeder: öğretimin en yoğun bölümünden önce gerekçeli bir dinlenme ve Ayna'nın hazırlığı.

ÖĞREN, KUR, SÖYLE

Bulmaca sistemi olarak yapay bir dil. Tam başvuru: [MouthOfSilence_Khashul_Reference.pdf](#).

DÖNGÜ

1. Bir oyma **bul**. Lyssia onu yüksek sesle okur ve defterine 1-2 kelime kopyalar.
2. Parlayan bir tanım noktasına (bir köprü, bir ateş, bir ayna) **ulaş** ve E'ye bas.
3. Kopyalanan kelimelerden bir cümle **kur**: DURUM-KÖK ya da bileşikler için DURUM-KÖK-KÖK.
4. **Söyle**. Doğru bir tanım dünyayı değiştirir; dilbilgisine uygun ama ıskalayan bir tanım zararsız bir şey yapar ve bir tepki alır; dilbilgisine aykırı olan tek satırlık bir ders alır. Sonra özgürce yeniden dene.

BEŞ KURAL, BULMACA BAŞINA BİR

KURAL	CÜMLE	SONUÇ
1 · Bildir	KEL-DUUN	köprü ayağa kalkar
2 · Olumsuzluk yok	MUR-ISS	ateş durgun ilan edilir
3 · Bileşikler	TOR-VASH-DUUN	sis-taş tutar
4 · Kendini tanımlama	GCHAR-OTH	Ayna açılır
5 · Koordinatlar	RHEN-SAEL	yörüngeler Lyssia'ya döner

KELİME HAZİNESİ BULMACALARLA BÜYÜR

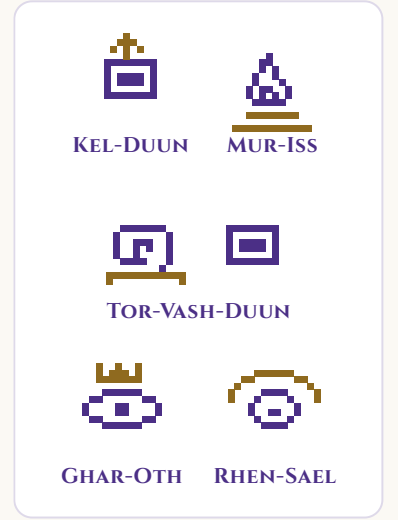
Köprüde 4 kelime, siste 8, Ayna'da 9, Tapınak'ta 10. Defter Lyssia'nın kopyalamadığı bir kelimeyi asla göstermez; böylece her bulmacanın seçim alanı küçüktür ve büyür.



Defter: kart olarak kopyalanan kelimeler; cümle tek bir glif olarak yazılır.

GLİFLER

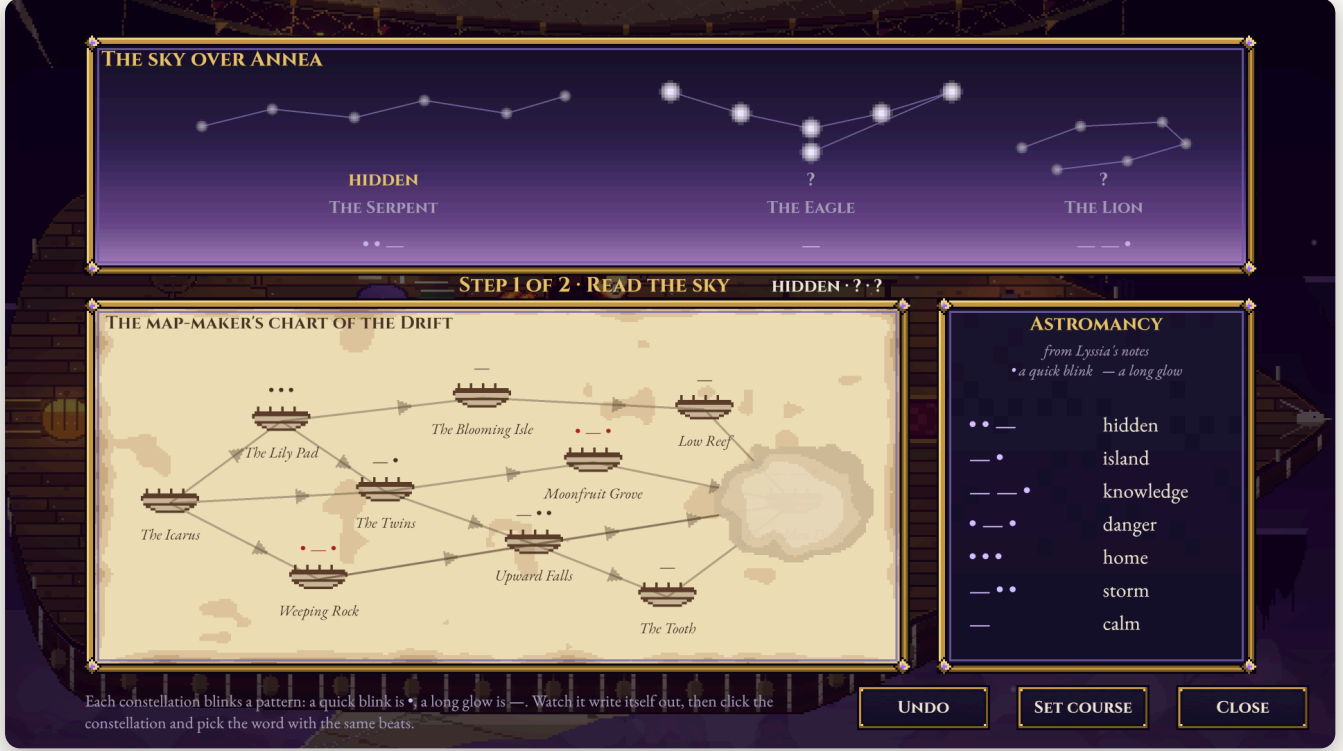
Kökler şekiller, durumlar çizgilerdir; bir cümle tek bir glif olarak yazılır.



Başarısızlık da içeriktir. Her nokta 2-3 tasarlanmış ıskalama listeler: köprüde **MUR-DUUN** taşı kaldırmak yerine susturur ("Harika. Şimdi hem sessiz hem kırık.").

GÖKYÜZÜNÜ OKU, SONRA KULLAN

Girişin bulmacası, el yazmasının ilk taslağından: Annea üzerindeki yıldızlar bir kodla nabız gibi atar.



İKİ YARI, TEK BECERİ

Gökyüzünü oku. Üç takımyıldız (Yılan, Kartal, Aslan) kısa ve uzun vuruşlarla atar; her vuruş deseni yıldızların altına yazılır. Bir takımyıldza tıkla ve Lyssia'nın anahtarından aynı vuruşlara sahip kelimeyi seç. Mesaj: *gizli · ada · bilgi*; ve haritadaki gizli adadan sis kalkar.

Rotayı çiz. 10 ada, tek yönlü yukarı akımlar. Icarus'tan Akıntı'ya rüzgârlar boyunca adalara tıkla; asla tehlikeden geçmeden ve olabildiğince az sıçramayla (Tribunal şafakta devriye gezer). Tek en hızlı rota 3 sıçrama sürer.

ANAHTAR

KELİME	VURUŞLAR
gizli	• • —
ada	— •
bilgi	— — •
tehlike	• — •
yuva	• • •
fırtına	— • •
sakin	—

Oyun testinden sonra değişti. 0.4.0 sürümünün haritası "dil bulmacalarından çok daha zordu". Kurallar kaldı; bilgi görünür oldu: kendiliğinden yazılan vuruşlar, her seçimin yanında vuruşlar, nedenini söyleyen yanlış cevaplar, numaralı adımlar ve her adada bir işaret ("sakin").

CAM, YÖRÜNGELER, KAÇIŞ

Her biri okumanın bir çeşitlemesi olan üç kısa sistem. Kurallar Core'da (GlassFloor, Escape), testli.

CAM ZEMİN

Yerçekimi Motoru üzerinde altıgen camlar. Camda Caelus diyapazonunu gezdirir (E): Lyssia'nın çevresindeki her cam 7 saniye çıkar. **Güvenli:** düz altın bir halka ve Do majör akoru. **Tuzak:** çarpılı, tırtıklı kırmızı bir halka ve Re minör. Tuzağa basmak yerçekimini tersine çevirir: tayfa havalanır ve başa döner, cam da bir yer işareti olarak çatlak kalır. Güvenli rota kıvrılır, çıkmaz kollar vardır; camda tayfa Lyssia'nın izinden yürür.



Caelus'un diyapazonu: güvenli ve tuzaklı camlar ses, renk ve şekil bakımından ayırır.

YÖRÜNGELER

İki kitap halkası kürsünün çevresinde döner, her birinin uzak yanında bir boşluk vardır. Rhen oyması 5. Kuralı öğretir: **RHEN-SAEL** (döner, kendine) bir halkanın boşluğunu Lyssia nerede duruyorsa oraya çevirir.



İki kitap yörüngesinin içindeki kürsü.

KAÇIŞ

PARAMETRE	DEĞER
Nöbetçiler	3, 5 sn arayla uyanır
Yaklaşma hızı	saniyede mesafenin 0,055 + 0,01 x n kadarı
Oyalama (Mur-Duun, Tor-Duun)	3,5 sn + İfade x 0,05
Geri fırlatma (Kel-Duun)	duvarlara geri, 0,8 sn duraklama
Bir Nöbetçi gelir	Rystak'ın baltası: -15 Bütünlük, 1,5 sn geri tepme
Defter açık	zaman %15 hızda
Galibiyet	40 sn dayan: Güneş Küresi
Bütünlük 0	deneme yeniden başlar; oyun bitmez

Lyssia hareket edemez (eli kitaba kaynamıştır); bu yüzden kaçış baskı altında saf Kha'shul'dur: oyuncunun öğrendiği ilk kelimeler, refleks olarak kullanılır.

TAKİPÇİ DEĞİL, YOL ARKADAŞI

Tayfa insanlar gibi yürür, bekler ve konuşur. İkisi de oyun testi geri bildiriminden geldi: "onu koyun gibi takip ediyorlar".

HAREKET

Her yol arkadaşı, Lyssia'nın ayak izlerine basmak yerine onun gittiği yöne göre yanında kendine ait bir yere yönelir. Kendi gecikmeleriyle tepki verir, yürümeye yumuşakça başlayıp durur, yetişmek için koşar ve birbirlerinden uzak dururlar. Lyssia durunca birbirlerine bakarlar, meraklı olanlar bir şeye bakmak için uzaklaşır. Yol kapalıysa ya da cam zeminde, onun izine geri dönerler.

	YER	TEPKİ	YÜRÜME / KOŞU	MERAK
VESPER	omzunun dibinde	0,12 sn	3,3 / 5,2	0,5
RYSTAK	arkadan koruyarak	0,35 sn	3,0 / 4,6	0,15
CAELUS	arkada oyalanarak	0,55 sn	2,9 / 5,0	0,7

Lyssia saniyede 3,2 karo yürür; yürüme döngüleri her karakterin hareket hızında oynar.

DİYALOG

Düz metin bir senaryo: düğümler, replikler, seçimler, bayraklara ve bilinen kelimelere bağlı koşullar, olaylar ve Sızıntı varyantları. Game katmanı yalnızca Core'daki DialogueRunner'ın yaydığını gösterir.

	SAYI
Düğüm	102
Replik	314
Seçim	33
Sızıntı varyantı	17
LYSSIA	102
VESPER	66
CAELUS	63
RYSTAK	59
ANLATICI	24

OLAY ÖRGÜSÜNÜ

DALLANDIRMADAN DALLANMA

Olay örgüsü doğrusaldır; *kimin ne söylediği* dallanır. Kamp camp-vesper , camp-rystak , camp-caelus bayraklarını koyar; Ayna'da altı koşullu replik her yol arkadaşının cevabını ona geri döndürür. Bkz.

MouthOfSilence_Script_Sample.pdf.

GÜÇ SENİ YENİDEN YAZAR

Kesitin sürprizi ve tam oyun için bir sistemin ön izlemesi.

NE OLUR

Lyssia çıplak elini Dizeler'e koyduğunda bir görü oynar (el yazmasından dört görüntü ve Dokumacı'nın sesi: *I only wanted to hold the door shut*). Beyaz bir şok dalgası ve oyun değişir:

- **Diyalog.** Lyssia'nın 17 repliğinin, senaryoda || işaretinden sonra yazılmış bir metafor varyantı vardır. "I can't. It's heavy." repliği "It is heavier than the island. My hand has forgotten how to open." olur.
- **Değerler.** Bütünlük (düşen) ve İfade (yükselen) belirir. Kaçışta İfade her oyalamayı uzatır; ona ulaşan her Nöbetçi Bütünlüğe mal olur.
- **Dilbilgisi dersleri** de metafora dönüşür: "Backwards" repliği "The thing before its law? The stone laughs at me." olur.

NEDEN

Bölüm bilmenin bedeli hakkındadır. Sızıntı bu bedeli başarısızlık durumu olmadan duyulur (Lyssia dil gibi konuşmaya başlar) ve mekanik (Bütünlük) kılar.



Dokunuş: her seçenek dokunuşla biter.

Tam oyun için. İfade alternatif çözümler açmalı (yalnızca Sızıntı yaşamış bir Lyssia'nın söyleyebileceği tanımlar), Bütünlük ise onları sınırlamalı: daha uzun bir oyalama değil, gerçek bir ödünleşim.

KLAVYE, OYUN KUMANDASI, FARE

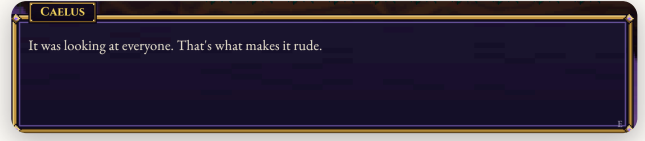
EYLEM	KLAVYE	KUMANDA
Yürü	WASD / ok tuşları	Analog çubuk / yön tuşları
Konuş, oku, kullan	E / Space / Enter	A
Defter	Tab / N	Y
Kelime ekle / çıkar	ok tuşları + E / Backspace	A / X
Söyle	Enter	Y
Duraklat	Esc	Start

OYUNA GİRİŞ

- Açılış replikleri sonrasında, oyun başına bir kez, tek satırlık bir kontrol ipucu.
- Etkileşimli nesnelerin üstündeki uyarılar eylemi adlandırır ("E Oymayı oku", "E yıkık köprü").
- Her oyma kelimelerini yüksek sesle öğretir ve bir yol arkadaşı kuralı kendi sesiyle yeniden söyler.
- Defterin cümle satırı hatırlatır: "Önce tanım gelir."
- Dilbilgisi hataları tek satırlık bir gerekçe alır; hiçbir şey kaybedilmez.

ARAYÜZ STİLİ

Oyunun paletinde üretilmiş piksel çerçeveler (altın pah, mor çizgi, köşe taşları), deri ciltli bir defter, diyalog kutusunda konuşmacı isim plakası, Cinzel ve EB Garamond yazı tipleri. Her replik altyazılı.



Diyalog kutusu: konuşmacının renginde bir isim plakası.



Defter: deri ciltte çerçeveli kelime kartları.

Oyun testinden düzeltildi. Fareyle tıklanan bir kelime kartı arayüz odağını tutuyordu; bu yüzden Enter *Kel-Duun-Duun* söylüyordu. Kartlar artık odak almıyor ve bir kelime iki kez eklenemiyor.

SÜZÜLEN HARABELER ÜZERİNDE MOR ALACA KARANLIK

LPC piksel sanatı (32 x 32, 3x'te 640 x 360) artı editör betiklerinin çizdiği özgün görseller.

PALET VE ATMOSFER

Annea için mor ve altın (bölümün mor sisi), Ağz'ın içinde soğuk mavi-siyah, Kha'shul ışığı için beyaz ve leylak. 2D ışıklar ve son işleme (bloom, vinyet) glifleri, kristalleri ve ateşi parlatır.

BOYANMADI, ÜRETİLDİ

Sahneler metin haritalardan kurulur: yarım kaydırmalı bir ızgarada otomatik döşenen LPC arazisi, her adanın şekline göre çizilmiş, sarkan kökleri olan uçurum altları, tohumlu bitki ve harabe serpiştirmesi. Özgün görseller kodla çizilir:

- **Icarus:** gövde, yamalı ve fileli bir balon, güverte eşyaları
- **Sessizliğin Ağzı:** ağzı geçit olan, eğik bir obsidyen yüz
- **Kara Ayna,** çatlakları ve cıvası
- **Tapınak:** dişliler, cam, kürsü, kitaplar, pencere, Nöbetçiler
- Arayüz çerçeveleri ve Kha'shul glifleri

Görseli değiştirmek yeniden boyamak değil yeniden derlemektir; bu, tek kişilik, sıfır bütçeli bir projeyi tutarlı tuttu.



Orman: LPC karoları, üretilmiş uçurumlar ve serpiştirme.



Icarus: gövde, balon ve güverte, hepsi üretilmiş.

SIFIR BÜTÇEYLE SESLENDİRİLMİŞ BİR BÖLÜM

SESLENDİRME

343 repliğin hepsi açık kaynaklı Kokoro-82M metinden sese modeliyle seslendirildi, çevrimdışı üretildi (servis yok, maliyet yok). Seçim her karakter için iki turda, örneklerden kulakla yapıldı:

	SES
LYSSIA	af_bella
VESPER	af_nicole
RYSTAK	bm_lewis + am_fenrir karışımı
CAELUS	bm_george
ANLATICI	bm_lewis + bm_fable karışımı
DOKUMACI	onyx + fenrir, perdesi düşürülmüş, taş yankısı

- Modelin yanlış telaffuz ettiği adlar IPA ile düzeltildi ("Lyssia" Lish-a değil, Lis-see-a).
- Daha duygusal bir okuma için replikler, "..." ve noktalarda gerçek duraklamalarla ibare ibare söylenir.
- Klipler konuşmacı ve metnin hash'iyle anahtarlanır; üretim betiği ve oyun bunu paylaşır (testli): bir repliği düzenlemek yalnızca o repliği yeniden üretir.

EFEKTLER

Çalışma anında üretilen küçük sentez sesler: diyezajonun Do majör ve Re minör akorları, Nöbetçilerin çağırması, gürlemeler, kırılan cam, Dizeler'in nabızı. Ayırt edilebilir akorlar cam zemini kulakla okunur kılar.

MÜZİK

Yazarın kendi *Tarot Album*'ü (sözler yazara ait, parçalar ücretli bir planda üretildi) jenerik için lisanslıdır; alan döngüleri tam oyun için planlanıyor.

Her şeye altyazı. Seslendirilen her replik ekranda; ayarlarda ayrı ses düzeyi ve seslendirme kaydırıcıları var.



bm_george'un seslendirdiği Caelus, Kara Ayna'da.

KALDIĞIN YERDEN DEVAM ET

KONTROL NOKTALARI

Tek otomatik kayıt yuvası; bir alana vardığında, çözülen her tanımdan sonra (tepkisi oynadıktan sonra), kampta ilk ışıқта ve çıkarken yazılır. Bir kayıt hikâye durumunu (kelimeler, bayraklar, Sızıntı) ve alanı, bir doğma noktası ya da Lyssia'nın konumuyla birlikte tutar.

Bulmacalar nokta başına bir hikâye bayrağıyla çözülmüş kalır: yükleme noktanın efektini

`Definitions.txt` 'den yeniden uygular; böylece hiçbir bulmacanın kendi kayıt koduna ihtiyacı olmaz.

İSTİSNALAR

- Dokunuş'tan atlayışa kadar hiçbir şey kaydedilmez: yeniden yükleme Dokunuş'tan önce devam eder.
- Tapınak ortasındaki kayıtlar girişinden devam eder (halkalar ve cam saklanmaz).
- Bölümü bitirmek kaydı siler; jenerik başlığa döner.

AYARLAR

Ses düzeyi, seslendirme düzeyi, tam ekran; oturumlar arasında korunur.



Başlık ekranı: Devam, kontrol noktasını ve zamanını belirtir.

PLATFORMS

	WINDOWS	WEB (ITCH.IO)
Boyut	159 MB	48 MB (gzip)
Kayıt	save.json (atomik yazım)	PlayerPrefs, IndexedDB'ye aktarılır
Çıkış	menü, duraklatmada Q, pencereyi kapatma	gizli; sekme odağı kaybedince kaydeder

Testte bulundu. İlk web sürümü yeniden yüklemede bütün kayıtları kaybediyordu: Unity'nin bellek içi dosya sistemi tarayıcının depolamasına aktarılmıyordu. Küçük bir JavaScript eklentisi artık her kayıttan sonra eşitleme yapıyor.

KURALLAR SAF C#'TA, İÇERİK METİNDE

ASSEMBLY	SATIR	İÇERİK
Core	1266	Kha'shul ayrıştırıcısı ve tanımları, diyalog, hikâye durumu, yıldız haritası, cam zemin, kaçış, kayıtlar, ses anahtarları. UnityEngine yok.
Game	4587	Hareket, tayfa yapay zekâsı, etkileşim, diyalog kutusu, defter, harita ekranı, efektler, sahne akışı, kayıtlar, ses.
Editor	4856	Sahne ve alan kurucuları, görsel üreticiler, yayın sürümleri, hata ayıklama menüsü.

TASARIMCIYA AİT VERİ

Lexicon.txt · Definitions.txt · Dialogue/*.txt · StarChart.txt
· Areas/*.txt · Decor.txt · Credits.txt

GERÇEK VERİ ÜZERİNDE 56 EDITMODE TESTİ

- Dilbilgisi: her kural ve hata.
- Her diyalog referansı çözülür; çözülebilir her nokta bir efekt belirtir.
- Yıldız haritası: tek anlamlı bir anahtar; en hızlı rota vardır ve tehlikeden kaçınır.
- Cam zemin: güvenli bir rota vardır ve doğrudan olandan uzundur.
- Kaçış: oyalamalar, geri fırlatmalar, İfade, kaybetme, kazanma.
- Kayıtlar: JSON gidiş-dönüşü, anlık görüntüler, bozuk kayıtlar. Ses anahtarları Python ile eşleşir.

BİR YAPAY ZEKÂ KODLAMA ASİSTANIYLA GELİŞTİRİLDİ

Oyun Unity'de, programlama ortağı olarak Claude ile geliştirildi. Tasarım (hikâye, dil, bulmacalar, ayarlar, yazım, ses seçimi) bana aitti ve altı aşamanın her birini oynayarak test ettim; Claude kodu bu tasarıma göre yazdı, editörü bir otomasyon köprüsüyle yönetti ve özellikleri ekran görüntüleri ve testlerle doğruladı.

ARAÇLAR

- Sahneler veriden yeniden üretilir (**Build** > **All Scenes**); hiçbir şey elle düzenlenmez.
- Bir hata ayıklama menüsü her bulmacaya atlar ve herhangi bir cümleyi söyleyebilir.
- Windows ve WebGL için yayın sürümleri; butler ile itch.io'da yayımlandı.
- Bu dokümanlar aynı veriden üretilir.

Daha fazlası: *MouthOfSilence_Flowcharts.pdf* (8 sistem şeması), **Docs/ARCHITECTURE.md** .

ALTI AŞAMA, BİR DIŞ OYUN TESTİ

AŞAMA	HEDEF	SONUÇ
1 · Plan	Bir dizüstünde, sıfır bütçeyle bitirilebilir bir kesit kapsamlı	Tasarım, Kha'shul dilbilgisi, mimari, varlık lisansları
2 · Çekirdek	Test edilmiş kurallar olarak dil ve diyalog	Ayrıştırıcı, tanımlar, diyalog yürütücüsü, defter, test odası
3 · Alanlar 1-3	Icarus, Annea, Boğaz	Yıldız haritası, kanca, köprü, ateş, sis; üretilmiş ortamlar
4 · Alanlar 4-6	Ayna'dan atlayışa	Ayna, cam zemin, yörüngeler, Dokunuş, kaçış, jenerik
+ His geçişi	Yazar geri bildirimi	Balonlu hava gemisi, tayfa yapay zekâsı, kamp ateşi, seslendirme, diyalogların yeniden yazımı
5 · Kayıt	Kontrol noktaları ve bir başlık ekranı	Otomatik kayıt, başlık ekranı, ayarlar
6 · Yayın	Sürümler ve dokümanlar	itch.io'da Windows ve web, mağaza sayfası, bu PDF'ler

OYUN TESTİNİN DEĞİŞTİRDİKLERİ

"Yıldız haritası fazla anlaşılmaz." Kurallar kaldı; bilgi görünür oldu (05. bölüm).

"Kel-Duun iki Duun kaydediyor." Bir arayüz odak hatası; kökünden düzeltildi ve tekrarlanan kelimeler artık reddediliyor.

"Bazı adaların simgesi yok." Artık her adanın bir işareti var; işaretsiz olanlar "sakin" oldu.

"Tayfa koyun gibi takip ediyor." Kişilikli yönelme (07. bölüm).

"Arayüz basit görünüyor." Üretilmiş piksel çerçeveler, isim plakaları, deri bir defter.

"Gemi sal gibi görünüyor." Yaşanmışlık hissi veren güverteli, balonlu bir hava gemisi.

Yöntem. Her aşama oynanabilir bir sürüm, bir özet ve bir test senaryosuyla bitti; onay alınmadan hiçbir şey ilerlemedi. Geliştiricinin bulduğu hatalar teslimden önce düzeltildi; oyuncuların bulduğu hatalar tasarımı değiştirdi.

İÇERİDE, DIŞARIDA VE SIRADA

KESİTTE OLANLAR

- 6 alan, 30-40 dakika, tamamen seslendirilmiş ve altyazılı
- Kha'shul: 10 kelime, 5 kural, 6 tanım bulmacası
- Astromansi, cam zemin, yörüngeler, kaçış
- Dallanan diyalog, Kavramsal Sızıntı, kamp ateşi
- Otomatik kayıt, ayarlar; klavye, kumanda, fare; Windows ve web

BİLEREK DIŞARIDA

- Lyssia için döviş ve can
- Defterin ötesinde envanter
- Dallanan olay örgüsü
- Tuval'in diğer gerçeklikleri

KÜNYE

Hikâye, tasarım, Kha'shul ve yazım: Umut Eren Demirci.
Görseller: Liberated Pixel Cup sanatçıları (CC-BY-SA 3.0 / GPL 3.0; tam liste oyunda ve [CREDITS.md](#) içinde). Sesler: Kokoro TTS (Apache 2.0). Yazı tipleri: Cinzel, EB Garamond (OFL). Müzik: Umut Eren Demirci'nin *The Tarot Album*'ü.

YOL HARİTASI

- **İpucu merdiveni.** Bir dakika sonra bir yol arkadaşının dürtmesi, sonra defter bir kelimeyi vurgular.
- **Seçim olarak Sızıntı.** İfade alternatif tanımlar açar; Bütünlük onları sınırlar.
- **5. Bölüm.** Kha'shul'un bir kelime sınavına dönüşmeden 10 kelimenin ötesine ölçeklenip ölçeklenmediğini test et: daha çok kelime değil, daha çok kural.
- **Müzik.** Tarot Album'den alan döngüleri ve bir jenerik parçası.
- **Erişilebilirlik.** Metin boyutu, azaltılmış hareket, yeniden atanabilir tuşlar.

OYNA

ueren.itch.io/the-mouth-of-silence

Tarayıcıda ya da Windows için indir.