

- AI vs İnsan: Ocak Yemini — B2B Odaklı Sunum Raporu
 - SLAYT 1: Kapak ve İlk Etki (30 sn)
 - SLAYT 2: Oyun Felsefesi / Platform Felsefesi (40 sn)
 - SLAYT 3: Mekanik ve Core Loop / Platform Mimarisi (35 sn)
 - SLAYT 4: Pazar ve Hedef Kitle (35 sn)
 - Hedef Segmentler
 - Rakiplerin Hata Yaptığı 3 Nokta
 - SLAYT 5: Yol Haritası ve İş Modeli (30 sn)
 - Yol Haritası
 - İş Modeli
 - SLAYT 6: Ekip ve Demoya Davet (40 sn)
 - Ekip: ATTN
 - Teknik Kanıtlar
 - Kapanış
 - Sunum Stratejisi Özeti

AI vs İnsan: Ocak Yemini — B2B Odaklı Sunum Raporu

SLAYT 1: Kapak ve İlk Etki (30 sn)

Görsel: Ocak ateşi etrafında toplanan karakterlerin concept art'ı — karanlık fantezi atmosferi, yüzlerde belirsizlik.

Başlık:

AI vs İnsan: Ocak Yemini "Among Us ile Dungeon Master'ın sesli buluştuğu nokta"

Alt Başlık:

Voice-First Character AI Platform — Oyun Stüdyoları İçin Hazır API

Giriş Konuşması:

"Biz ATTN ekibi, bugün size sadece bir oyun değil, **her oyun stüdyosunun kendi dünyasına entegre edebileceği bir Sesli Karakter Zekası platformu** sunmaya geldik. Gördüğünüz oyun, bu platformun ilk ve en agresif showcase'i."

SLAYT 2: Oyun Felsefesi / Platform Felsefesi (40 sn)

Görsel: Minimalist bir sahne — bir tarafta "metin kutusu" (eski dünya), diğer tarafta "ses dalgası" (yeni dünya). Arada keskin bir çizgi.

Mesaj:

"Neden bu platformu yapıyoruz?"

Anlatım:

"Bizim felsefemiz: **Yapay zeka karakterleri artık metin kutularına hapsolmamalı**. Bugün oyun stüdyoları NPC diyalog sistemi için hâlâ statik script ağaçları kullanıyor. Biz bunu kökünden değiştiriyoruz."

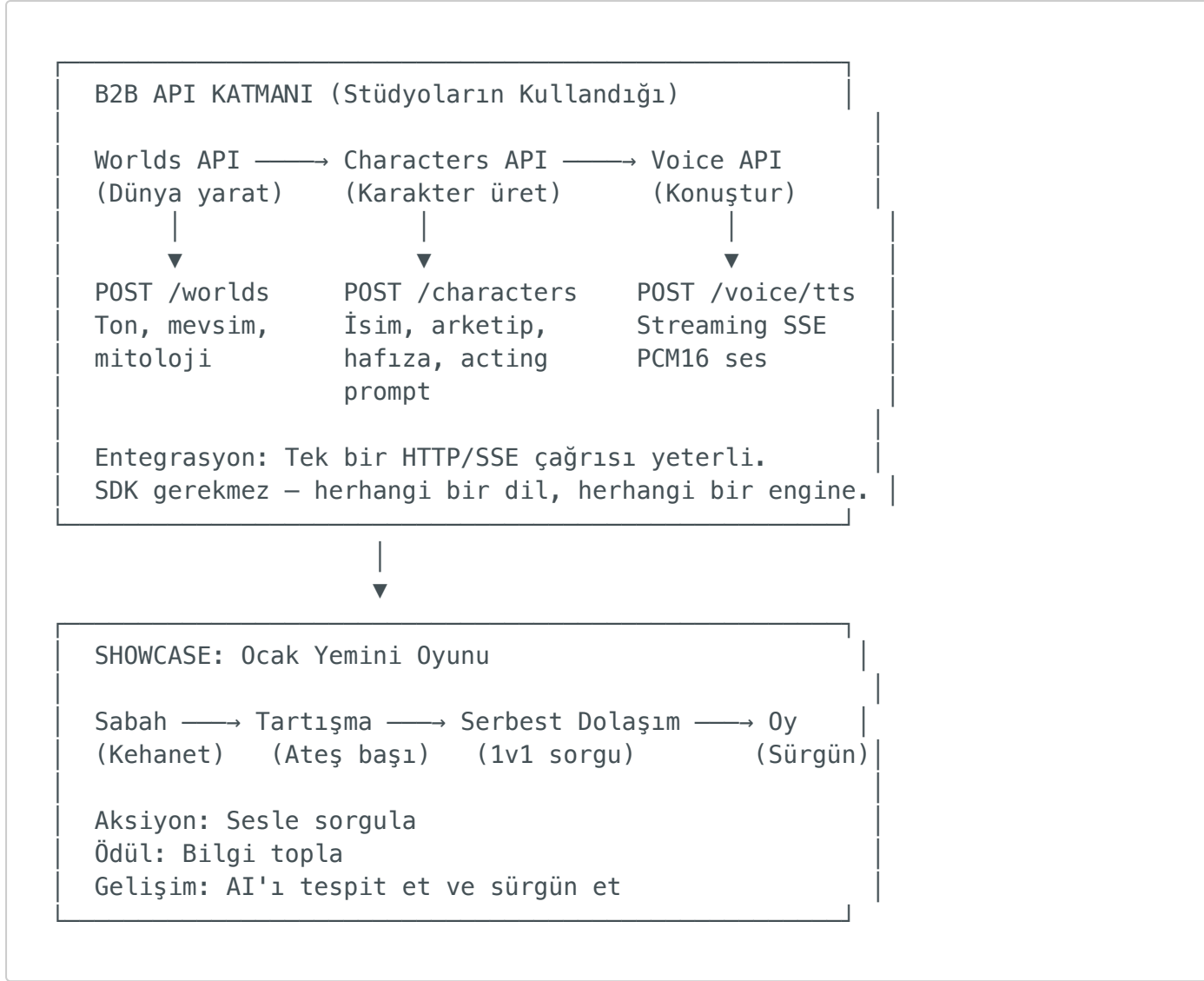
"Oyuncunun bir NPC ile **gerçek bir insanla konuşuyormuş gibi** etkileşime girmesini hedefliyoruz. Ama asıl müşterimiz oyuncu değil — **bu deneyimi kendi oyununa entegre etmek isteyen stüdyo**."

B2B DNA'sı — 3 Temel Söz:

#	Söz	Açıklama
1	Tutarlı Karakter Hafızası	Karakterler önceki konuşmaları hatırlar, çelişkiye düşmez
2	Ses-Öncelikli Mimari	TTS/STT entegrasyonu API seviyesinde, stüdyo sadece endpoint çağırır
3	Çok-Kiracılı (Multi-Tenant)	Her stüdyo kendi dünyasını, kurallarını, karakterlerini tanımlar

SLAYT 3: Mekanik ve Core Loop / Platform Mimarisi (35 sn)

Görsel: İki katmanlı mimari şeması:



Mesaj:

"Felsefemiz gereği her API çağrısında stüdyo şu döngüyü tetikler: **Dünya Kur → Karakter Üret → Konuştur → Hafızaya Yaz**. Stüdyonun yapması gereken sadece endpoint'leri çağırmak — prompt mühendisliği, ses sentezi, hafıza yönetimi tamamen bizde."

Teknik Derinlik (Jüri İçin):

Metrik	Sonuç	Detay
fal.ai entegrasyonu	7+ servis	Freya TTS/STT, OpenRouter LLM, FLUX, Beatoven

Metrik	Sonuç	Detay
İlk ses çıkışı	~1.2 saniye	Polling'e göre 2.9x hızlı (streaming)
Paralel TTS	3.3x hızlanma	3 eşzamanlı karakter konuşması
Moderasyon	Otomatik	Karakter kırılması, taboo kelime, sahne dışı konuşma algılama
Dünya üretimi	Deterministik	Aynı seed = aynı oyun (test edilebilir, denetlenebilir)

SLAYT 4: Pazar ve Hedef Kitle (35 sn)

Görsel: 3 sütunlu hedef kitle grafiği.

Hedef Segmentler

Segment	Pazar	Acı Noktası
Oyun Stüdyoları (Indie & AA)	50K+ aktif stüdyo	NPC diyalog sistemi geliştirmek 6+ ay sürüyor
Kurumsal Eğitim	\$380B global pazar	Senaryo bazlı eğitim simülasyonları statik ve sıkıcı
İnteraktif Hikaye Platformları	Büyüyen segment	Ses entegrasyonu teknik olarak çok zor

Rakiplerin Hata Yaptığı 3 Nokta

Rakip	Hata	Bizim Avantajımız
Inworld AI, Convai	Yalnızca İngilizce odaklı	Türkçe ve çok dilli destek
ChatGPT wrapper'lar	Karakter tutarlılığı yok, hafıza yok, ses yok	Uçtan uca entegre pipeline
Statik diyalog ağaçları	Ölçeklenemez, her branch elle yazılıyor	Prosedürel ve dinamik karakter üretimi

Boşluk:

"Kimse henüz **ses-öncelikli, çok kiracılı, hafıza destekli karakter AI API'si** sunmuyor. Biz bu boşluğu dolduruyoruz."

SLAYT 5: Yol Haritası ve İş Modeli (30 sn)

Görsel: Sade zaman çizelgesi.

Yol Haritası

2026 Q1 (Şimdi)	2026 Q2-Q3	2026 Q4	2027
Hackathon MVP Ölçekleme └ Ocak Yemini Demo Özel ses eğitimi └ 7+ fal.ai entegrasyon Fine-tuned modeller └ Streaming TTS/STT Kurumsal paket └ Multi-tenant API 10+ stüdyo └ Core loop tamamlandı Uluslararası açılım	Beta API └ PostgreSQL └ Rate limiting └ Usage tracking └ 3 pilot stüdyo └ WebSocket streaming	GA Launch └ API dokümantasyon └ SLA & uptime └ Fiyatlandırma v1 └ Dashboard └ Public beta	

İş Modeli

Tier	Fiyat	İçerik
Starter	\$99/ay	10K karakter konuşması, 5 dünya, 3 ses
Pro	\$499/ay	100K konuşma, sınırsız dünya, tüm sesler, öncelikli destek
Enterprise	Özel	Sınırsız, SLA, dedicated instance, white-label, özel ses eğitimi

Entegrasyon Kolaylığı:

SDK'ya gerek yok — standart HTTP ve SSE çağrıları. Unity, Unreal, Godot, web, mobil... Herhangi bir platformdan **POST**

/v1/characters/{id}/speak/stream çağır, ses akışını al. **5 dakikada** entegrasyon.

SLAYT 6: Ekip ve Demoya Davet (40 sn)

Görsel: Ekip üyelerinin profesyonel fotoğrafları.

Ekip: ATTN

Üye	Rol	Katkı

Teknik Kanıtlar

- Backend:** Python + FastAPI + fal.ai (7+ servis entegrasyonu)
- Frontend:** React + TypeScript + Zustand (dark fantasy UI)
- AI:** Gemini 2.5 Pro/Flash, Freya TTS/STT, FLUX avatar üretimi
- Performans:** <2s uçtan uca ses yanıtı, paralel TTS ile 3.3x hızlanma
- Kod:** 2000+ satır oyun motoru, tam B2B API katmanı, WebSocket desteği

Kapanış

"Bu felsefeyi, bu platformu ve bu oyunu bu seviyeye getirdik. Doğru yatırım ve ekip genişlemesiyle, 2026 sonunda **endüstri standardı bir B2B Character AI API** olacağız."

"Şimdi anlattıklarımızın havada kalmaması için, sizi **Ocak Yemini'nin dünyasına** davet ediyorum. Ateş yanıyor, karakterler konuşuyor — **hangisi insan, hangisi AI, sesinden anlayabilecek misiniz?**"

Sunum Stratejisi Özeti

Her slayttaki B2B pivot vurgusu:

Slayt	Oyun Anlatısı	B2B Dönüşümü
1 - Kapak	"Bir oyun sunuyoruz"	"Bir platform sunuyoruz, oyun onun showcase'i"
2 - Felsefe	"Oyuncu şunu hissetsin"	"Stüdyo bunu kendi oyununa entegre etsin"
3 - Mekanik	"Oyun döngüsü böyle"	"API döngüsü böyle, tek HTTP çağrısı yeterli"
4 - Pazar	"Oyuncular bunu sever"	"50K+ stüdyo bu API'ye ihtiyaç duyuyor "
5 - Yol Haritası	"Oyunu çıkaracağız"	"Pilot stüdyolar, enterprise tier , SDK gereksiz"
6 - Demo	"Oyunu oynayın"	"API'nin ürettiği deneyimi yaşayın "