

YILDIRIM GİZEMLERİ

Şehrin Hafızasını Onar

VR BULMACA



İPUCU 2/3



+100



18 m



360° KEŞİF



DESENİ ONAR



PARÇALARI YERLEŞTİR

3/5

DESENİ TAMAMLA



KOMBO

x3

GÖREV
TAMAMLANDI

AR • 360° / GYRO • VR • KÜLTÜREL KEŞİF

Şehrin hafızasını oyuna dönüştür.



Miras güçlü. Deneyim çoğu zaman pasif.

- 01 İçerik çoğunlukla okumaya dayanıyor.
- 02 Mekâna gidemeyen kullanıcı deneyimin dışında kalıyor.
- 03 Ziyaret bitince öğrenme ve tekrar motivasyonu da bitiyor.

Yıldırım Gizemleri bu kopukluğu keşif, bulmaca ve rekabetle kapatır.

YILDIRIM GİZEMLERİ

Şehrin Hafızasını Onar

Yıldırım'ın tarihini keşfet, gizemleri çöz, şehrin hafızasını onar.



SORUN

Tarihî miras, gençler için
çoğu zaman pasif ve uzakta kalıyor.



ÇÖZÜM

AR, 360°/gyro ve VR görevleri
kültürü keşfe, bulmacaya ve oyuna dönüştürüyor.



SAHADA AR



EVDEN 360°



VR BULMACA



AR GÖREVİ

İPUCU 2/3



+100



18 m



360° KEŞİF



DESENİ TAMAMLA



KÜLTÜREL
PASAPORT

YEŞİL KÜLLİYE HATIRASI

2/3



01:48

KOMBO

x3

VR BULMACA

DESENİ ONAR



PARÇALARI YERLEŞTİR

3/5

GÖREV
TAMAMLANDI!

TEK
HİKÂYE

ÜÇ ERİŞİM

SAHADA
AR

EVDEN
360°

VR
BULMACA

Ortak içerik
Ayrı doğrulama
Adil rekabet

Bir görev beş kısa adımda tamamlanır

BUL → ÇÖZ → ÖĞREN → MÜHÜRLE → YARIŞ



60–120 saniyelik mini görevler • ortak hikâye • ayrı ve adil liderlik kategorileri

İki mekânlı pilot, beş mekânlı MVP'ye büyür

Cumalıkızık + Yeşil Külliye ile başla; rota ve içerik sistemini doğru.



8 HAFTA: 2 MEKÂNLI DİKEY KESİT → 27 HAFTA: 5 MEKÂNLI MVP

Şehrin hafızasını birlikte görünür kılalım

- ◆ Gençlerin kültürle aktif etkileşimi
- ◆ Evden ve sahadan erişilebilir katılım
- ◆ Kültür rotalarında ölçülebilir hareket
- ◆ Yerel işletme ve zanaatkâr iş birlikleri

ÖNERİLEN KARAR

**Cumalıkızık ve Yeşil Külliye için
8 haftalık dikey kesiti başlatalım.**

AR + 360°/gyro • VR deneyim gösterimi • gerçek saha testi

