

Bölüm 1 – Oyuna Giriş

Bu bölümü lütfen seçtiğiniz oyuna giriş için kullanınız

1.1 Oyunun Adı

BioShock

1.2 Oyunun yapımcıları ve yaratıcıları

Başka hangi oyunları yaptılar

Diğer önemli detaylar

Oyun "Irrational Games" tarafından üretildi. Onların bazı oyunları: "System Shock 2", "Freedom Force and SWAT:4". BioShock 2 şubat 2010 da piyasaya sürüldü.

1.3 Özet Geçmiş Bilgisi

BioShock Halo 3, Mass Effect, Perfect Dark Zero ve Quake 4 gibi tek kişili avlama oyunlarına benzerdir.

1.4 Dil

Oyun ingilizce ama dil paketleri mevcut.

1.5 Değerlendirme için kullanılan platform

-XBOX 360

1.6 Diğer mümkün platformlar

-Windows,Mac OSX, Playstation 3

1.7 Minimum Teknik Gereksinimler

XBOX 360 consolu ve kumandası. Ayrıca oyunu kaydetmek için 15MB dard disk gerektirir.

1.8 Gerekli Çevre Birimleri

Oyun XBOX kumandası dışında herhangi bir çevre birimi gerektirmez.

1.9 Ne tür yardım ve kaynak dosyaları içerir?

Oyunla birlikte ayrıca onun öğretim materyali mevcuttur. Öğretici bilgi ve "Sıkça sorulan sorular" ı içeren bir çok web sitesi mevcuttur.

1.10 Erişilebilirlik Özellikleri

Her modern konsol oyunun gibi, zorluk seviyesi oyunun başında belirlenir. Talimatlar hem audio hem de yazı olarak görüntülenir. Menüde ipuçları text formatında mevcuttur.

Bölüm 2 – Oyunun özet tanımı ve kategorisi

1.1 Lütfen hedef kitleye aşağıdaki maddeleri içeren bazı bilgiler verin:

**Oyun tek mi yoksa çok oyunculu mu/ Çok oyunculu fırsatlar sunuyor mu?
Hedef yaş gurubu ve minimum yaş nedir?**

Oyun tek kişiliktir ve hedef yaş gurubu 18 dir.

1.2 Oylama Bilgisi

PEGI	ESRB	Tanımlayıcılar
<input type="radio"/> 3+	<input type="radio"/> Erken Çocukluk	<input type="radio"/> Kötü Dil
<input type="radio"/> 7+	<input type="radio"/> Herkes	<input type="radio"/> Ayrımcılık
<input type="radio"/> 12+	<input type="radio"/> Herkes 10+	<input type="radio"/> Alkol /Uyuşturucu
<input type="radio"/> 16+	<input type="radio"/> Gençler	<input type="radio"/> Korku
<input type="radio"/> 18+	<input type="radio"/> Olgunlar	<input type="radio"/> Kumar
	<input type="radio"/> Yetişkinler	<input type="radio"/> Sex
	<input type="radio"/> Askıda	<input type="radio"/> Şiddet

1.3 Oyun Çeşidi

BioShock, oyuncuların çevredeki maddeleri kullanarak hedefleri tamamlamasını gerektiren bir ilk kişi nişancı oyunudur.

Oyun Çeşidi	Ciddi Oyun Çeşitleri
<input type="radio"/> Aksiyon/Macera	<input type="radio"/> İş
<input type="radio"/> Arkat	<input type="radio"/> Müfredat
<input type="radio"/> Sürme/Yarış	<input type="radio"/> Epistemik
<input type="radio"/> Savaş	<input type="radio"/> Alıştırma Oyunu
<input type="radio"/> MMOG	<input type="radio"/> Sağlık & Tıp
<input type="radio"/> Müzik	<input type="radio"/> Ordu
<input type="radio"/> Aile/Parti	<input type="radio"/> İnanırcı
<input type="radio"/> Bulmaca	<input type="radio"/> Mesleki
<input type="radio"/> Rol Oyunu	<input type="radio"/> Diğer
<input type="radio"/> Simülasyon	
<input type="radio"/> Nişancı	
<input type="radio"/> Spor	
<input type="radio"/> Strateji	

1.4 Oyunun Kategorisi

- Hafıza/Tekrarlama/Akılda Tutma**
- Yetenek/Tahmin/Motor Kabiliyetleri**
- Kavramlara başvurma/Kurallar

- **Karar Verme (Strateji & Problem Çözme)**
- Sosyal Etkileşim/Değerler/Kültürler
- Öğrenme yeteneği/öz değerlendirme

Oyuncuların, etrafta dolaşırken, diğer karakterlerle etkileşim kurarken ve kontrolleri kullanırken hafıza, tekrarlama ve geri çağırma yeteneklerini kullanmaları gerekir. Oyun boyunca bir harita vardır fakat oyuncular, oyunun ilerki zamanlarında işlerine yarayacak belli maddeleri geri çağırarak zorundadır. Tahmin ve motor kabiliyetleri ayrıca kontrol ve hareketler için gereklidir. Problem çözme becerileri ve Strateji hedeflere yönelik problemleri çözmeye gereklidir, örneğin, özet ipuçları ve talimatlarla çevrede belirli bir alana girmek için oyuncu diğer alanlardan elementler toplamalıdır.

1.5 Oyun özellikle belirli kültür sorunlarını hedef alıyor mu? Hangilerini ?

Oyun herhangi bir kültür temasını veya konseptini içermiyor.

1.6 Oyunun Kültür ve Etik amaçları için kullanılması

Uygun değil

1.7 Diğer Kültürel Yönleri

Oyun bazı ahlaki ve kültürel değerler içeriyor fakat özellikle belirli bir amaçları yok. Oyunun hikayesi şehri için isteğini : "Artistlerin sansürden korkmadığı, bilim adamlarının ehemmiyetsiz ahlakiyetle sınırlandırılmadığı, ikinin küçükle kısıtlanmadığı yer" olarak dile getiren Rapture şehrinin ve Andrew Ryan yaratıcısından bir alıntıyı içeriyor. Oyunun hikayesinin kendisinin Ayn Rand, Atlas Shrugged ın ,artistlerin ve yaratıcı insanların toplumun diğer kısımlarından gördüğü baskıyı reddettiği distopyan toplumunu anlatan kitabına dayandığı söylenebilir. Kitapta da bahsedilen Rand tarafından yaratılan nesnelci felsefe oyuna da entegre edilmiş.

Oyuncu, büyük babalar tarafından korunan küçük kız kardeşler diye adlandırılan karakterlerden bilgi ve madde temin edebilirler. Oyuncular küçük kıza kardeşlerden bilgi almak için badigard karakterleri mağlup etmelidirler fakat daha sonra küçük kız kardeşi öldürüp öldürmeme sorunu ile karşı karşıya kalırlar. Karakteri kurtarmak daha sonrasına kadar oyuncu için pek birşey ifade etmese de her iki seçenek de oyuncu için faydalar sağlar.

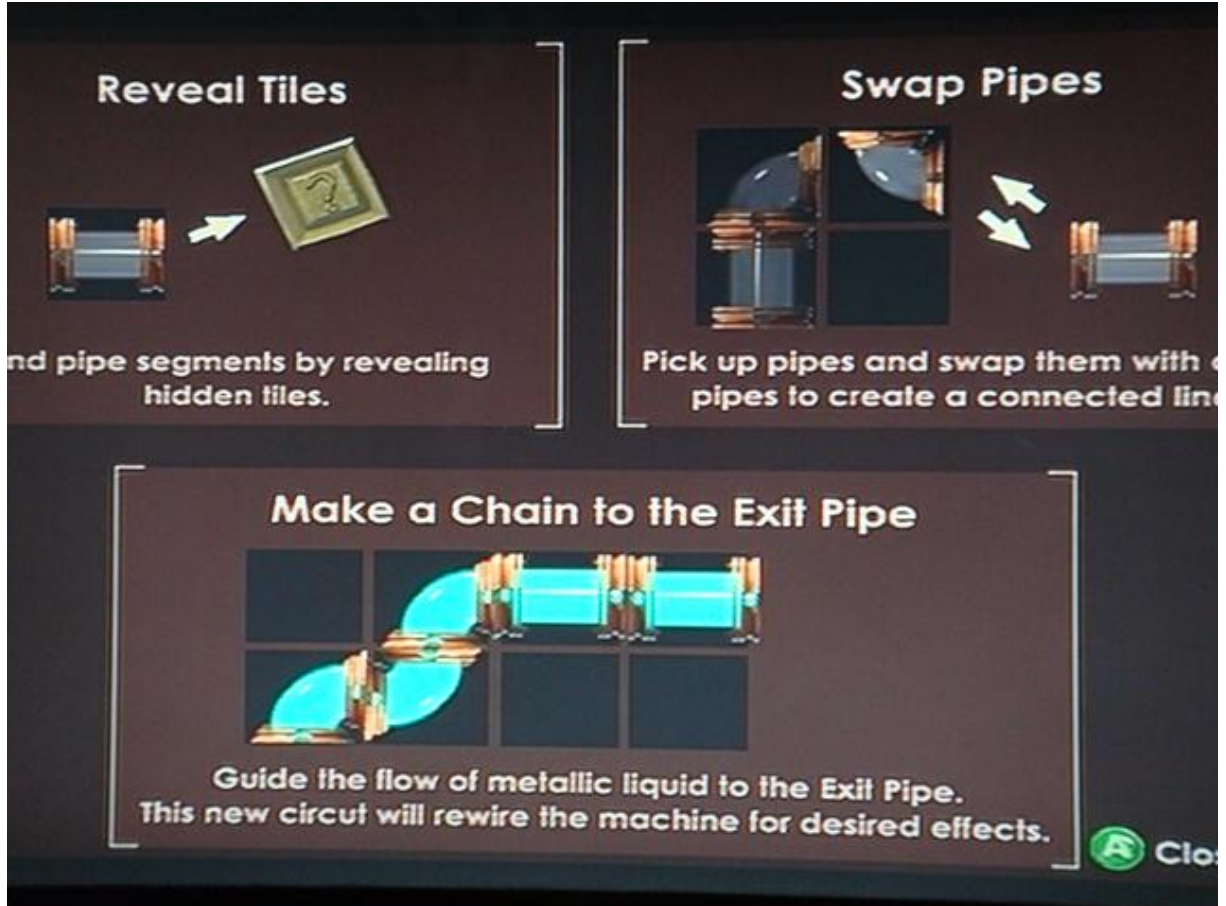
Bölüm 3 – Oyuna Bakış

3.1 Lütfen, yetenek seviyenizi bilgisayar ve bilgisayar oyunları konusundaki deneyimlerinizi belirtmek için aşağıdaki gridi kullanın:

- Acemi / Çok az ya da hiç oyun oynamam
- **Orta /Nadiren oyun oynarım**
- Uzman/Sıklıkla oyun oynarım

3.2 Oyunda başarı için geçmiş bilgisi verin

Oyunun başında oyuncu karakteri Jack e, 1960 lılara dayanan yer altındaki şehre, Rapture, ulaşmak için bir uçak kazasında nasıl hayatta kalacağı söyleniyor. Oyuncu, ona saldıran ve genetik olarak geliştirilmiş Splicers karakterinden miras kalan Rapture da güvenli bir şekilde yolunu bulması için hedefler veren Atlası takip eder. Şehrin kurucusu, Andrew Ryan, oyuncuların öldürmesi gereken Splicer ları kullanarak Jack i mağlup etmeyi planlar. Oyuncu robot ve kamera gib nesnelere daha sonra savaşmak için haklayabilir. Sistemi çökmek için, oyuncu suyun geçebileceği iki nokta arasında bir boru bağlamayı gerektiren mini bir oyunu çözmek zorundadır.





Karakter elektrik enerjisi, telekinesis vb extra güçler veren plasmidleri toplayabilir. Bunlar toplandığında ve oyun boyunca toplanmış EVE nin şırıngalarını kullanarak doldurulması gerektiğinde karşılıklı değiştirilebilir. Plasmidler, karakterin, ADAM ı toplayan küçük kız kardeşden topladığı ADAM ı kullanarak satın alınabilir. Siz ya, size talimatı verildiği gibi ve daha fazla ADAM la sonuçlanan onları öldürür ve ADAM ı alırsınız, ya da onları daha az ADAM la sonuçlanan ayırırsınız. Ancak onları ayırmak karakterinizi ödüllendirir. Eğer bütün amaçlar tamamlanırsa, oyunun sonucu bu kararlara bağlıdır.

3.3. Başarılı bir oyun için basamakları belirlemek için kısa bir gidiş yolu sağla

Oyun bir uçak kazası animasyonu ile başlıyor ve karakter Jack, batısferdeki aleti çekerek yer altı şehri Rapture a taşındığı adaya doğru yüzmeye başlıyor. Pas geçilemeyen ve oyunun ve şehrin hikayesini anlatan diğer bir animasyonla devam ediyor. Karakter daha sonra, oyuncuya bir hizmet radyosundan ipuçları ve hedefler vererek yardım eden karakter olan Atlas ile tanıştırmaya getiriliyor.

Jack hedefleri gerçekleştirmek, maddeleri toplamak ve Splicer larla savaşmak için çevreyi yönlendirmek zorundadır. Toplanabilir maddeler yiyecek, içecek, EVE, para, silah, cephane vd dir. Bunlar normal alanlarda ya da diğer karakterleri öldürdükten sonra arayarak bulunabilir.



Bazı maddeler diđer yönlerde bazı etkilere sahiptirler. Örneđin sigaralar karakterin sađlığını düřürür ve alkol plasmidleri düřürür. Toplanan para çevredeki otomatlardan madde satın almak için kullanılabilir. Sađlıkmetre, para ve güç oyun boyunca ekranın sol üst köşesinde oyun boyunca görüntülenir.

3.4 Oyunu ve gezinimi tanımla

Oyuncu sol joysticki hareket ettirerek karakteri kontrol eder ve sađ joysticki kullanarak oyunun görünümünü deđiřtirir. Oyun gerçekten bir ilk kiři niřancısıdır fakat oyun sadece karakterin bakış açısından oynanır (Omuz üstü vuruřa deđiřtirilemez örneđin). Bir amacı gerçekleştirirken ekranın üstünde aydınlatılmış bir ok,, oyuncuya gerekli alana ulaşmak için hareket etmesi gereken yönü gösterir.



Kumanda ayrıca seçim silahları, plasmidler, maddeleri toplamak için diđer karakterleri arama arasında geçişler için kullanılabilir. Toplanabilir etkileşimli maddeler, örneğin aydınlatılabilir.



Karakterin konumunu ve amaca yönelik ipuçlarını aydınlatan bir çevre haritası oyun boyunca mevcuttur.



3.5 Oyunu engelleyebilen herhangi bir konuyu ya da kafa karıştırıcı açının altını çiz.

Oyun, bazen çabuk bir şekilde kullanılırken hatırlanması gereken farklı kontrol kombinasyonlarını gerektirir. Kesim sahneleri geçilemez, bu bazen hikayenin akışına alışık kullanıcıları hayal kırıklığına uğratabilir.

3.6. Lütfen tüm oyun süresi için bir tahmin sağla

Çok fazla oyun süresi

3.7 Lütfen her bir seviye/görev/senaryo için tahmini bir süre sunun

Bazı hedefler çabucak tamamlanabilir, 20 dakika gibi.

3.8. Curve zamanını öğrenmek- lütfen oyunu nasıl oynayacağımızı öğrenmek için gerekli tahmini zamanı verin.

Oyunun kontrollerini ve yeteneklerini öğrenmek için 1-2 saat.

3.9 Oyun kaydedilebiliyor mu ya da aynı noktadan başlatılabiliyor mu?

-EVET

Oyun seçenek menüsünden duraklatılabilir ve kaydedilebilir. Eğer karakter ölürse “revita-chamber” onları ayıltmak için kullanılır. Ve bunlar genellikle her alanda bulunur bu yüzden karakterin olduğu yere dönmek için çok fazla zaman kaybedilmez.

3.10. Öğrenme amaçları kısa zaman içinde mesela sınıf zamanında başarıyla tamamlanabilir mi?

-EVET

Bu değişecektir fakat hedefin tipine bazıları diğerlerinden daha fazla alacaktır.

Bölüm 4 – Eğitsel Yönleri

1.1 Oyunun sınıf içi resmi eğitim düzenindeki kullanımına öneriler sununuz

Klüp Pengueninin en önemli özelliklerinden birisi de web sitesinin güvenli bir sanal ortam sunmasıdır. Klüp Pengueni anne ve babalar için çocuklarını kontrol etmede bir çok olanak sunar. Örneğin, Güvenli mod anne ve babaların mesajları etkisizleştirmelerini ve sadece çocuklarının diğer penguenlerle konuşturmalarını sağlar.

Klüp Pengueni web sitesinin resmi eğitim düzeninde veya sınıf uygulamalarında kullanımı için herhangi bir öneri sunmaz. Klüp Pengueninde direk olarak bir eğitim içeriği yoktur da. Sitenin temel amacı oyunculara Klüp Penguenini ziyaret etmeyi ve güvenli ve eğlenceli bir ortamda sosyal etkileşimde bulunmalarını sağlamaktır. Klüp Pengueni bir sürü sanal söz ya da oyunlarla birlikte eğlendirici sosyal bir ağ platformudur. Çocuklar profillerinde kişiselleştirerek kendi avatarlarını kullanabilirler. Ayrıca onlar kendi sanal dünyalarını yaratmak için kendi mobilyalarını ve elektronik eşyalarını tasarlayabilirler. Bunları yapmak için ve bir eskimo evine sahip olmak için, onların tek yapması gereken madeni para kazanmak. Böylelikle, bir sosyal ağ ortamında, Klüp Pengueni güvenli ve eğlenceli bir ortamda çocukların sosyal gelişimlerine yardım edebilir.

1.2 Eğer mümkünse şimdi veya geçmişte bir eğitim ortamındaki kullanımına belgelenmiş bir örnek veriniz

Klüp Pengueni direk olarak bir eğitim içeriği içermediği için web sitesinin bir eğitim düzeni içerisindeki uygulamasını bulmak zor. Fakat, Klüp Pengueninin güvenli ve eğlenceli özellikleri üzerinde duran tanımlayıcı çalışmalar ve değerlendirmeler mevcut.

Örneğin, Natan, Meyers ve Unworth (2008) “Güvenliğin açık bir şekilde tanımı sağlanmamasına rağmen, Klüp Pengueni açık ve belirgin bir şekilde sohbet kısıtlamaları ana sayfasındaki bir açıklamayla güvenlik kaygılarına işaret eder.” “Güvenli sohbet önceden tanımlanmış selamlama menülerine, soru ve ifadelere, duygu iconlarına, aksiyonlara ve selamlama kartlarına ne söyleyebileceklerini kısıtlar.” Sıra sohbe gelince, bu kullanıcılar asıl güvenli sohbet mesajlarını görebilirler.” [www.clubpenguin.com]. Bu yüzden, Klüp Pengueninin esas güvenli sohbeti içerisinde, güvenlik değeri, içerisinde hem çocukların hem de anne babaların dile getirdiği uygun olmayan bilgi tarafından tehdit edilir. Klüp Pengueni kimin ortamda olduğunu kontrol edemediği için, herkesin katılmasını sağlar, fakat bütün kontrol söylenenlerde. Güvenlik, oyun özelliklerin kendilerinin tamamen kontrolüyle keşfedilir.

1.3 Resmi eğitim düzeninin dışındaki öğrenme düşünüldüğünde, lütfen oyunun sınıf dışındaki öğrenmede kullanımına ilişkin önerilerde bulununuz.

Yukarıda da belirtildiği gibi, Klüp Pengueninde başlangıç ve bitiş noktası yoktur. Ayrıca, Klüp Pengueninin içerisinde, müfredata ilişkin eğitim içeriği yoktur. Ancak, resmi eğitim düzeninin dışındaki öğrenmeyle ilişkili olarak, oyun, çocukların diğerleriyle iletişim kurarak ve etkileşerek sosyalleşmelerini geliştirmek amacıyla, ekstra-müfredat aktivitelerinde kullanılabilir.

1.4 Eğer mümkünse oyunun şimdi ve ya geçmişte resmi eğitim dışındaki öğrenmede kullanımına bir örnek verin

1.5 Kendi deneyiminize dayanarak, sizin alakalı olduğunu düşündüğünüz ekstra bilgileri veriniz.

Bugün, sosyal ağ çevresi hem yetişkin olmayanlar hem de yetişkinler arasında çok popülerdir . Ancak, çoğu sosyal ağ ortamları gençler için güvenli değildir. Klüp Pengueni çocuklara başlangıçtan sonuna kadar güvenli bir sanal ortam sunar. Anne baba izinleri kayıt olmak için ve hesabı yükseltmek için gereklidir. Çünkü geçerli bir kredi kartı ile ödeme yapılması gerekmektedir. Klüp Pengueni çevrimiçi canavarlardan korkmaksızın çocukların arkadaşlarıyla etkileşmesi için güvenli bir ortamdır. Anne ve babalar, çocuklarının sadece arkadaşlarıyla iletişim kurup etkileştiği ve tanıdıkları insanlarla oyun oynadıkları konusunda, kendilerini rahat hissedebilirler.

BÖLÜM 4 – Pedagojik Açılar

Lütfen bu kısmı oyunun pedagojik açıdan nasıl etkili olabileceğinin değerlendirmesini sağlamak için kullanınız.

4.1 Lütfen oyunun sınıf içinde kullanımı için öneriler veriniz.

Oyun hafıza yeteneklerini, problem çözme becerilerini ve stratejik düşünmeyi öğretmek için bir motivasyon aracı olarak kullanılabilir. Ahlaki konuları gösterir ve güçlü bir hikaye tarzı vardır.

Hafıza becerileri, tuşların hızlı ve doğru şekilde kullanılmasını gerektiren eşyaların seçilmesi, savaş kontrolünün kullanılması yoluyla geliştirilebilir. Farklı oyun fonksiyonları için kullanılan farklı tuşlarla, oyuncu bunları ezberlemek ve gerektiğinde hatırlamak zorundadır. Oyun bu seçenekleri gerektiğinde sunsa da, oyuncu bunları acele bir şekilde kullanmak zorundadır.

Oyunda birçok durumda, oyuncu diğer oyun alanlarındaki parçaları gerektiren amaçları tamamlamak zorundadır, ve oyuncu neyi nasıl kullanacağı konusunda her zaman bilgilendirilmez. Bir durumda oyuncu, donmuş kapıyı geçmek için bir yol bulmak zorundadır, başka bir durumda da çöktükleri temizlemek zorundadır. Bir oyuncu oyun alanında farklı yerlerde parçaların nerde olduklarını hatırlayabilir, ve yararına olan stratejik düşünme be problem çözme becerilerini kullanabilir.

Oyundaki ahlaki durumlardan birisi de, küçük kızları kurtarmak ya da kurtarmamaktır. Eğer onları öldürürsen ADAM ı alırsın, eğer onları korursan daha az ADAM alırsın, ama eğer onların üçünü korursan senin oyuncunu ödüllendirirler. Bu karar ayrıca hikayenin birçok açısını etkiler.

4.2 Eğer mümkünse, eğitim alanında kullanılmasıyla ilgili bir doküman örneği sağlayınız.

Bu oyun karşılaştırmalı edebiyat ve genel İngilizce sınıflarında kullanılmıştır. Boom Kültür Blog yazarı Max Lieberman'ın ders planlarının bir örneğinde, ders objektivizme bir girişle başlar, videoda kullanılan anlatım çeşitlerinin genel bir anlatımı vardır. Edebiyata girişi, paralel dünyaları içeren Distopyan toplulukları içeren kavramlar tartışılabilir.

Lieberman ayrıca Bioshock hikayesinin ses dosyaları ile sunulduğu gerçeğinin altını çizmektedir ve çocukların grup tartışmalarını ve kritik analizleri kullanarak tüm hikayeyi çözmelerini ve yorumlarını sunmalarını gerektiren bir ders sunar.

Lieberman ayrıca essay konusu önerileri ve öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmek için 3. Sınıf kompozisyon derslerinde video oyunlarının kullanımı ile ilgili çalışmalara referans sağlayan şeyler içermektedir.

4.3 Resmi bir eğitim ortamı dışında öğrenme, lütfen sınıf dışı ortamda kullanılması için öneriler sununuz.

Bazı öğretmenler sınıfta böyle şiddet içeren bir oyunu kullanmak istemeyebilirler, ama yukarıda bahsedilen oyunun çoğu yönü sınıf dışında öğrenme için kullanılabilir. Mesela, Nesnelci felsefeyle ve distopyon gibi kavramlarla ilgili hiçbir bilgisi olmayanlar için, oyun bu konulara bir giriş sağlar ve insanları bu konuda daha fazla okumak için cesaretlendirebilir.

4.4 Eğer mümkünse, lütfen oyunun formal eğitim alanı dışında kullanılması için bir örnek veriniz.