

STRATA

1. GENEL BAKIŞ

Tür: Simülasyon

Platform: PC

Bakış Açısı: First-Person (Masa Perspektifi)

Proje Durumu:

Bu proje, Game Dev İstanbulun Deep Jam etkinliği kapsamında geliştirilmiş, henüz tamamlanmamış bir **oyunabilir prototip (work-in-progress)**tir.

Oyun Tanımı:

STRATA, oyuncunun bir istihdam bürosunda memur olarak görev yaptığı, belge kontrolü, sahtecilik ve baskı altında karar verme üzerine kurulu bir masa simülasyonudur. Oyuncu başlangıçta sistem kurallarına uygun şekilde çalışırken, zamanla karanlık bir yapı tarafından manipüle edilir ve hayatta kalmak için etik dışı seçimler yapmak zorunda kalır.

2. CORE GAMEPLAY LOOP

1. Başvuru alınır
2. Belgeler incelenir
3. Monitördeki doğru bilgilerle karşılaştırılır
4. Gerekirse sahtecilik yapılır
5. Karar verilir (Onay / Red / Karanlık seçim)
6. Sonuçlar sisteme ve hikâyeye yansır

3. OYNANIŞ MEKANİKLERİ

3.1 Belge Doğrulama

Oyuncu, başvuru belgelerini masasında inceler ve sađ taraftaki monitörde görünen dođru verilerle karşılařtırır.

- Bilgi uyuřmazlıđı → **Red**
- Tüm bilgiler dođru → **Onay**

Kontrol edilen veriler:

- İsim
 - Fotođraf
 - Tarih
 - Diđer kimlik bilgileri
-

3.2 Sahtecilik Mekanikleri

Oyuncu, belirli durumlarda belgeler üzerinde fiziksel müdahalelerde bulunur:

- **Silgi / Jilet:**
Yanlıř tarih veya bilgileri silmek
- **Kalem:**
Dođru bilgileri yeniden yazmak
- **Yapıřtırıcı:**
Yanlıř fotođrafı söküp dođru fotođrafı yerleřtirmek

Bu sistem, oyuncuya hem manuel kontrol hem de hata yapma riski sunar.

3.3 Müdür

- Oyun sırasında müdür belirli aralıklarla odayı teftiř eder
 - Sahtecilik sırasında yakalanmak risk oluřturur
 - Oyuncu, iřlemlerini zamanlama ve dikkat ile yönetmek zorundadır
-

3.4 Karar ve Hikâye Sistemi

Oyuncu iki farklı řekilde ilerleyebilir:

- **Karanlık yapıya uyum sađlamak**

- **Karanlık yapıya karşı gelmek**

Bu seçimler, oyunun hikâyesini ve sonuçlarını doğrudan etkiler.

4. FAIL SİSTEMİ

Oyuncunun hataları, oyun içinde görsel ve sistemsel olarak takip edilir.

- Masada bulunan **çocuğun fotoğrafı**, hata göstergesi olarak kullanılır
- Her hata → fotoğrafta bir çatlak

Sistem:

- 1 hata → 1 çatlak
- 3 hata → oyun kaybı

Not: Bu hatalar, özellikle karanlık yapıya karşı gelinen durumlarda oluşur.

5. PROGRESSION

- Başlangıç: Basit belge kontrolü
- Orta aşama: Sahtecilik mekanikleri
- İleri aşama:
 - Müdür baskısı
 - Daha kompleks belgeler
 - Hikayesel seçimler

Zorluk, mekanik yoğunluğu ve karar baskısı ile artar.

6. TASARIM HEDEFLERİ

- Oyuncuya sürekli **gerilim ve baskı hissi** vermek
- Basit etkileşimleri **derin sistemlere dönüştürmek**
- Etik ikilem üzerinden **duygusal bağ kurmak**
- Oyuncunun seçimlerinin **görünür sonuçlar doğurmasını sağlamak**

