

# Hikaye

Kaptan Marcus, insanlığın en cesur astronotlarından biriydi. "Evrenin Sonu" görevine seçilmesi tesadüf değildi. Zor zamanlarda verdiği kararlarla defalarca insanlığı kurtarmış, saygı kazanmıştı. Bu görev, hayatının en büyük sınavıydı. 20 yıl önce yola çıkan Marcus, mürettebatını yan görevler için farklı galaksilere bırakmış ve artık son durak olan evrenin sınırına yalnızca kendisi kalmıştı.

Yıllar süren yolculuk boyunca karşılaştığı zorluklara rağmen, gemisinin arızalarını bilgi ve becerisiyle tamir etmiş, yoluna devam etmişti. Geri dönmek gibi bir seçeneği yoktu. Ne gemisi ne de bedeni bu uzun görevi geride bırakabilecek kadar dayanıklıydı. Artık sona yaklaşmıştı.

Sınır yaklaştıkça tuhaf olaylar yaşanmaya başladı. Gemi giderek daha sık arızalanıyor, dışarıda tanımlanamayan varlıklar belirmeye başlıyordu. Zihninde garip sesler duyuyor, gemisinin içinde bile yalnız olmadığını hissediyordu. Ama Marcus, her şeye rağmen görevi tamamlamaya kararlıydı. Bu, insanlığın bilmediği bir bölgeyi keşfetme ve evrenin sınırını görme şansıydı.

Sonunda sınırı geçmek üzereyken Marcus, korku ve tereddütle doldu. Tam bu noktada bir karar vermesi gerekiyordu: Devam mı edecekti, yoksa geri mi dönecekti? Eğer geri dönmeyi seçerse, etrafındaki ses konuşmaya başladı. Tuhaf ama anlamlı bir tondaydı:

"Oh, siz yaratıklar hemen evrenin dışına çıkıyorsunuz. Oysa bu evreni daha yeni yaratmıştım. Eh, artık yapacak bir şey yok. Daha sizi göremeden siz bana geldiniz. Başka sefereymiş artık."

Bu sözlerle birlikte Marcus, evrenin yok oluşunu izledi. İnsanlığın tüm tarihi, yıldızlar ve galaksiler bir anlık bir parıltıyla sona erdi. Geriye yalnızca sessizlik kaldı.

Ancak Marcus, sınırı geçmeye karar verirse farklı bir son bekliyordu. Aniden bilincini kaybetti ve uyandığında kendini soyut bir fanusun içinde buldu. Artık bedenine, gemisine ya da insan formuna sahip değildi. Tamamen soyut bir varoluşun içinde hapsolmuştu. Aynı ses yeniden konuşmaya başladı:

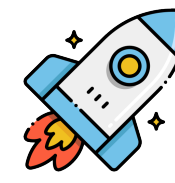
"Bunca yolu katettin, yıldızların ötesine geçtin, tüm bildiklerini arkada bıraktın. Ne bulmayı umdun burada? Bir cevap mı? Bir anlam mı? Yoksa sadece daha fazla boşluk?

Şimdi buradasın. Evreninin dışındasın, fakat ne değişti? Gökyüzündeki yıldızlar içindeki boşluğu doldurmadıysa, bu karanlık onu nasıl dolduracak? Sonsuzluğun kendisinden kaçmaya çalıştın ve işte buradasın—sonsuz yalnızlığın tam kalbinde.

Burada hiçbir şey yok, sadece sen varsın. Hep sen oldun. Bu sınırı geçerken kendinden başka neyi bulabilirdin ki? Daha ne kadar aramaya devam edeceksin? Bir son mu istiyorsun, yoksa bir başlangıç mı?

Şimdi geri dön ya da burada kal. Ama unutma: Sınırı geçenler her zaman bir şey bırakır geride. Ve belki de, asıl sınır buydu."

## Oyun Akışı



### Açılış

Uzay gemisini çeşitli açılarda gösteren kamera hareketleriyle beraber arkaplanda space noise ses efekti vardır. Marcusun gemide ki hareketleri (çay içme, uğraşma gibi) ile beraber şu sözleri alt yazı ve sesli olarak oyunda belirir:

- “20 yıldır bu geminin içinde yol alıyorum. Evrenin sınırına doğru... Bu göreve, insanlığın adım atmadığı yerlere ulaşmak için seçildim. Yolculuğun ilk yıllarında... umut vardı. Şimdi ise sadece sessizlik. Hiçbir şey bu kadar... boş olmamalıydı. Ama burada bir şey var. Hissediyorum. Ve eğer bu mesaj birine ulaşırsa... bilin ki...”

Daha sonra kamera geminin ön tarafına gelir ve uzaya bakarken anlık ekran simsiyah olur ve komutanın sesi gelir:

“Görevin, Evrenin sınırını geçmek..”

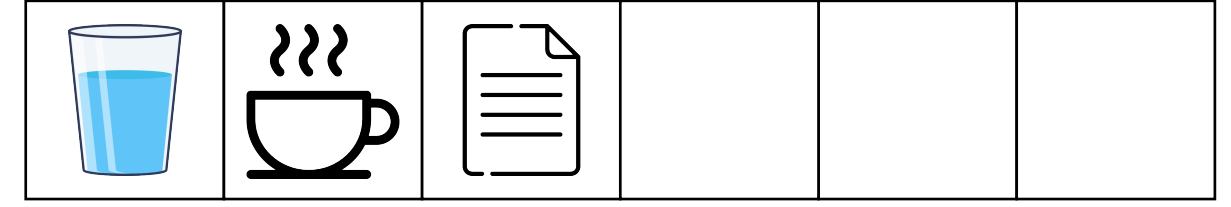
Daha sonra ekran açılır ve kontroller artık oyuncudadır.

### Oynanış

Uzay gemisi uzayda sürüklenirken Marcusun gemide yaşanan arızaları çözmesi gerekmektedir. Oyun 2 gece 3 gün sürecektir, ilk gün oyuncu geminin temel kontrollerini öğrenir, rutin görevlerle meşgul olur. Gece olduğunda ilk anomali (uzaktan gelen bir ses veya kısa bir ışık parlaması) meydana gelir. 2. Gün oyuncu, gemideki bazı arızaları gidermeli ve bir yandan da dışarıdan gelen tehdit edici sinyalleri incelemelidir. Gece daha yoğun bir anomali yaşanır (örneğin, bir cihaz kendi kendine çalışmaya başlar). 3. Gün oyuncu, evrenin sınırına ulaşır. Karşılaştığı gizemli bir varlıkla ilgili son bir iletişim kurar veya onun etkisini hisseder. Kararını vererek oyunu sonlandırır.

Notlar:

- açılışa arkaplan sesi ekle
- oyuna gezegenler ekle
- açılıшта karakter otursun koltuğa
- farklı sonlar olsn, içcen mi tüttürcen mi



# Konuşmalar

Cinematic\_0:

Marcus: 20 yıldır bu geminin içinde yol alıyorum. Evrenin sınırına doğru... Bu göreve, insanlığın adım atmadığı yerlere ulaşmak için seçildim. Yolculuğun ilk yıllarında... umut vardı. Şimdi ise sadece sessizlik. Hiçbir şey bu kadar... boş olmamalıydı. Ama burada bir şey var. Hissediyorum. Ve eğer bu mesaj birine ulaşırsa... bilin ki...

Komtan: Görevin, Evrenin sınırını geçmek..

InGame\_1:

Marcus:

Komtan:

- Day1Opening
- tutorial
  - görevleri göster
    - bitkileri sula
    - dışarıyı izle
    - uyu

- Day1Closing
- Dreams

- Day2Opening
- görevleri göster
    - 
    - uyu

- Day2Closing
- Dreams

- Day3Opening
- Evrenin sınırını gör sinematiği
  - Karar ver

Final

# Mekanikler

1. Gün Mekanikleri (Keşif ve Öğrenme)

- su alıp bitkileri sulama.
- Panellerle etkileşime girerek odaların kapılarını açma.
  - Sleeppod'u indirip uyuma.
  - Geminin dış kamerasını kontrol ederek evrenin güzelliklerini gözlemleme.
  - Not Bırakma: Oyuncu bir ses kaydı veya yazılı bir not bırakarak gelecekte bir gün geri dönerse bunu bulacak kişilere mesaj bırakabilir.

2. Gün Mekanikleri

- Radyo İle Sinyal Yakalama: Oyuncu, gemide ki radyodan gelen garip bir sinyali çözmeye çalışır ve bu sinyalin anlamını çözmek için ipuçları toplar.
- Sistem Arızaları: R.R. odasındaki panellerde çıkan arızaları çözerek gemiyi çalışır durumda tutma.
- Çeşitli mini bulmacalarla arızaları giderme (örneğin, kablo bağlantılarını doğru sırayla bağlama).

3. Gün Mekanikleri (Son ve Karar)

- Geminin Yönünü Belirleme: Oyuncu, geminin yönünü kontrol ederek evrenin sınırını geçmek veya geri dönmek arasında seçim yapar. Bu seçim, final sahnesini belirler

## Yapılan Mekanikler

- Movement
- Kapılar
- Kamera
- Sandalye - yarım
- Yatak

## Final

Arka Plan: Kaptan Marcus'un gemisi, evrenin sınırına yaklaşır. Arka planda yoğun bir uzay sesi (ambient space noise) duyulur. Ekranda yavaş yavaş titreyen bir efekt olur, bu da geminin zorlandığını hissettirir. Kamera: Geminin kokpitine odaklanır, dışarıda yoğun bir ışık hüzmesi görünür. Ekranda iki seçenek belirir:

1. Sınırı Geç
2. Geri Dön

### Seçenek 1: Sınırı Geç

Sinema Modu Başlar: Marcus, ışığa doğru ilerlerken ekran tamamen beyaza döner. O anda Marcus'un gözünden kısa bir "geçmiş görüntüsü montajı" gösterilir: Dünya, mürettebatı, gemide geçirdiği yalnız anlar. Ses Efekti: Fısıltılar duyulmaya başlar. İlk başta anlaşılmaz ama giderek "Sonsuzluk burada başlıyor...", "Kendinle yüzleşmeye hazır mısın?" gibi cümleler belirir. Anlık Görüntü: Kamera, Marcus'un gemisinin dışarıdan soyut bir fanusa hapsedildiğini gösterir. Diyalog: Fanustaki ses konuşmaya başlar (önceden yazdığınız diyalog birebir uygulanabilir). Ses: "Bunca yolu katettin... ne bulmayı umuyordun burada?" Kapanış: Kamera Marcus'un soyut formuna döner. Oyuncunun hiçbir şey yapamayacağı, sadece "sonsuz boşluğu" gözlemleyeceği bir süre bırakılır (yaklaşık 10 saniye). Ardından ekran karanlığa döner ve ekranda şu yazı belirir: "Sınırları aşanlar, her zaman bir şey bırakır. Belki de asıl sınır sensin." Oyuncu ana menüye döner.

### Seçenek 2: Geri Dön

Sinema Modu Başlar: Kamera, geminin yavaşça geri döndüğünü gösterir. Marcus'un iç sesi duyulur: Marcus: "Bu bir görevdi, ama belki de cevap burada değil, orada kalmalıydı." Ses Efekti: Fısıltılar yeniden başlar, ancak bu kez ürkütücü bir tona dönüşür. Ses: "Kaçış mümkün değil. Sınır seni hep bulacak." Gemi geri dönerken etrafını saran tanımlanamayan varlıklar belirir. Gemi bir anda yoğun bir ışıkla infilak eder. Kapanış: Patlamadan sonra ekran kararır ve şu yazı belirir: "Bazı sınırlar geri dönülemezdir. Geri dönmek, seni özgür kılmaz." Oyuncu ana menüye döner.

### Ek Özellikler

Oyuncunun Kararlarını Hatırlatan Detaylar:

Oyuncu “Geri Dön” seçerse, ana menüde geminin bir enkazı görünür.

Oyuncu “Sınırı Geç” seçerse, ana menüde gemi yerine boş bir fanus belirir.

Final Sekansında Müzik:

Sınırı geçme seçeneğinde yavaş ama dramatik bir müzik.

Geri dönme seçeneğinde gerilim odaklı, kaotik bir tema.

Notlar

Oyunun bu sonu, oyuncuyu düşünmeye sevk edecek şekilde minimalist ve soyut tutulmalıdır.

Final sahneleri, oynanışın hikayeye uyumlu şekilde bağlanmasını sağlayarak oyuncuya tamamlanmışlık hissi verir.