

1. Bölüm – Oyuna Giriş

Lütfen bu bölümü seçtiğiniz oyuna giriş sağlamak için kullanınız.

1.1 Oyunun Adı

Mario & Sonic At The Olympic Games

1.2 Oyunun Üreticileri ve Yaratıcıları

Hangi oyunları ürettiler?

Diğer önemli detaylar

Oyun Pekin’de 2008 yılında yapılan yaz olimpiyatları için Sega tarafından geliştirildi. Bu seride diğer bir başlık olarak da Mario and Sonic at the Olympic Winter Games (Mario and Sonic Kış olimpiyatlarında) piyasaya sürüldü. Oyun iki popüler oyun karakterini yani Sega'nın Sonic the Hedgehog ile Nintendo'nun Mario'yu birleştirir.

1.3 Kısa Arkaplan Bilgisi

Bu oyunun karşılaştırılabileceği başka özel oyun başlıkları var mı?

Önemli farklılıkları, gelişmeleri ve bu oyun başlığı ile alakalı her şeyi not al.

Oyun 2007 yılının Kasım ayında piyasaya çıktığı zaman Pekin olimpiyatlarının ilk resmi video oyunudur.

1.4 Dil

Oyun sadece İngilizce olarak mı erişilebiliyor yoksa diğer dillerde de var mı?

Oyun İngilizce, Almanca, İspanyolca, Fransızca, İtalyanca dillerinde mevcuttur.

1.5 İncelemek İçin Kullanılan Oyun Platformu

Wii

1.6 Diğer Mevcut Platformlar

Nintendo DS

1.7 Minimum Teknik Gereklilikler

1.8 Giriş Birimleri/ Gerekli Çevre Birimleri

Bunları ekstra olarak satın almaya gerek var mı?

Oyunun kullanımı için diğer mevcut çevre birimleri

Oyunu oynamak için bir Wii oyun kontrolü ve nunchuck gereklidir. Bu oyun tek oyunculu olarak oynanabilir.

1.9 Hangi belgeleme ve yardım dosyaları içeriliyor?

Oyunla birlikte kitapçık var mı? Oyunda bilgilendirici sistem var mı? Oyun oynarken yardım alınabiliyor mu? Destek sitesi veya forum var mı?

Oyun bir kitapçıklar gelir ve bir çok web sitesi ve forum mevcuttur. Oyun boyunca yardım desteği sağlanır ve oyunda durdur butonuna basarak ayrı bir yardım menüsüne ulaşılabilir.

1.10 Erişilebilirlik özellikleri

Lütfen İşaretleyiniz:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Yazı boyutlandırması | <input type="checkbox"/> Renk Şeması kontrolü |
| <input type="checkbox"/> Olaylar için kapalı başlık | <input type="checkbox"/> Yüksek kontrast Kırmızı / Yeşil |
| <input type="checkbox"/> Yeniden haritalanabilirlik Kontrolleri | <input type="checkbox"/> Yardım modu |
| <input type="checkbox"/> Farklı Oyun Hızları | <input type="checkbox"/> Otomatik hedef Kum Havuzu Modu |

2. Bölüm – Oyunun Özeti ve Kategorilendirilmesi

Lütfen oyunu tanımlamaya yardım edecek bazı bilgiler sağlayın. Bu hikayenin veya oyun temasının ve oyun kazanımlarının kısa tanımını içerir. Kullanıcılara daha verimli referans sağlamak için platformda bilgi sağlayarak, oyunu sınıflandırmaya yardım edecek:

2.1 Dinleyici Üzerinde Lütfen Bilgi Sağlayın

Oyun tek oyunculu mu çok oyunculu mu?/ Çok oyuncunun oynayabilmesi için fırsatlar sunar mı?

Hedef grup ve minimum yaş nedir?

Oyun 4 ayrı kontrolün bir seferde bağlanabileceği 4 oyuncuya kadar oynanabilir. Eğer daha fazla oyuncu oynayacaksa, kontroller bir grup aktivitesinde paylaşılabilir. Oyunu oynamak için gerekli en düşük yaş 3 tür.

2.2 Seviye Bilgisi: PEGI/ESRB

<u>PEGI</u>	<u>ESRB</u>	<u>Açıklayıcılar</u>
<input checked="" type="checkbox"/> 3+	<input type="checkbox"/> Erken Çocukluk	<input type="checkbox"/> Kötü Dil
<input type="checkbox"/> 7+	<input checked="" type="checkbox"/> Herkes	<input type="checkbox"/> Ayrımcılık
<input type="checkbox"/> 12+	<input type="checkbox"/> Herkes 10+	<input type="checkbox"/> Uyuşturucular
<input type="checkbox"/> 16+	<input type="checkbox"/> Genç	<input type="checkbox"/> Korku
<input type="checkbox"/> 18+	<input type="checkbox"/> Olgun	<input type="checkbox"/> Kumar
	<input type="checkbox"/> Yalnızca Yetişkinler	<input type="checkbox"/> Cinsellik
	<input type="checkbox"/> Muallakta	<input type="checkbox"/> Şiddet
		<input type="checkbox"/> Çevrimiçi Oyun Oynama

2.3 Oyun Türü

Lütfen aşağıdaki tablodan oyunun ait olduğu bir veya daha fazla oyun türü veya stilini seçiniz ve seçiminize açıklayıcı not yazınız.

Oyun Türleri

- Macera
- Arkade
- Yarış
- Dövüş
- MMOG
- Aile
- Diğer...
- Bulmaca
- Rol Yapma
- Simülasyon
- Nişancı
- Spor
- Strateji

Ciddi Oyun Türleri

- İş
- Program
- Epistemik
- Tatbikat
- Sağlık & Tıp
- Askeri
- İkna Edici
- Mesleki
- Diğer...

2.4 Oyunun Kategorilendirilmesi

Lütfen aşağıdaki kategorilerden oyunun eğitsel yararını açıklayan kategorileri seçiniz.

- Ezberleme/Tekrarlama/Akılda Tutma
- Beceri/Hassasiyet/Motor Becerileri
- Kavramlara/kurallara başvurma
- Karar verme(strateji & problem çözme)
- Toplumsal etkileşim/değerler/kültürler
- Öğrenme yeteneği/kendini değerlendirme

Olaylar oyunla etkileşim içinde olması için bir veya iki kontrolün kullanımını gerektirir. Bu hareketler kendileri olaylar boyunca tekrar ettirilir. Oyun olayları tamamlamak için zaman ve hareket doğruluğu gerektirir.

2.5 Oyun Kültürel Sorunları mı hedefliyor? Eğer Evetse Hangilerini?

Oyun kültürel sorunlara hitap etmek için mi tasarlandı? Oyun kültürel çokluluğun hassasiyetine mi odaklanır? Oyun farklı kültürel ihtiyaç ve alışkanlıkların anlaşılmasına ve farklı kültürlere karşı hoşgörüyü mi odaklanır? Oyun evrensel kültürel çatışmalara mı odaklanır? Oyun çeşitlilikten bahseder mi(Okulda, İşyerinde)?

Eğer uygulanmışsa, lütfen raporlandırılmış örnekler sağlayınız.

n/a

2.6 Kültürel ve Etik Amaçlar İçin Oyunun Kullanımı

Oyun kültürel ve etik sorunları tartışmak için kullanılabildi mi?

Eğer uygulanmışsa, lütfen raporlandırılmış örnekler sağlayınız.

n/a

2.7 Diğer Kültürel Bakışlar

Lütfen kültürel çevreyi göz önünde bulundurarak oyunun Kabul edilebilirliği ve kullanımı hakkında bilgi sağlayınız.

n/a

3. Bölüm – Oyuna Genel Bakış / Kullanma Talimatı

Lütfen bu bölümü genel bakışı destekleyen ekran görüntülerini içeren oyuna kullanma talimatı sağlamak için kullanınız. Ekran görüntülerinde, oyun oynama ve yönlendirme elementlerini yakalamayı deneyiniz ve vurgulama gerektiren her maddeyi belirtiniz(örneğin; hücum içeriği, özellikle sıra dışı veya zor bölümler).

3.1 Lütfen beceri seviyenizi/ bilgisayar veya video oyunları ile ilgili tecrübenizi belirtmek için aşağıdaki maddeleri kullanınız:

__1- Acemi/ nadir oyun oynayan veya hiç oynamayan

__2

3- Orta seviye/ ara sıra oyun oynayan

__4

__5- Uzman/ Sık sık oyun oynayan

Lütfen aşağıdakileri tecrübelerinize veya beceri seviyenize referans olarak tamamlayınız (örn:“ Acemi bir oyuncu olarak benim için oyuna başlamak çok kolaydı... Giriş kısmını ilgi çekici buldum”).

3.2 Oyun ve başarı şartları için arka plan sağlayınız

Oyun 20 olimpiyat olayı veya mini oyunlar içermektedir. Oyuncu jimnastik , atletizm, eskrim, kürek çekme gibi birçok oyunlarda yarışmak için bir karakter seçer. Oyuncu ekranda seçtiği karakterin hareketini kontrol etmek için Wii Remote Kontrolünü kullanır. Oyuncular bireysel oyunları ya da takım halinde oynana oyunları oynayabilirler. Var olan bu dört oyunda ilk sırayı aldığı zaman birçok olayın kilidi açılır ve oyuncunun kullanılabilmesi için aktif hale gelir. Oyun boyunca oyun ilerledikçe oyuncu skorları kaydedilir ve skorlar ana menüdeki kayıt bölümünde görüntülenebilir.



Şekil 1: Ana Menü Seçenekleri: Oyun oynamayı seçmek

3.3 Başarılı oyun için adımları tanımlayacak kısa bir kullanım kılavuzu sağla

Oyuncu oyun boyunca gelişmelerini ve skorlarını kaydeden profil yaratarak başlar. Profil yaratıldıktan sonra katılmak istedikleri oyunun çeşidini ve skoru seçerler. Hatta yarışmadaki oyuncu miktarını ve kullanılacak karakterleri seçebilirler. Karakterler hem Mario hem de Sonic oyunundaki karakterlerinin karışımından oluşmaktadır. Karakterlerin özellikleri her bir oyun serisinin taraftarlarına hitap eder.



Şekil 2 : Karakter seçimi , Yeteneklere bölünmüş

Bir olay seçildiği zaman, oyunu nasıl oynayacağını ve karakteri nasıl yönlendireceğini hakkında açıklamalar gözüktür. Her bir oyun hareketlerin ve kontrollerin farklı birleşimini gerektirir ve bu açıklamalar oyun boyunca erişilebilmektedir.

Oyunun genel amacı her bir olayı kazanmaktır. Eğer oyuncu bir turda tamamlamayı seçmiş ise Ekstra özendirme tanımlanır. Bu seçeneğe dört olayda da birinci bitirmek yeni sporların kullanımını aktif hale getirir. Bir oyuncu bir görevi tamamlamayı seçtiği zaman onlara oyunu belli bir yerde bitirmesi gerektiren özel amaçlar verilir, örneğin;



Şekil 3: Uzun atlama

3.4 Oyun oynama ve yönlendirmeyi tanımlama

Her mini oyun hareket tabanlı kontrol kullanır. Herbir olay için gerekli hareketler farklılaşır fakat çoğu Wii Remote'un ve nunchuck'ın buton kontrolleri ve hareketlerinin karışımını içerir. Bir oyuna başlamadan önce , ekran boyunca oyunun nasıl oynandığına dair açıklama ile birlikte bir tıklama gözüktür.



Şekil 4: Açıklamalar

Oyun oynamak için bir olayı veya karakteri seçerken kullanıcı resimden önerilen seçeneği seçim yapmak için ekranda uzaktan tıklayarak seçer.



Şekil 5: Bir olayı seçmek

3.5 Oyunu Engellerebilecek/Karışıklığa Neden Olabilecek Bütün Sorunları Vurgula

Olaylar için gerekli hareketlerin bazıları çok kolay anlaşılabilir değildir ve karışıklığa sebep olabilir. Örneğin, eskrim oyununda karakterleri geriye ve ileri hareket ettirmek için uzaktan kumanda kullanılır.

3.6 Lütfen tahmini ortalama oyun oynama süresini belirtiniz

Oyun tek oyunculu veya çok oyunculu oynanabilir. Bu yüzden ortalama oyun süresini tahmin etmek zordur. Oyunun saatler sürmesi olası bir durumdur.

3.7 Lütfen tahmini her bir seviye/ görev/ senaryo için gerekli zamanı belirtiniz

Her bir seviye veya mini oyun göreceli olarak hızlı bir şekilde tamamlanabilir. Bunlar en fazla birkaç dakika sürebilir. Görev veya tur sayısı seçilirse oyunu tamamlamak için gerekli süre azalabilir. Hatta bunun 10-20 dakikasını açıklama için gerekli süre alabilir.

3.8 Öğrenme süresi – Lütfen oyunu nasıl oynayacaklarını öğrenmek için gerekli tahmini süreyi belirtiniz

Oyun birkaç dakikada öğrenilebilir. Açıklamalar ekranda kolayca okunacak şekilde oyuna başlamadan önce kullanıcıya sağlanır.

3.9 Oyun kaydedilebilir mi ve aynı noktadan tekrar başlatılabilir mi?

Evet

Hayır

3.10 Öğrenim kazanımları kısa sürede başarılabılır mi? (Örn: sınıf zamanı)

Tamamlanan görev ve seviyelerden tahmini olarak;

Evet

Hayır

4. Bölüm – Eğitsel Yönü

Lütfen bu bölümü oyunun eğitsel açıdan ne kadar etkili olabileceğinin bir değerlendirmesini sağlamak için kullanınız.

4.1 Lütfen sınıfta oyunun kullanımı için öneriler sağlayınız

“Mario ve Sonic Olimpiyat oyunlarında” motor yetenekleri(örn: hedefi vurmada el ve göz koordinasyonu),hafıza(örn: sıçramak için basılacak buton sırasını hatırlamak) ve temel kavram yetenekleri gibi ilk seviyede temel ilkeleri öğretmek için sınıfta kullanılabilir. Oyun ayrıca yarışmacı çevreyi insanlara tanıtmak için de kullanılabilir. Örneğin; eğer 100 metre kısa koşu yarışında yer almayı seçtiysen sadece bir tane kazanan olur. Bu eğlence ortamında yarışmayı tanımlar, bu yüzden bütün kullanıcılar kazanma ve kaybetme ile nasıl başa çıkabileceğini bilirler.

Oyun daha genç yaş grubu için öğrenme formatında uygulanırsa daha yararlı olabilir. Gençler bütün bu çeşit öğrenme ortamını zaten biliyorlar. Bu yüzden oyunu eğlence için daha fazla kullanabilirler. Fakat bu olaylardan farklı oyunlar nasıl oynanacağını veya hatta ne kadar farklı branşlar(örn: gülle atma, uzun atlama, sıçrama) olduğunu öğrenebilirler. Bu oyun ayrıca kullanıcılara olimpiyatın ne demek olduğunu ve olimpiyatta ne çeşit dalların olduğunu bildirir.

4.2 Eğer mümkünse, lütfen şimdi veya geçmişte belgelendirilmiş örnekler sağlayınız

Wii spor oyunlarını da içeren Wii oyunları Matematik, Fizik ve sporun kendisini sınıf ortamına entegre etmek için sınıflarda kullanıldı. Bu oyunlar grup çalışmalarında yapılan konular hakkında öğrencilerin ilgilenmesini sağlamada ve çalışmalarında onları motive etmede yararlıdır. Örnekler için:

<http://www.edutopia.org/ikid-wii-gaming-technology-classroom>

Devinim yeteneklerini geliřtirmek ve motivasyon için Wii'nin kullanımı genelde dünya apında belgelendirilmiřtir. rnekler için:

<http://www.marionstar.com/article/20090928/NEWS01/909280301>

<http://www.learningplace.com.au/deliver/content.asp?pid=39318>

4.3 Ltfen resmi eęitim ayarlarının dıřındaki ęrenmeyi gz nnde bulundurarak sınıf dıřı ęrenme iin oyun kullanımı hakkında neriler saęlayınız

Bu oyun spor oyunlarını kullanıcıya tanımlamak iin kullanılabilir. Kullanıcıların hangi eřit spor dallarının olduęu ve nasıl oynandıkları hakkında bilgi edinmesine izin verir. Kullanıcılar masa tenisi, sırama ve ateř etme gibi oyunların yanı sıra kısa kořu yapabilir, engelli kořuyu tamamlayabilir, eki atabilir, yksek atlayıř yapabilir. Oyun doęası gereęi, bu oyun fiziksel aktiviteyi genlere tanımlamak iin kullanılabilir fakat ordularda olduęu gibi bir yolla oyun oynamada kullanılır.

4.4 Eęer mmknse, resmi eęitim ayarlarının dıřındaki ęrenme iin oyunun kullanımı hakkında gemiřten veya řimdiden rnekler saęlayınız

4.5 Tecrbelerinize dayanarak, ltfen uygun olduęunu dřndęnz daha fazla bilgi saęlayınız

Ltfen rnekler, referanslar vb. ieriniz.