

1. Bölüm – Oyuna Giriş

Lütfen bu bölümü seçtiğiniz oyuna giriş sağlamak için kullanınız.

1.1 Oyunun Adı

The Sims III

1.2 Oyunun Üreticileri ve Yaratıcıları

Hangi oyunları ürettiler?

Diğer önemli detaylar

Oyun MAXIS tarafından geliştirildi ve EA (Electronic Arts) tarafından yayınlandı.

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.

2000 yılında ilk Sims'in büyük başarısından sonra, iki yeni sürüm ve yedi güncelleme paketi geldi.

1.4 Dil

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

Oyunu Polonyaca, Fransızca, Almanca, İtalyanca, İsveççe, Hollandaca, İspanyolca, Portekizce ve İngilizce dillerinde oyun bilgileri ile beraber oynayabilirsiniz.

1.5 İncelemek İçin Kullanılan Oyun Platformu

PC - Windows

1.6 Diğer Mevcut Platformlar

Mac OS, Linux, PlayStation 2, Xbox, Nintendo OyunKübü

1.7 Minimum Teknik Gereklilikler

Microsoft Windows

- Windows 95/98 (Sonrası 2000, ME, XP, ve Vista)
- 233 MHz İşlemci
- 32 MB RAM
- 4x CD-ROM
- 2 MB DirectX 7 uyumlu ekran kartı
- DirectX 7 uyumlu ses kartı

Linux

- Linux Kernel 2.2 ya da daha üstü
- Glibc 2.1.3 ya da daha üstü
- XFree86 4.0 ya da daha üstü veya eşdeğeri
- 350 MHz Celeron/Pentium II/ Athlon ya da daha hızlısı veya eşdeğeri
- 64 MB RAM
- 350 MB Hard disk alanı

- 8X CD-ROM Sürücü
- OSS veya ALSA destekleyen ekran kartı
- 16 bit renk ve 800x600 çözünürlüğe sahip ekran kartı, Nvidia GeForce GPU 16 MB Video Ram ile önerilir. (Not: Bu bilgi TransGaming'den Linux versiyonu için edinilmiştir.)

Mac

- Mac OS X 10.0.3 ya da sonrası, veya Mac OS 8.6 ya da 9.x CarbonLib 1.2.5 ile veya sonrası
- 233 MHz ya da daha hızlı PowerPC G3 veya G4
- 64 MB RAM (Mac OS 8/9) ya da 128 MB RAM (Mac OS X)
- 350 MB Hard disk alanı
- 8X CD-ROM Sürücü

1.8 Giriş Birimleri/ Gerekli Çevre Birimleri

Bunları ekstra olarak satın almaya gerek var mı?
Oyunun kullanımı için diğer mevcut çevre birimleri

Klavye ve fare.

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?

Oyuna ilk başladığınızda, tanıtıcı bir araç oyunun temel kurallarını öğrenmeniz için adım adım yönergeleri size verir. Ayrıca oyunda yardım fonksiyonu da bulunmaktadır.

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?

Tek oyuncu
7 yaşından büyük erkek ve kızlar

2.2 Seviye Bilgisi: PEGI/ESRB

<u>PEGI</u>	<u>ESRB</u>	<u>Açıklayıcılar</u>
<input type="checkbox"/> 3+	<input type="checkbox"/> Erken Çocukluk	<input type="checkbox"/> Kötü Dil
<input checked="" type="checkbox"/> 7+	<input type="checkbox"/> Herkes	<input type="checkbox"/> Ayrımcılık
<input type="checkbox"/> 12+	<input checked="" 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.

Yaşam simülatörü. The Sims "Sims"lerin sanal "dünya"larına ve uyku, yeme, okuma ve banyo gibi günlük etkinliklerinin kontrolünü oyuncuya vererek tamamen onların hayatları üzerine odaklanır.

<u>Oyun Türleri</u>		<u>Ciddi Oyun Türleri</u>
<input type="checkbox"/> Macera	<input type="checkbox"/> Bulmaca	<input type="checkbox"/> İş
<input type="checkbox"/> Arkade	<input type="checkbox"/> Rol Yapma	<input type="checkbox"/> Program
<input type="checkbox"/> Yarış	<input checked="" type="checkbox"/> Simülasyon	<input type="checkbox"/> Epistemik
<input type="checkbox"/> Dövüş	<input type="checkbox"/> Nişancı	<input type="checkbox"/> Tatbikat
<input type="checkbox"/> MMOG	<input type="checkbox"/> Spor	<input type="checkbox"/> Sağlık & Tıp
<input type="checkbox"/> Aile	<input type="checkbox"/> Strateji	<input type="checkbox"/> Askeri
Diğer... Yaşam Simülatörü		<input type="checkbox"/> İkna Edici
		<input type="checkbox"/> 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

Oyuncu “Sims”lerin bütün ihtiyaç ve isteklerinin farkında olmalı ve hepsine bakmalıdır. Simslerin bütün ihtiyaçlarını nasıl karşılayacağını ve onların bütün etkinlikleri nasıl yapacağını düzenlemeye kadar, bütün işleri yapmayı bilmelisiniz. Bu ihtiyaçlar sosyal ihtiyaçları da içermektedir. Simsler başka birinden hoşlanabilir, bir aile kurmak isteyebilir ve dahası. Bu oyunda başarı bu ihtiyaçları karşılamakla mümkündür.

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.

Oyun yaşam simülatörü olmayı hedeflemektedir ve “standart” ihtiyaçları ve etkinlikleri içerir. Oyun çoklu kültürel durumları sunmaz fakat onları mutlu tutabilmeniz için bilmeniz gereken farklı kişilikleri, istekleri ve ihtiyaçları ile geniş bir farklı karakter dizisi sunar.

Her “sims” beş kişisel özellik ile tanımlanır (Sade, açık yürekli, aktif, neşeli, sevimli). Simslerinizin ten rengini (üç farklı renk seçeneğinden) ve görünüşünü seçebilirsiniz. Evler “batı” tarzında, erkek ve kadın giysileri “batı” tarzı içerisinde ve Simsler açık ya da koyu tenli olabilir ama örnek olarak doğuya özgü göz seçenekleri bulunmamaktadır. Bu “batı tarzı” ya da batılılık, veya Birleşik Devletler merkez odağı apaçık bir yayılmadır fakat aynı zamanda Simslerin dünyası ve öğrencilerin günlük gerçekliği arasındaki zıtlık vasıtasıyla diğer kültürlere bir çok olanak sağlar.

2.6 Kültürel ve Etik Amaçlar İçin Oyunun Kullanımı

Oyun kültürel ve etik sorunları tartışmak için kullanılabilir mi?

Eğer uygulanmışsa, lütfen raporlandırılmış örnekler sağlayınız.

Oyun günlük hayattaki önceliklerin ne olması gerektiği (Simslerin ihtiyaçları ve istekleri) ve hangi özelliğin bir insanı en iyi tanımladığı üzerinde bir tartışma için temel sağlayabilir. Oyun insan ilişkilerine katkıda bulunan konu-ilişkili seçenekler sunar. Fakat, The Sims yaşam yönetiminden daha fazlasıdır: para kullanımı, ev ileri. Bu oyundaki zorluk Simsleriniz için en iyi zaman yönetimini başarabilmektir. Daha öncede bahsedildiği üzere, çok kültürlülük açık olarak oyunun amaçlarından olmasa da, onun eksikliği sınıfta konuşmak için bir konu olabilir.

Oyun aile fotoğraf albümü yapımına izin verir ve farklı bakış noktalarından yorumlanan ve bir çok yoldan iletişim kurulabilen (fotoğraf albümü ile, blog, web sayfası yaratarak, power point sunumu ile, kısa hikayeler anlatarak ya da zamanla daha uzunlarını geliştirerek) yaratıcı hikayeleri destekler.

2.7 Diğer Kültürel Bakışlar

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

Nisan 2008’de, EA 22 dilde 60 ülkeyi kapsayan 100 milyon farklı versiyonun satışını kutladı.

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

Oyunda özel bir hedef bulunmamaktadır. Oyun Simslerin ihtiyaçlarını sağlayarak (tüm etkenleri mümkün olduğunca yüksek tutarak) onları mutlu tutma üzerine kuruludur. Bir Sims yemek yemek, temizlenmek, çalışmak ve sosyal ilişkilere sahip olma ihtiyacı duyar. Oyunu oynadığınız süre boyunca Simslerinizin hayat hikâyelerini yaratırsınız. Eğer bu tarz bir oyuna yeniyseniz, az bir açıklama ve destek ihtiyacı ilk başta gerekebilir fakat oyun oldukça sezgisel.



3.3 Başarılı oyun için adımları tanımlayacak kısa bir kullanım kılavuzu sağla

Birkaç Sims ile sadece yere, hareketlere ve karakterler arası etkileşime aşina olmaya çalışarak oyna. Alışveriş olanaklarını ve daha fazla Sims yaratma seçeneklerini kontrol et ve bütün olanaklar hakkında, onları nasıl gerçekleştireceğiniz, keşfedeceğiniz, davranacağınız, Simsleriniz ile ne yapacağınıza karar vereceğiniz ve daha fazlası için global bir görüş elde edin.



3.4 Oyun oynama ve yönlendirmeyi tanımlama

Oyun Simslerin okula ya da işe gidecekleri zaman ayrıldıkları evleri çevresinde gerçekleşir. Daha yakını görebilmek için yaklaşabilirsiniz ama oyunun bu ilk sürümünde Simsler başka bir yere gidemezler. Görüntünün alt kısmında, bütün komut ve göstergeler şunlar için vardır:

- Onların en çok göze batan özellikleri fiziksel ve sosyal ihtiyaçlarıdır. Yönerge ve komutlar Simsleri mutlu tutmak için neye ihtiyacın olduğu hakkında ipucu verirler.
- Eve alabileceğin şeyler, tabi eğer paran varsa.
- Görüntüyü değiştirmek için oklar.
- Evin çeşitli perspektifleri için farklı seçenekler (çatılı/çatısız, yüksek/alçak duvarlı vs.)



3.5 Oyunu Engelleyebilecek/Karışıklığa Neden Olabilecek Bütün Sorunları Vurgula

Eğer oyunu ilk kez oynuyor ve bugün hakkında hiçbir şey bilmiyorsanız, kendinize oyunun hedefleri hakkında sorular sorabilirsiniz. Ayrıca, eğer birbiri ile ilişki kurması için daha fazla Sims yaratamazsanız, oyun monoton olabilir. Eğer Simslerin çocukları kötü notlar alırlarsa, askeri okullara gönderilebilirler ve bir daha asla geri gelmezler.

3.6 Lütfen tahmini ortalama oyun oynama süresini belirtiniz

Asla Sona ermeyen bir oyun olabilir çünkü Simsler evsel bir kaza, virüs kapma ya da bazı başka sorunlar olmadığı sürece asla ölmezler.

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

Oyun sürekli olarak küçük görevler içermektedir. Her biri için süreyi hesaplamak imkânsızdır.

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

Hamilelik üç sims günü sürer.

Eğer normal hızda oynuyorsanız, bir sims günü yaklaşık 24 dakika sürer fakat siz zamanı hızlandırabilirsiniz.

Bebekler – 3 gün

Yeni yürüyen çocuk – 4 gün

Çocuklar – 8 gün

Gençler – 15 gün

Yetişkinler – 29 gün

Daha yaşlılar – 11-31 gün (Zaman geçişine bağlı olarak)

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

Oyun kendisini sosyal yönlerde, kültürel konulardaki tartışmalara sokabilir ve dil çalışmasında kullanılabilen hikâye anlatımı gibi diğer etkinlikler de ders materyali olarak kullanılabilir.

Ayrıca, bu öğrencilerin kendi hayatları ile alakalı olabilir.

Oyun oyuncuya hikâye geliştirmeye yardımcı olabilecek anların resimlerini çekmeye izin verir. Bu şunlara izin verebilir:

- Hikâye anlatımı için farklı desteklerin kullanımı
- Oyunun yabancı dil sürümünün kullanımı ve hikâyenin bu dilde anlatımı
- Farklı sosyal konulara odaklanan hikâyelerin yaratılması

4.2 Eğer mümkünse, lütfen şimdi veya geçmişte belgelendirilmiş örnekler sağlayınız

<http://enage---project.pbworks.com/LCT+---+Case+studies+of+use+in+the+classroom#Sims>

Oyunu dil öğreniminde kullanmak için bazı öneriler:

<http://www.youtube.com/watch?v=d1LmeBD---r08>

Electronic Arts Spain, Universidad de Alcala tarafından yapılan, araştırmacıların üç ticari video oyunun öğretici bir araç olarak öğrenmeyi etkinleştirmek ve ebeveynlerin öğrenme süreciyle bütünleşmesini kolaylaştırmak için kullanılan projeyi destekledi.

Öğrenciler öğrenebilsin ve ödevlerini yaparken birlikte eğlenebilsinler diye öğrenciler için ebeveynlerine nasıl video oyunlar oynanacağını öğretmeleri önkoşuldu. Projenin sonunda, çalıştaylara katılan öğrenciler, filmlere ve kitaplara bağlanan hikâyeler geliştirdi, kendi oyunlarını tasarlamak için oyun yapım uygulamalarını kullandı ve ebeveynlerine nasıl video oyunlar oynayacaklarını gösterip onlar ile ödevleri bitirmiş oldu.

Benzer çalıştaylar web sayfası, blog yapımı, sanal hayvanın seçimi ve bakımı. Bu öğrenme tecrübelerinin resimleri için linke bakınız:

<http://www.youtube.com/watch?v=MvwHghPNaLs>

4.3 Lütfen resmi eğitim ayarlarının dışındaki öğrenmeyi göz önünde bulundurarak sınıf dışı öğrenme için oyun kullanımı hakkında öneriler sağlayınız

Oyun ev yaşamı üzerine odaklıdır. Ebeveynler bunu ev konularında, davranış, ev ekonomisi, alışveriş gibi, tartışma için bir başlangıç noktası olarak kullanabilirler.

4.4 Eğer mümkünse, resmi eğitim ayarlarının dışındaki öğrenme için oyunun kullanımı hakkında geçmişten veya şimdiden örnekler sağlayınız

Hiçbir örnek bulunmamaktadır.

4.5 Tecrübelerinize dayanarak, lütfen uygun olduğunu düşündüğünüz daha fazla bilgi sağlayınız

Lütfen örnekler, referanslar vb. içeriniz.

Gonzalo Frasca'dan ilginç bir makale: "The Sims: Grandmothers are cooler than trolls"

(<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>)

Sara Mosberg'den ilginç bir özet: Playin The Sims and The Sims 2

(<http://www.digra.org/dl/db/06276.10020.pdf>)

