

# Oyun Tasarım Belgesi (GDD)

## Oyun Başlığı: İSG Untiy Proje

### 1. Oyun Genel Bilgileri

- **Oyun Türü:** Eğitim Similasyonu
- **Hedef Kitle:** 4 - 7.sınıf arası öğrenciler
- **Platform:** PC,
- **Öğrenme Hedefi:** İş sağlığı ve güvenliği hakkında belirli bilgi seviyesine ve uygulamayabilme yeteneği kazandırma.
- **Oyun Özeti:** Farklı mekanlarda başımıza gelebilecek olası iş kazalarını uygulamalı olarak gösterip, deneyimlemek ve bunlar karşısında doğru aksiyonlar alarak bölümleri geçmek.

### 2. Oynanış

#### 2.1 Temel Oynanış Mekanikleri

- Ana Hedef: Bölüm içerisindeki olayları doğru analiz edip, doğru kararlar aldirmek.
- Temel Mekanikler:
  - Hareket
  - Etkileşim
  - Zorlukları Çözme
  - Puanlama Sistemi

#### 2.2 Öğrenme Entegrasyonu

- Oyun Nasıl Öğretiyor: Bölüm esnasında öğrencinin olaylar karşısında gerçekleştireceği eylem ve kararlar sonucundaki aksiyonları AI yardımı ile incelenip eksikliklerini çözüm ve örnekler ile gösterilerek öğrenmeyi hedefliyor.

#### 2.3 Oyun İlerlemesi

- Seviyeler/Aşamalar:
  - Seviye 1: Okul : Okul içerisinde başımıza gelebilecek olayları içermektedir.
  - Seviye 2: Ev Ortamı: Ev ortamı içerisinde başımıza gelebilecek olayları içermektedir.

- Seviye 3: Yaz Kampları ve Geziler: Kamp alanları içerisinde başımıza gelebilecek olayları içermektedir.

## 2.4 Geri Bildirim ve Ödüller

- Geri Bildirim Sistemi: Öğrenciler hata yaptıkları bölümlerdeki eksikliklerini oyun sonunda hazırlamış olduğumuz AI yardımı ile yanlışlarını veya eksikliklerini fark edip öğrenecekler.
- Ödül Sistemi: Lokal ortamda kazanılan puanlar ile Lider Tablosundaki ilk öğrencilere ödüller verilmesi.

## 3. Sanat ve Ses Tasarımı

### 3.1 Görsel Stil

- Sanat stili: Minimalist, Gerçekliğe yakın.
- Renk Şeması: Canlı Renkler örnek: Turuncu, Parlak Yeşil, Gökyüzü Mavisi, Pembe

Bu canlı tonlar, neşeli ve enerjik bir atmosfer yaratarak genç oyuncuların ilgisini çeker.

### 3.2 Ses

- Müzik ve Ses Efektleri: Genel ses neşeli, Aksiyon içerisinde tempolu ve bölüm sonunda doğru cevaplar için onay verici müzik ve ses efektleri.

## 4. Kullanıcı Arayüzü (UI)

- Ana Menü: Bilgilerimizi Tazeleyelim, Başla, Liderlik Tablosu, Analizlerim
- Oyun İçi HUD (Ekran Üstü Görüntü): Seviye ilerlemesi, Skor, Süre
- Duraklatma Menüsü: Devam et, yeniden başlat, çıkış

## 5. Teknik Gereksinimler

- Platform: Masaüstü
- Programlama Dili/Motoru: C#, Unity
- Depolama ve Bellek: 10Gb
- Çok Oyunculu/Tek Oyunculu: Tek Oyuncululu

## 6. Geliştirme Zaman Çizelgesi

- Ön Üretim: 8-10 hafta
- Üretim: 12-16 hafta
- Test: 4 hafta
- Yayın: 2025 Nisan - Mayıs