

# AI vs İnsan

## Sosyal Dedüksiyon Oyunu Gelişmiş Tasarım Dokümanı

Versiyon: 2.0 Enhanced

Tarih: Şubat 2026

Statü: Gelişmiş Konsept Tasarımı

## Yönetici Özeti

AI vs İnsan, oyuncuların AI karakterleriyle etkileşime girerek kim gerçek insan, kim yapay zeka olduğunu bulmaya çalıştığı yenilikçi bir sosyal dedüksiyon oyunudur. Oyun, Among Us ve Werewolf/Mafia türlerinin mekaniklerini modern AI teknolojileriyle birleştirerek benzersiz bir deneyim sunar.

Özellik	Açıklama
Oyuncu Sayısı	6-12 (hibrit insan-AI)
Ortalama Süre	30-45 dakika
Platform	PC, Web, Mobil (cross-platform)
Teknik Temel	LLM tabanlı AI, Voice synthesis
Hedef Kitle	16+ yaş, strateji severler

### Benzersiz Değer:

- Her oyun tekil - roller, karakterler, sesler her seferinde yeni üretilir
- Kimlik sizıntısını önleyen gelişmiş proxy sistemleri
- Belirsizlik tabanlı senaryo sistemi
- Davranış odaklı zafer koşulları

# 1. Oyun Konsepti ve Mekanikler

## 1.1 Temel Konsept

AI vs İnsan, asimetrik bir sosyal dedüksiyon oyunudur. Oyuncular bir köy toplumunda bir araya gelir ve aralarında AI karakterlerin olup olmadığını anlamaya çalışırlar.

## 1.2 İki Taraflı Yapı

Taraf	Amaç	Stratejiler
İNSANLAR	AI karakterleri tespit etmek	<ul style="list-style-type: none"><li>Tutarsızlıklarını gözleme</li><li>İttifaklar kurma</li><li>Davranış analizi</li></ul>
AI'LAR	İnsanları manipüle etmek	<ul style="list-style-type: none"><li>İnsan davranışını taklit</li><li>Şüphe dağıtma</li><li>Yanlış yönlendirme</li></ul>

## 2. Oyun Modları

### 2.1 Mod A: Gözlemci Tanrı

Bu modda oyuncu oyunun dışından bir gözlemci pozisyonundadır. Tamamı AI karakterlerden oluşan bir topluluk kendi aralarında oynar.

Özellikler:

- Analitik panel: Güven skorları, şüphe seviyeleri
- Karar ağacı görünümü
- Sınırlı müdahale: Rastgele olaylar tetikleyebilir
- Hızlandırma kontrolü

### 2.2 Mod B: Aktif Oyuncu

Oyuncu bir karakteri kontrol eder. Kalan slotlar AI ile doldurulur. Ayırt edilemezlik prensibi: Kim insan kim AI belli olmaz.

### 3. Her Oyun Tekil ve Benzersiz

Oyunun en önemli tasarım kararı: Her maç tamamen yeni bir evren yaratır.

#### 3.1 Prosedürel Karakter Üretimi

Üretim Süreci:

- Rol Atama: Çiftçi, Demirci, Büyücü, Tüccar vb.
- Kişilik Profili (LLM): Hikaye, özellikler, konuşma tarzı
- Ses Kimliği (Freya): Ton, hız, vurgu özellikleri
- Görsel Avatar (fal.ai): Tek kullanımlık 2D illüstrasyon

**UYARI:** Oyun bitince tüm ses profilleri, promptlar ve avatarlar SİLİNİR. Tekrar kullanım yasaktır.

## 4. Dünya ve Mekân Tasarımı

### 4.1 Kamp Ateşi - Ortak Alan

Köyün merkezindeki ateşbaşı, tüm karakterlerin toplandığı kamuya açık tartışma alanıdır. Günlük olaylar tartışılır, şüpheler dile getirilir, oylama yapılır.

İletişim: Sadece metin (ses yok)

Proxy: Her mesaj Chat Proxy'den geçer

### 4.2 Evler - Özel Görüşme Alanları

Her karakterin bir evi vardır. 1'e 1 özel konuşmaların yapıldığı alanlardır.

Ev Mekanikleri:

- Sınırlı Ziyaret: Gün başına 2-3 ev ziyareti
- Ses İletişimi (Opsiyonel): Voice Proxy üzerinden
- Gizlilik: Sadece iki karakter arasında
- Risk-Ödül: Daha fazla bilgi ama manipülasyon riski

## 5. İletişim Tasarımı - Kimlik Sızıntısını Önleme

Oyunun en kritik zorluğu: İnsan ve AI karakterleri birbirinden ayırt edilemez hale getirmek.

### 5.1 Kamp Ateşi - Chat Proxy Sistemi

Kamp ateşinde ses kullanılmaz - sadece metin. Ham metin de direkt paylaşılmaz. Her mesaj Chat Proxy katmanından geçer.

Proxy İşlem Adımları:

1. Meta İçerik Engelleme: 'Ben insanım/AI'yım' gibi ifadeler yasak
2. Dil Normalleştirme: Modern dil → Ortaçağ/Fantezi
3. Karakter Stili: Kişiye göre yeniden yazılır
4. Hız Kontrolü: AI geciktirilir, insan tamponlanır

### 5.2 Fıylar - Voice Proxy (Önsiyonel)

Voice Proxy İşlem Hattı:

İnsan Konuşursa:

Mikrofon → ASR (ses→metin) → Filtre → Freya TTS (karakter sesi) → Karşıya

AI Konuşursa:

AI metin → Filtre → Freya TTS (karakter sesi) → Karşıya

Engellenenler: Aksan, yaş, cinsiyet, arka plan sesi, nefes kalıpları

## 6. Niyet Tabanlı İletişim

Serbest metin girişi kimlik sızıntısı riski oluşturur. Bu yüzden Niyet Tabanlı İletişim sistemi geliştirilmiştir.

### 6.1 Niyet Seçim Mekanizması

Oyuncu mesajını yazmak yerine bir niyet seçer. Sistem bu niyeti karakterin üslubuyla mesaja dönüştürür.

Niyet	Alt Seçenekler	Örnek
Suçlama	Doğrudan suçla İma et Geçmiş hatırlat	"Marcus dün gece neredeydin?"
Savunma	Kendini savun Başkasını savun Delil sun	"Ben avdaydım, tanıklar var"
Sorgulama	Açık soru Tuzak soru Bilgi doğrula	"Elena uyuduğunu söylemişsin..."
İttifak	Açık teklif Gizli anlaşma Güven inşa	"Dürüstler birleşmeli"
Manipülasyon	Yalan Dedikodu Şüphe dağıt	"Duyduğuma göre Lyra Marcus ile..."

## 7. 'AI Yoksa Oyun Boşa Düşer' Çözümü

Çözüm: Belirsizlik oyunun tasarımının parçasıdır. Oyun başında sistem gizlice bir senaryo tipi seçer. Oyuncular hangisi olduğunu BİLMEZ.

Senaryo	Açıklama	İnsan Zaferi
Tip 1: Tek AI	En az 1 AI var	Tüm AI'ları tespit et, max 1 yanlış
Tip 2: Çoklu AI	2-3 AI var	Koordineli veya bağımsız AI'ları bul
Tip 3: AI Yok	Paranoia modu	Kimseyi infaz etme, moral koru
Tip 4: Full AI	Sadece gözlemci	N/A - tüm karakterler AI

Yanlış Av Cezası:

- Bilgi güvenilirliği düşer
- Bazı yetenekler kilitlenir
- Moral kaybı
- AI avantajı artar

Bu sistem 'rastgele suçla' stratejisini cezalandırır.

## 8. Oyun Döngüsü (Phase Loop)

Faz	Süre	Aktiviteler	Amaç
1. Sabah	2dk	Önceki gün özeti, durum	Oyuncuları güncelle
2. Gündüz	10dk	Ev ziyaretleri (2-3 limit)	Bilgi toplama
3. Akşam	8dk	Kamp ateşi tartışması	Kolektif bilgi
4. Gece	3dk	Gizli oylama, infaz	Eleme kararı
5. Gece Yarısı	1dk	AI aksiyonu (varsayı) AI hamleleri	

### Döngü Sonu Kontrolü:

- AI kaldı mı? (İnsan zaferi)
- İnsan  $\leq$  AI sayısı? (AI zaferi)
- Topluluk parçalandı mı?
- Max gün sayısı aşıldı mı? (Puan hesaplama)

## 9. Sistem Diyagramları

### 9.1 Oyun Akış Diyagramı

#	Aşama	İşlem
1	GAME START	Yeni maç, benzersiz seed
↓		
2	ROLE POOL	Rol tanımları yüklenir
↓	Rastgele atama	
3	PLAYER SLOTS	İnsanlar + AI doldurma
↓	Paralel işlem	
4	LLM	Freya ve fal.ai promptları
↓	İki yola ayrılır	
5	FREYA + fal.ai	Ses ve görsel üretimi
↓	Birleştirilir	
6	CHARACTER	Tam karakter instance
↓		
7	WORLD GEN	Kamp ateşi + evler
↓		
8	DAY PHASE	Ev ziyaretleri, görüşmeler
↓		
9	CAMPFIRE	Ortak tartışma (proxy)
↓		
10	VOTING	Oylama ve infaz
↓	Döngü kontrolü	
11	GAME END	Kazanan, temizlik

## 9.2 Chat Proxy Akış Diyagramı

Aşama	İşlem
1. GİRİŞ	Oyuncu veya AI mesaj göndermek ister
↓	
2. NİYET	Suçla/Savun/Sorgula/İttifak/Manipüle
↓	
3. PROXY	Çok katmanlı filtreleme:
3.1 Kural	"Ben AI'yım" yasak, meta yasak
3.2 Dil	Modern → Ortaçağ/Fantezi
3.3 Stil	Karakter kişiliği uygulanır
3.4 Hız	AI gecikir, insan tamponlanır
↓	
4. ÇIKTI	Herkes işlenmiş mesajı görür

## 10. Teknik Mimari

Bileşen	Teknoloji	Kullanım
AI Motor	GPT-4 / Claude 3.5	Karakter davranışları, diyalog
Ses Sentezi	Freya TTS / ElevenLabs	Karakter sesleri
Görsel	fal.ai / Midjourney	Avatar üretimi
ASR	Whisper / Deepgram	Konuşma tanıma
Backend	Node.js / FastAPI	Oyun sunucusu, proxy
İletişim	WebSocket / WebRTC	Gerçek zamanlı
Veritabanı	PostgreSQL + Redis	Durum, hafıza
Frontend	React / Unity WebGL	Arayüz, görselleştirme
Hosting	AWS / Google Cloud	Ölçeklenebilir altyapı

### Performans:

- Metin: <100ms (proxy sonrası)
- Ses: <200ms (proxy sonrası)
- AI karar: 1-3 saniye (gerçekçi gecikme)

Ölçek: 100+ eş zamanlı oyun

## 11. İş Modeli ve Monetizasyon

Model	Açıklama
Free-to-Play	Temel oyun ücretsiz, premium özellikler ücretli
Abonelik	Aylık/Yıllık: Exclusive içerik, analitik
Turnuva	Ödüllü turnuva giriş ücretleri
B2B	Kurumsal lisanslama, team-building

Etki: Pay-to-win YOK, sadece kozmetik/erişim avantajı. Loot box yasaktır.

## 12. Riskler ve Hafifletme

Risk	Öncelik	Çözüm
Kimlik Sızıntısı	KRİTİK	Katı Proxy, Red team test
AI Ayırt Edilebilir	YÜKSEK	Sürekli tuning, A/B test
Performans	YÜKSEK	Load test, CDN, mikroservis
Toksik Davranış	ORTA	Moderasyon, ban sistemi
LLM Maliyet	ORTA	Fine-tuning, cache, hybrid
Düzenleyici	YÜKSEK	GDPR/COPPA uyumu, danışmanlık

## 13. Sonuç ve Sonraki Adımlar

AI vs İnsan, sosyal dedüksiyon oyunlarını AI çağına taşıyan yenilikçi bir deneyimdir.

Güçlü Yönler:

- Benzersiz replayability - her oyun farklı evren
- Teknik yenilik - çok katmanlı proxy sistemi
- Psikolojik derinlik - Turing testi + sosyal dedüksiyon
- Ölçeklenebilirlik - casual ve competitive
- Eğitim potansiyeli - kritik düşünme

### 13.1 Geliştirme Yol Haritası

Faz	Süre	Hedefler
Faz 1: Prototip	3 ay	Core loop, temel AI, Chat Proxy
Faz 2: Alpha	4 ay	Voice Proxy, avatarlar, gelişmiş AI
Faz 3: Beta	3 ay	Optimizasyon, ek modlar, topluluk
Faz 4: Launch	2 ay	Stabilite, pazarlama, altyapı

Kritik Başarı Faktörleri:

- AI Kalitesi - karakterlerin inandırıcılığı
- Teknik Güvenlik - kimlik sizıntısı önlenmeli
- Topluluk Yönetimi - toksik davranış kontrolü
- Dengeleme - sürekli ayarlama gereklidir

Teşekkürler!

Bu belge AI vs İnsan oyununun temel tasarım felsefesini ve teknik mimarisini özetler.  
Belge geliştirme sürecinde güncellenecek yaşayan bir dokümandır.