

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 sızıntısını 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">Tutarsızlıkları gözlemlemeİttifaklar kurmaDavranış analizi |
| AI'LAR | İnsanları manipüle etmek | <ul style="list-style-type: none">İnsan davranışını taklitŞüphe dağıtmaYanlış yönlendirme |

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:

1. Rol Atama: Çiftçi, Demirci, Büyücü, Tüccar vb.
2. Kişilik Profili (LLM): Hikaye, özellikler, konuşma tarzı
3. Ses Kimliği (Freya): Ton, hız, vurgu özellikleri
4. 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 ateş başı, 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: Kişiliğe göre yeniden yazılır
4. Hız Kontrolü: AI geciktirilir, insan tamponlanır

5.2 Fyler - Voice Proxy (Opsiyonel)

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 söylemiştin..." |
| 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 (varsa) | 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 davranışı, 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 |

Etik: 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:

1. AI Kalitesi - karakterlerin inandırıcılığı
2. Teknik Güvenlik - kimlik sızıntısı önlenmeli
3. Topluluk Yönetimi - toksik davranış kontrolü
4. Dengeleme - sürekli ayarlama gerekir

Teşekkürler!

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