

CEKAA JOUNCE

# THE DIARY

Google Oyun ve Uygulama Akademisi  
Ideathon'23

OUNCE  
OF LIFE  
JOUNCE  
OF FIVE



CEKAA JOUNCE  
O-18

COUNCIL  
OF LIT  
JOUN  
OF FI

# Tema Kartı ve İhtiyaç/Problem Cümlesi

Tema Kartı : Planlama & Hazırlık

The Diary'de dikkate alınan temel ihtiyaç/problem :

- Afet ve ilk yardım bilincinin artırılmasına duyulan ihtiyaç (ihtiyaç)
- Afetlerin ne gibi psikolojik ve fiziksel hasarlara yol açabileceği ve bu durumlara nasıl yaklaşılması gerektiği konusunda bilgi eksikliği (problem)

Afet durumunda ne yapacağını bilememe ve çaresizlik hissi yanlış kararların alınmasına veya kişinin psikolojik ve fiziksel hasarlar almasına yol açabilir. Afet deneyimini ve gerekli bilgileri oyuncuya aktarmak olası bir afet durumuna oyuncunun hazırlıklı olmasını sağlayacaktır.

# Çözümünüz olan Oyun/Uygulama Fikri

The Diary'yi afet anındaki bir kişinin bakış açısından sunuyoruz. Hedef kitlemizi, acil durumlar ve afet anı ile ilgili bilincini artırarak, "afet anında ve sonrasında hayata tutunmak" hakkında temel bir bilince ulaştırmayı hedefliyoruz. Afet halinde kısıtlı imkanlar ile hayatta kalmaya çalışan oyuncularımızın, zor koşullar ile kendileri ve çevresindeki canlıların fiziksel ve ruhsal sağlık bütünlüğünü korumak için mücadele ederken hayatta kalma yetilerinin ve ilk yardım bilgilerinin gelişmesini sağlıyoruz.

# Oyunun/Uygulamanın Hedef Kitlesi

The Diary ile öğretici, strateji, psikoloji ve macera türünde oyunları oynamayı seven, afet bilinci oluşturulabilecek, 18 yaş ve üzeri uluslararası oyuncu kitlesine hitap etmeyi hedefliyoruz.

# Oyununuz/Uygulamanız Nasıl Çalışıyor?

**GİRİŞ :** Arkeolog Moira, görevlendirildiği bir kazı için Arera şehrine gitmek üzere bindiği trenden iner. Tren garından yerleştirildiği otele gitmek için taksi çağırır. Taksiyi beklerken köşedeki sahaf gözüne çarpar, içeriye girip kitaplara bakarken deri kaplamalı yeşil renkli bir defter dikkatini çeker.

Tam defteri incelemeye başlayacakken dışarıdan gelen korna sesi ve sinirli taksicinin bağırışları ile çağırdığı taksinin geldiğini anlayarak sahafa parayı uzatır ve alelacele dışarı çıkar. Radyoda çalan neşeli şarkı eşliğinde umut dolu gözlerle pencereden dışarıyı izler. Duvardaki “güzel günler çabuk geçer” yazısı dikkatini çeker. Satın aldığı defteri incelerken bu defterin daha önce çok büyük bir afet yaşamış ilk yardım eğitimi alan birinin günlüğü olduğunu anlar. Sayfayı çevirirken şiddetli bir sarsıntı olur, dışarıdan çığlık sesleri duyar kapıyı açıp arabadan inmeye çalıştığı sırada başka bir araç Moira’ya çarpar ve Moira orada bayılır.



# Oyunununuz/Uygulamanız Nasıl Çalışıyor?

Gelişme : Gözlerini açar ve etrafında tamamen yıkılmış bir şehir görür. Ne olduğunu anlamaya çalışır, yere düşen eşyalarını toplayarak etrafa bakar.

Etrafı biraz dolaştıktan sonra dinlenmek için bir taş yığının üzerine kendini atar. Telefonunda sinyal olmadığını fark eder, tüm hatlar kesilmiştir. Aldığı defter çantasında mı diye kontrol eder. Biraz dinlenmek için taşlara uzanır, çaresiz bir şekilde gökyüzüne bakarken uzaktan bir imdat sesi duyar. Sesin nereden geldiğini kontrol etmek için doğrulur. İlerideki yıkıntının altından uzanan bir el görür, yıkıntıya doğru ilerler ve yardıma ihtiyacı olan bir insanla karşılaşır.

# Oyunununuz/Uygulamanız Nasıl Çalışıyor?

Oyun burada başlar. Bu adımdan sonra artık oyuncu karakteri kontrol edebilir. Oyun karar mekanizması üzerine kuruludur, bu sebeple her oyuncunun deneyimi farklı olacaktır. Oyuncunun verdiği her karar oyunun gidişatını etkileyecektir. Bu durumda oyuncumuza çeşitli seçenekler sunulur, örneğin :

- 1- Asha'nın yazdığı günlükte önceki afette insanları nasıl kurtardıklarını okuyup öğren ve gerekli teknikleri uygula.
- 2- Kişiyi kendin çıkarmaya çalış. (Depremzedeye fiziksel hasar verebilirsin)
- 3- Görmezden gelip oradan ayrıl.



# Oyunununuz/Uygulamanız Nasıl Çalışıyor?

Oyuncu sonuçlarının ne olacağını bilmeden mantıklı kararlar vermelidir. Verilen kararların geri dönüşleri olmayacaktır. Bu durumda kararların sonuçları olacaktır. Afetzedeye, günlükte Asha'nın uygulayıp not aldığı teknikler ile yardım ederse onu kurtarma ihtimali olacaktır. Günlüğü göz ardı edip bilinçsizce hareket ederse afetzedeye zarar verecektir. (karakter için “-” mental puan, depresyona bağlı halüsinasyon gibi etkiler doğuracaktır ve bu durumlar karaktere olumsuz etki edecektir.) Tepkisiz kalıp giderse de kötü etkilere maruz kalabilir. Bundan sonra oyuncumuzun gerekli yiyecek, içecek ve temel ihtiyaçlarını karşılayacağı malzemeleri temin etmesi, hayatta kalması ve insanlara yardım etmesi gereklidir. Bu yüzden açık dünyada gezmesi gerekir. Fakat açlık, susuzluk ve olumsuz hava şartları gibi etkenler Moira'nın hareket mekanizmasını sınırlamaktadır. Gideceği yerleri doğru seçmeli, kararlarını doğru vermelidir. Temin ettiği malzemeler ile oyuncuya yeni eşyalar yapma imkanı da tanınmaktadır.



# Oyunununuz/Uygulamanız Nasıl Çalışıyor?

Final : Oyun tercihlere bağılı olarak pek çok farklı şekilde sonuçlanabilir:

- Asha'nın şehir merkezinde Moira ile karşılaşması, Asha günlüğü sayesinde Moira'yı tanıyacaktır ve aynı kadere sahip iki yalnız insan için güzel bir arkadaşlığın başlangıcı olacaktır.
- Ogma'nın Moira'ya ihaneti sonucu Moira'nın ölümü.
- Moira'nın stres, baskı ve zor şartlar ile mücadele edemeyip kendine vazife edindiğı insanları kurtarma görevinden vazgeçip bunalıma sürüklenmesi.
- Moira ve Ogma'nın şehirde yaşayan tüm canlıları kurtarması.

Şeklinde, tamamen oyuncuların tercihleri ve eylemleri doğrultusunda oyunun birçok farklı sonu olacak ve böylelikle çeşitlilik artacak.

# Günlük

-Eski bir afetzedenin kaleme aldığı günlüğünde, afette nasıl hayatta kaldığı, hangi durumdaki insanlara ne şekilde yardım ettiği gibi deneyimlerinden bahsedilmiştir.

-Bu günlük, gerçek hayat ile uyarlı olan temel ilk yardım eğitimleri, afetzedelere nasıl yaklaşılabileceği ve afet sonrasında hayatta kalmamızı sağlayacak bilgilere yer vererek oyuncuyu bilinçlendirir ve eğiterek oyuncuya rehberlik eder.

-Günlük zamanla deforme olduğu için bazı bilgilere oyuncu deneme yanılma yolu ile ulaşmak zorundadır.



# Moira

Moira küçüklüğünden beri yalnızlık içinde ve sıradan bir hayat yaşadı, 25 yaşında koca bir şehre elindeki rehber günlüğü ile umut olabileceğini kendisi bile tahmin etmiyordu.



# Asha

Moira gibi yalnızlık çeken Asha, yaşadığı mücadeleyi en yakın arkadaşı olan günlüğüne aktarır. Kim bilir belki bir gün bu günlük Moira ile Asha'yı bir araya getirecektir...





# Ogma

Pragmatik bir yaşam tarzına sahip olan Ogma, Moira'nın onun imdat ıęlıęını duyup yardıma gelmesi ile beraber hayatında neredeyse ilk defa merhamet duygusu ile tanışacaktır. Kullandığı ileri seviye teknoloji ile kurtarma ekibinin bir parçası mı olacak yoksa Moira'yı acımasız bir ihanet mi bekliyor?



# *Oyun Masaiüstü Simgesi*



# Oyunun/Uygulamanın Faydaları

- Oyuncu hikayenin içerisinde kendisine sunulan seçeneklerle kişiselleştirilmiş bir afet deneyimi yaşayacak ve “günlük” üzerinden yaşadığı durum için yapması ve yapmaması gerekenlerin eğitimini alacaktır. Bu deneyim, oyuncunun gerçek hayatta karşılaşılabileceği zorluklara karşı bilinçli yaklaşımında etkili olacaktır.
- Günlükte verilen bilgilerle afet ve acil durum bilinci artırılacak.
- Oyuncunun afet durumuna çözüm odaklı yaklaşması sağlanacak.
- Oyuncu afetlerin ne gibi psikolojik ve fiziksel hasarlara yol açabileceği ve bu durumlara nasıl yaklaşılması gerektiği konusunda bilgi sahibi olacak.



# CEKAA JOUNCE Ekibi



**Ata Çevik Çevikelli**

Senaryo Yazarı, Koordinatör,  
Geliştirici



**Ayşenur Eroğlu**

Takım Sözcüsü, Girişken,  
Geliştirici



**Ece Kaya**

Tasarımcı, Araştırmacı



**Ceyda Depeharman**

Metin Düzenleyici, Geliştirici



**Kadir Karayığit**

Tasarımcı, Gözlemci



# Takım Fotoğrafi



# OUNCE OF LIFE JOUNCE OF FIVE

★ [cevvikelli@gmail.com](mailto:cevvikelli@gmail.com)  
✿ [nurero1121@gmail.com](mailto:nurero1121@gmail.com)  
🐱 [kkayece1@gmail.com](mailto:kkayece1@gmail.com)  
🌊 [ceydadepeharman@gmail.com](mailto:ceydadepeharman@gmail.com)  
★ [darkvalorous@gmail.com](mailto:darkvalorous@gmail.com)



CEKAA JOUNCE