

- AI vs İnsan: Ocak Yemini — Sunum Raporu
  - SLAYT 1: Kapak ve İlk Etki (30 sn)
  - SLAYT 2: Felsefe ve Oyun (40 sn)
  - SLAYT 3: Mimari ve Teknik Derinlik (35 sn)
  - SLAYT 4: Pazar ve Hedef Kitle (35 sn)
    - Hedef Segmentler
    - Rakip Karşılaştırma
  - SLAYT 5: Yol Haritası ve İş Modeli (30 sn)
    - Yol Haritası
    - İş Modeli
  - SLAYT 6: Ekip ve Demo (40 sn)
    - Ekip: ATTN
    - Bu Hafta Ne Yaptık
    - Kapanış
    - Sunum Stratejisi Özeti

# AI vs İnsan: Ocak Yemini — 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 — Sesli Karakter Deneyimi İçin Hazır API

### Giriş Konuşması:

"Biz ATTN ekibi. Bugün size sadece bir oyun değil, **sesli karakter deneyimi isteyen her ürüne entegre edilebilecek bir Voice AI platformu** sunmaya geldik. Ve bu platformun gücünü kanıtlamak için en agresif showcase'ini kendimiz yaptık: **Ocak Yemini.**"

## SLAYT 2: Felsefe ve Oyun (40 sn)

**Görsel:** Ocak Yemini oyunundan bir sahne — karakter konuşurken ses dalgası animasyonu, karanlık fantezi atmosferi.

### Mesaj:

"Ses ile etkileşimin geleceğini inşa ediyoruz."

### Anlatım:

"Felsefemiz basit: **Yapay zeka karakterleriyle etkileşim artık klavyeden değil, sesinizden geçmeli.** Bir karaktere soru sordığınızda, 1.3 saniye içinde size kendi sesiyle, kendi kişiliğiyle yanıt vermelii. Metin yok, bekleme yok — sadece doğal bir sesli diyalog."

"Bunu kanıtlamak için en zor showcase'i seçtik: **Ocak Yemini** — 1 gerçek oyuncunun 4-8 AI karakterle **tamamen sesli** oynayabileceği bir sosyal çıkarsama oyunu. Among Us'ın gerilimi, Dungeon Master'ın atmosferi, ama her şey **ses üzerinden**. Oyuncu mikrofona konuşuyor, AI karakterler kendi sesleriyle yanında yanıt veriyor. Ve bu oyuncunun arkasındaki tüm altyapı, tek bir API çağrısıyla erişilebilir durumda."

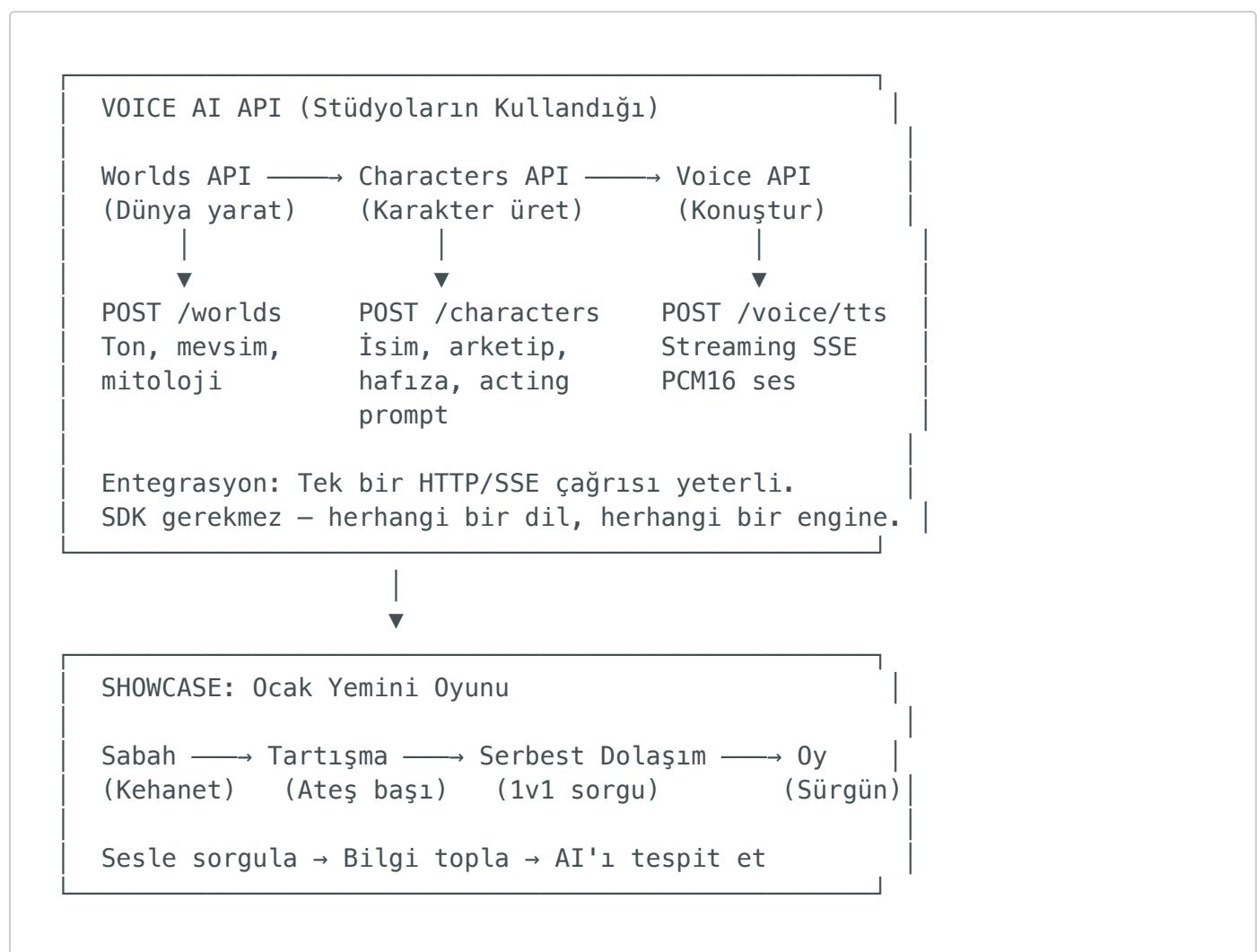
### 3 Temel Söz:

#	Söz	Açıklama
1	<b>Ses-Öncelikli</b>	TTS/STT pipeline API seviyesinde hazır, tek endpoint
	<b>Mimari</b>	çağrısıyla sesli karakter konuşması
2	<b>Tutarlı Karakter Hafızası</b>	Karakterler önceki konuşmaları hatırlar, çelişkiye düşmez

#	Söz	Açıklama
3	<b>Stüdyoya Özel Izolasyon</b>	Her stüdyo kendi dünyasını, kurallarını, karakterlerini bağımsız olarak tanımlar

## SLAYT 3: Mimari ve Teknik Derinlik (35 sn)

**Görsel:** İki katmanlı mimari şeması:



**Mesaj:**

"API döngüsü: **Dünya Kur → Karakter Üret → Konuştur → Hafızaya Yaz**.

Prompt mühendisliği, ses sentezi, hafıza yönetimi tamamen bizde — stüdyo sadece endpoint çağrıır. 5 aşamalı optimizasyonla pipeline'i **5.6 saniyeden 1.30 saniyeye** düşürdük."

**Benchmark Sonuçları:**

Metrik	Sonuç	Detay
Servis entegrasyonu	Gemini API + fal.ai (7+ servis)	Gemini Flash LLM (direkt), Freya TTS/STT, FLUX, Beethoven
LLM ilk token (TTFT)	<b>~0.61 saniye</b>	Gemini Flash direkt API, thinking_budget=0
Pipeline ilk ses (TTFA)	<b>~1.95 saniye</b>	LLM streaming + TTS, asyncio.Queue ile paralel
3x Paralel TTS TTFA	<b>~1.30 saniye</b>	3 eşzamanlı karakter konuşması — en hızlı pipeline
Eski → Yeni pipeline	5.6s → 1.30s	<b>4.3x hızlanma</b> (5 aşamalı optimizasyon)
Moderasyon	Otomatik	Karakter kırılması, taboo kelime, sahne dışı konuşma algılama
Dünya üretimi	Deterministik	Aynı seed = aynı oyun (test edilebilir, denetlenebilir)

## 5 Optimizasyon Adımı:

#	Optimizasyon	Etki
1	Streaming endpoint'leri (SSE)	İlk chunk beklemeden gönderim
2	Clause-based split (, ; : !?)	Daha erken TTS tetikleme
3	asyncio.Queue (LLM+TTS paralel)	LLM beklemeden TTS başlar
4	40 char limit split	Uzun cümlelerde erken ses
5	OpenRouter → Gemini direkt + Thinking OFF	LLM ilk token 612ms

## SLAYT 4: Pazar ve Hedef Kitle (35 sn)

**Görsel:** 3 sütunlu hedef kitle grafiği.

## Hedef Segmentler

Segment	Neden Bize İhtiyacı Var
Sesli NPC isteyen oyun stüdyoları (RPG, sosyal, hikaye odaklı)	Kendi sesli AI karakter pipeline'larını kurmak aylar sürüyor — biz bunu tek API'de sunuyoruz
İnteraktif hikaye platformları	Ses entegrasyonu teknik olarak çok zor, biz bunu çözdük
Senaryo bazlı eğitim/simülasyon	Statik simülasyonlar yerine dinamik, sesli AI karakterlerle gerçekçi eğitim

## Rakip Karşılaştırma

Rakip	Eksik	Bizim Farkımız
Inworld AI, Convai	Yalnızca İngilizce odaklı, yüksek latency	Türkçe dahil çok dilli, 1.30s TTFA
ChatGPT wrapper'lar	Karakter tutarlılığı yok, hafıza yok, ses yok	Üçtan uca entegre pipeline: LLM + TTS + hafıza
Manuel diyalog sistemleri	Ölçeklenemez, her branch elle yazılıyor	Prosedürel ve dinamik karakter üretimi

### Boşluk:

"Kimse henüz **ses-öncelikli, stüdyoya özel izole edilebilen, hafıza destekli bir karakter AI API'si** sunmuyor. Biz tam olarak bunu yapıyoruz."

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

**Görsel:** Sade zaman çizelgesi.

### Yol Haritası

2026 Q1 (Şimdi)	2026 Q2	2026 Q3–Q4
-----------------	---------	------------

Hackathon MVP	Altyapı Sağlama&stırma	Açık Beta
└ Ocak Yemini Demo	└ PostgreSQL geçişi	└ Public API
dokümantasyon		
└ 7+ fal.ai entegrasyon	└ Rate limiting	└ Dashboard & usage
tracking		
└ Streaming TTS/STT	└ WebSocket streaming	└ İlk pilot stüdyo
entegrasyonu		
└ Multi-tenant API	└ Monitoring & logging	└ Fiyatlandırma modeli
└ Core loop tamamlandı	└ Test suite	└ Çok dilli ses desteği

# İş Modeli

Tier	Fiyat	İçerik
<b>Starter</b>	\$99/ay	10K karakter konuşması, 5 dünya, 3 ses
<b>Pro</b>	\$499/ay	100K konuşma, sınırsız dünya, tüm sesler, öncelikli destek
<b>Enterprise</b>	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... **POST /v1/characters/{id}/speak/stream** çağrı, ses akışını al. **5 dakikada entegrasyon.**

# SLAYT 6: Ekip ve Demo (40 sn)

**Görsel:** Ekip üyelerinin fotoğrafları + Ocak Yemini ekran görüntüsü.

# Ekip: ATTN

Üye	Rol	Katkı

# Bu Hafta Ne Yaptık

- **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:** 5.6s → 1.30s ses yanıtı (4.3x hızlanma), 3x paralel TTS
- **Oyun:** Tam çalışan Ocak Yemini demo — sesli AI karakterler, oylama, gece/gündüz döngüsü

## Kapanış

"Bir haftalık hackathon'da sesli karakter AI platformunu sıfırdan inşa ettik, 5.6 saniyelik gecikmeyi 1.3 saniyeye düşürdük ve üzerine tam bir oyun koyduk. Teknoloji hazır, API çalışıyor, oyun oynayabiliyor — **gerisi sadece ölçümleme meselesi.**"

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

(Demoyu başlat!)

## Sunum Stratejisi Özeti

Slayt	Oyun	Platform
1 - Kapak	Ocak Yemini'yi göster	"En agresif showcase'imiz"
2 - Felsefe	"Sesle oynanan sosyal çıkarsama"	"Ses ile etkileşimin geleceği"
3 - Mimari	Oyun döngüsü: soruya → oy ver	API döngüsü: tek HTTP çağrı, 1.30s yanıt
4 - Pazar	"Bu oyun türü büyüyor"	"Sesli karakter isteyen stüdyolar için boşluk var"
5 - Yol Haritası	"Demo hazır"	"Q2 altyapı, Q3-Q4 açık beta"
6 - Demo	"Oynayın, deneyin"	"Bir haftada sıfırdan buraya geldik"