**1. GENEL TANIM**

* **Tür: Bulmaca / Kaçış Odası / Macera**
* **Perspektif: 3D - Birinci Şahıs (First-Person)**
* **Platform: PC**
* **Oyuncu Sayısı: Tek oyunculu**

**2. OYUNUN TEMASI & KURGUSU**

* **Oyuncu, birbirine paralel iki farklı evrende bulunan, camla ayrılmış odalar arasında geçiş yaparak bulmacaları çözer.**
* **Cam, iki evrenin aynı konumda olduğunu ama farklı koşullarda yaşandığını görsel olarak gösterir.**
* **Amaç: Odalardaki ipuçlarını kullanarak diğer evrendeki mekanizmaları tetiklemek ve çıkışa ulaşmak.**

**3. ANA MEKANİKLER**

**🧠 Bulmaca Mekanikleri**

* **Bir evrende çözülen bir şifre, diğer evrendeki bir kapıyı ya da mekanizmayı etkiler.**
* **Bulmacalar:**
  + **Kasa şifreleri**
  + **Fiziksel objelerle etkileşim**

**🌐 Evren Geçişi**

* **Oyuncu, belirli "geçit noktaları"ndan geçerek diğer evrene geçebilir.**

**👁️‍🗨️ Cam Etkileşimi**

* **Cam, diğer evrenin gerçek zamanlı yansımasını veya faklı zaman ve evrenleri gösterir**
* **Oyuncu, camın ötesinde neler olduğunu izleyerek çözüm yollarını tahmin eder.**

**🎮 Kontroller**

* **W/A/S/D: Yürüyüş**
* **Mouse: Kamera kontrolü**
* **E: Etkileşim**

**4. SEVİYE YAPISI (3 LEVEL)**

**Seviye 1: Giriş**

* **Evren A1: Steril, temiz bir laboratuvar**
* **Evren B1: Aynı laboratuvar ama çökük ve loş**
* **Amaç: Oyuncuya mekaniği tanıtmak — ilk geçiş, basit bir şifre**

**Seviye 2: Mahsen**

* **Evren A2: 2. Yüzyılda bir mahsen**
* **Evren B2: 1900 yılında küçük bir orman evi**
* **Bulmacalar: Şifreler**

**Seviye 3: Final**

* **Evren A3: birbiriyle bağlantılı iki tren**
* **Evren B3: Mekan kayması yaşanmış ve trene bağlanmış bir labirent**
* **Amaç: Labirentteki doğru noktayı bulup sistemi kapatmak**

**5. ATMOSFER & GÖRSELLER**

* **Stil: Gerçekçi ,stilize,Low Poly**
* **Işıklandırma: Her evrende farklı ışık tonu**
* **Ses: Ortam sesleri gerilimli**

**6. TEKNİK**

* **Oyun Motoru: Unity**

**7. İLERLEME VE ÖDÜL**

* **Her seviyede farklı bir cihaz ya da bilgi kazanılır**