

ULFBERHTIN MIEKKA Minecraft- seikkailu

Työryhmä: Eero Kemppinen &
Lauri Kemppinen, Ilari Aalto,
Mauri Laakso,

Henry Flinkman, Juhani Juvela,
Hannele Tähtinen, Kim Krappala

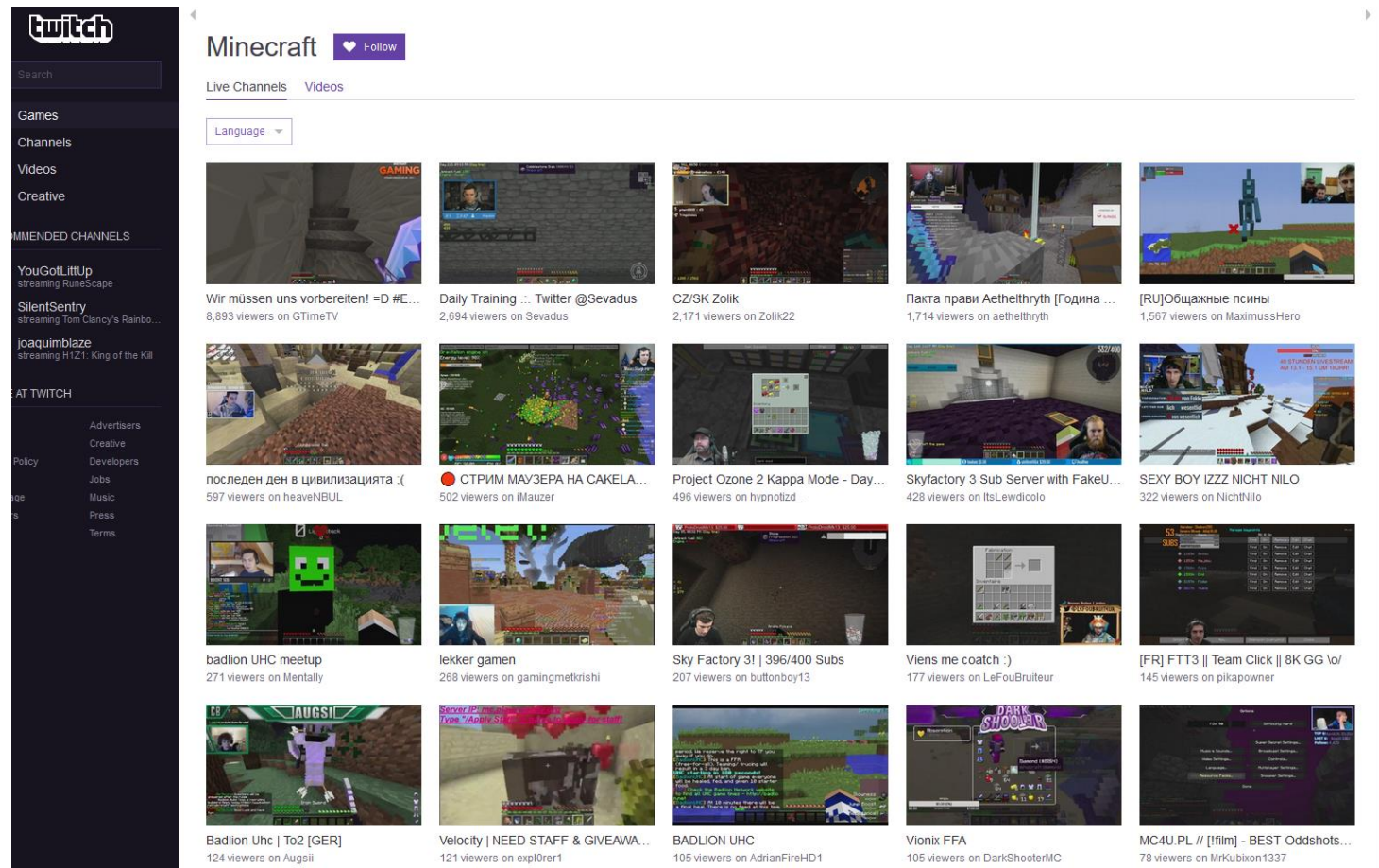
- Mitä ja miksi?
 - Esihistoriaa on vaikea opettaa pelkkien kuvien, karttojen ja videoiden avulla
 - Elämäntapaa on vaikea selittää, koska se on niin kaukana nykyarjesta (oppilaiden kokemusmaailmasta)
 - Toiminnallisuus ja ongelmalähtöisyys
 - Rakentaa kontekstin myöhemmin annettavalle opetukselle
- Tutkimukseen perustuva näkökulma pelissä oppimiseen
 - Historian oppimispelit melko harvinaisia ja meidän peliimme verrattuna eri tavalla ajateltuja. Olennaisena erona on ns. "open world" -ajattelu.
 - Uusimmissa peleissä pelaajaa kannustetaan etsimään ja tutkimaan.
 - Ympäristö palkitsee
 - Pelaaja saa pelinsisäistä palautetta tavoitteenmukaisesta toiminnasta
 - Pelisuoritusta on mahdollista arvioida jälkikäteen pelin tuottaman datan perusteella.
- Kenelle peli on suunnattu?
 - Sopii monen ikäisille. Testissä yläkoulun 9. luokkalaiset pelasivat Ulfberhtin miekka -seikkailua mielellään
 - Alakoulun 5. luokan sisältöjä



RNK:n oppilas testaamassa pelin ensimmäistä versiota syksyllä 2017

Suosittu pelialusta

100 miljoonaa pelaajaa
Valtava peliyhteisö
(foorumit, YouTube ja
Twitch –kanavat)
Tyypillistä modaaminen
eli lisäosien tekeminen



The screenshot shows the Twitch website interface for the Minecraft category. The left sidebar contains navigation options like Games, Channels, Videos, and Creative, along with recommended channels such as YouGotLittUp and SilentSentry. The main content area is titled 'Minecraft' and features a 'Follow' button and a 'Language' dropdown. Below this, a grid of 20 live streaming channels is displayed, each with a thumbnail, channel name, and viewer count. The channels include titles like 'Wir müssen uns vorbereiten! =D #E...', 'Daily Training .. Twitter @Sevadus', and 'CZ/SK Zolk'. The viewer counts range from 121 to 8,993.

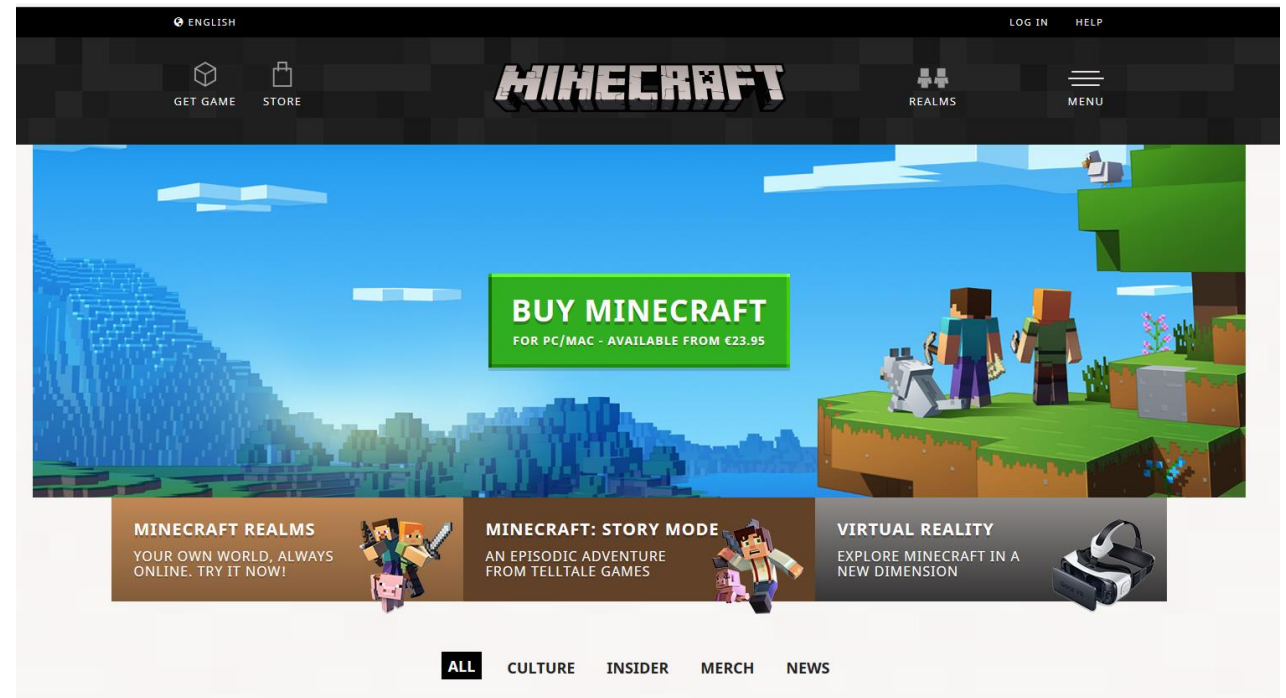
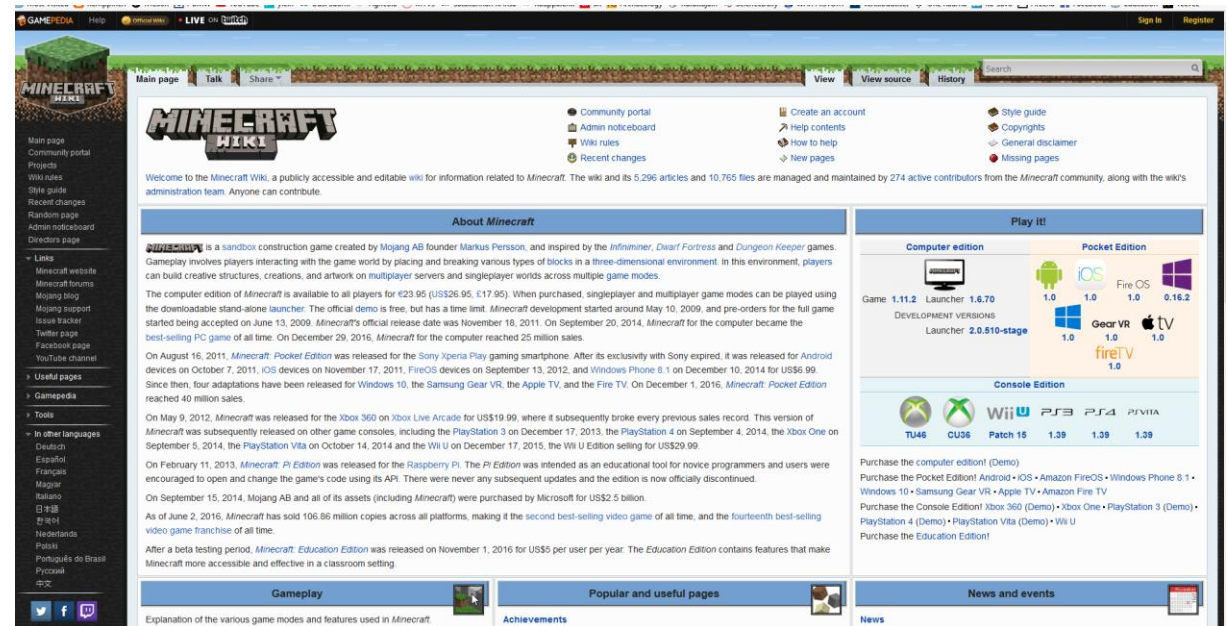
Channel Name	Viewers
Wir müssen uns vorbereiten! =D #E...	8,993
Daily Training .. Twitter @Sevadus	2,694
CZ/SK Zolk	2,171
Пакта прави Aethelrhyth [Година ...	1,714
[RU]Общажные псины	1,567
последен ден в цивилизацията ;(597
СТРИМ МАУЗЕРА НА САКЕЛА...	502
Project Ozone 2 Kappa Mode - Day...	496
Skyfactory 3 Sub Server with FakeU...	428
SEXY BOY IZZZ NICHT NILO	322
badlion UHC meetup	271
lekker gamen	268
Sky Factory 3! 396/400 Subs	207
Viens me coach :)	177
[FR] FTT3 Team Click 8K GG w/	145
Badlion Uhc To2 [GER]	124
Velocity NEED STAFF & GIVEAWA...	121
BADLION UHC	105
Vionix FFA	105
MC4U.PL // [film] - BEST Oddshots...	78

Ulfberhtin miekka- seikkailu on ilmainen lisäosta, ei itsenäinen peli

Pelilisenssi 24 euroa (Microsoft)

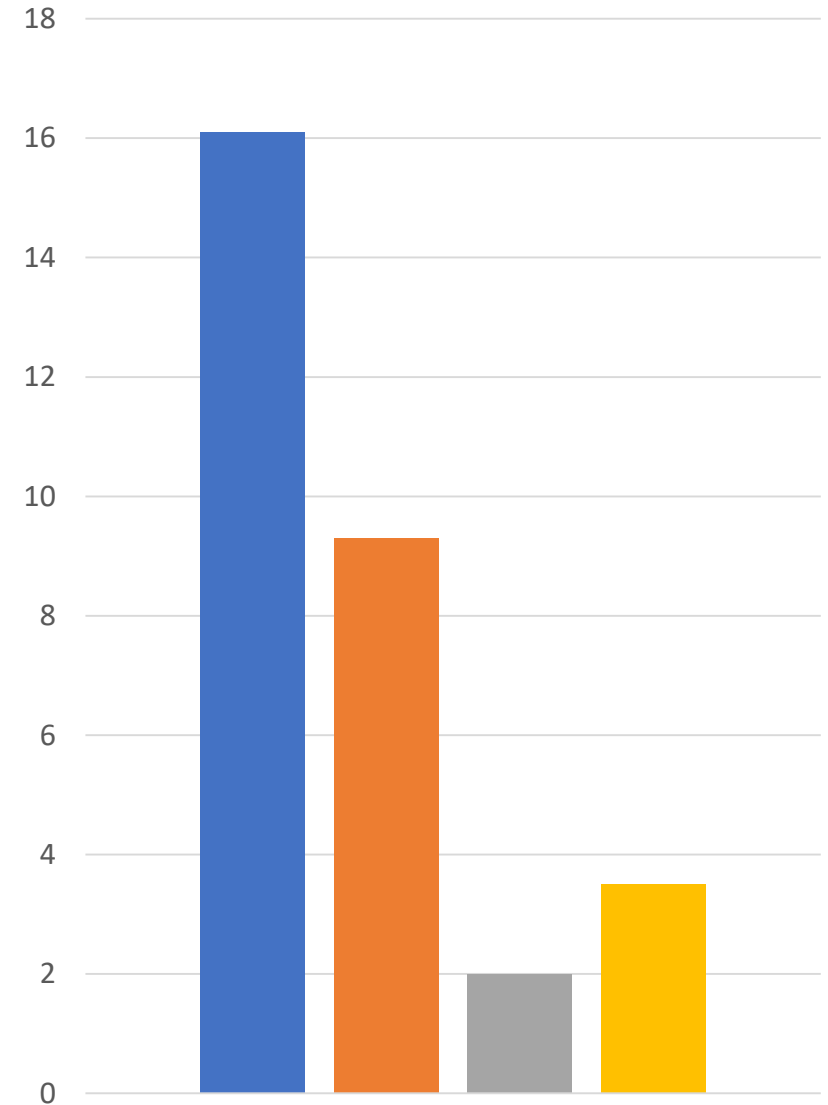
Pelialusta PC, ei tarvitse ”tehomyllyä”

Jakelu foorumien kautta



Mikä on Custom map?

- Custom map –käsitteellä tarkoitetaan yleisön rakentamia lisäsisältöjä
- Jaetaan usealla eri verkkofoorumeilla
 - Erittäin helposti asennettavissa, kaikkien saatavilla
 - Custom-mapit ovat suosittuja. (Foorumeilta löytyy esimerkiksi 22,150 eri pelaajien tekemää COD zombie "karttaa")
 - Suosituimpia karttoja on ladattu yli miljoona kertaa
- Seikkailukartta edellyttää toimiakseen Minecraft –pelin (oltava siis lisenssi). Käyttäjien tekemät seikkailukartat ovat aina ilmaisia
- Hyvin suosittua on, että pelaajan tekemään karttaan sisältyy tarina (hahmo kulkee kartalla jotakin tiettyä reittiä ja kohtaa matkallaan erilaisia haasteita)
- Jotkin kartat jäljittelevät jonkin toisen pelin maailmaa.



Näyttökerrat kuukaudessa



■ Minecraft Forum ■ Planet Minecraft
■ MinecraftMaps ■ Hypixel

Minecraft seikkailukartta Ulfberhtin miekka

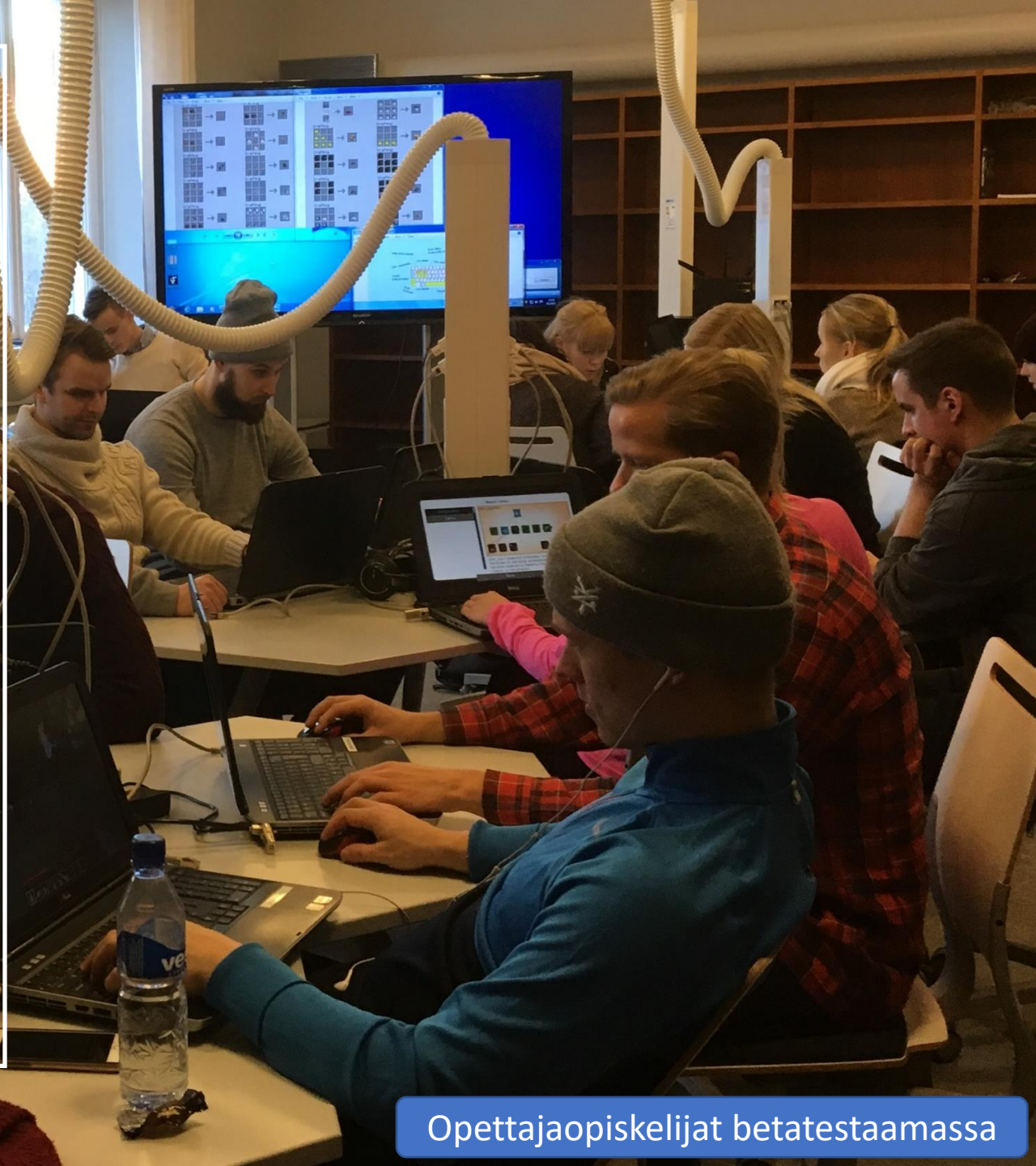
- Minecraft on maailman suosituin peli. Pelaajia
- Tuttu käyttöliittymä lähes kaikille koululaisille: pelikomennot helppo omaksua
- Ääninäytellyt henkilöt, pelaaja vastaa valitsemalla valikosta sopivan vaihtoehdon. Kyseessä on ensimmäinen ääninäytelty minecraft-seikkailukartta
- Kolme päätehtävää
- Useita pelihahmoja syventäviä sivutehtäviä.
- Pelissä on ”mainejärjestelmä”. Pelaajan teoilla on seurauksia. Teot vaikuttavat siihen, miten pelaajaan suhtaudutaan.
- Asut minecraft –tyylisiä, mutta historiallisesti uskottavia
- Dialogit historiallisesti uskottavia, vaikka puheessa ei ole pyritty vanhaan suomeen
- Esineistö ja ympäristö riittävän ”oikein”. Osa esineistä on Cedercreuzin museon perusnäyttelystä



Kuva: ääninäyttelyä

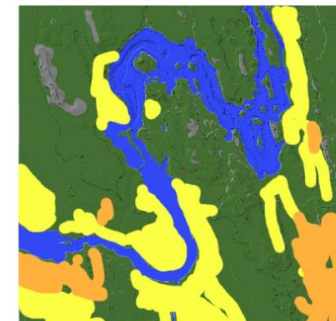
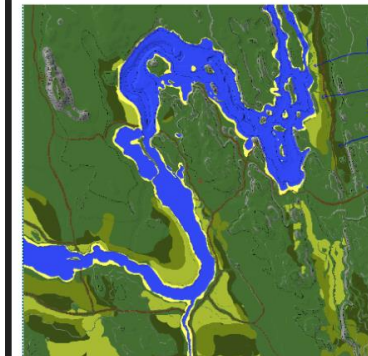
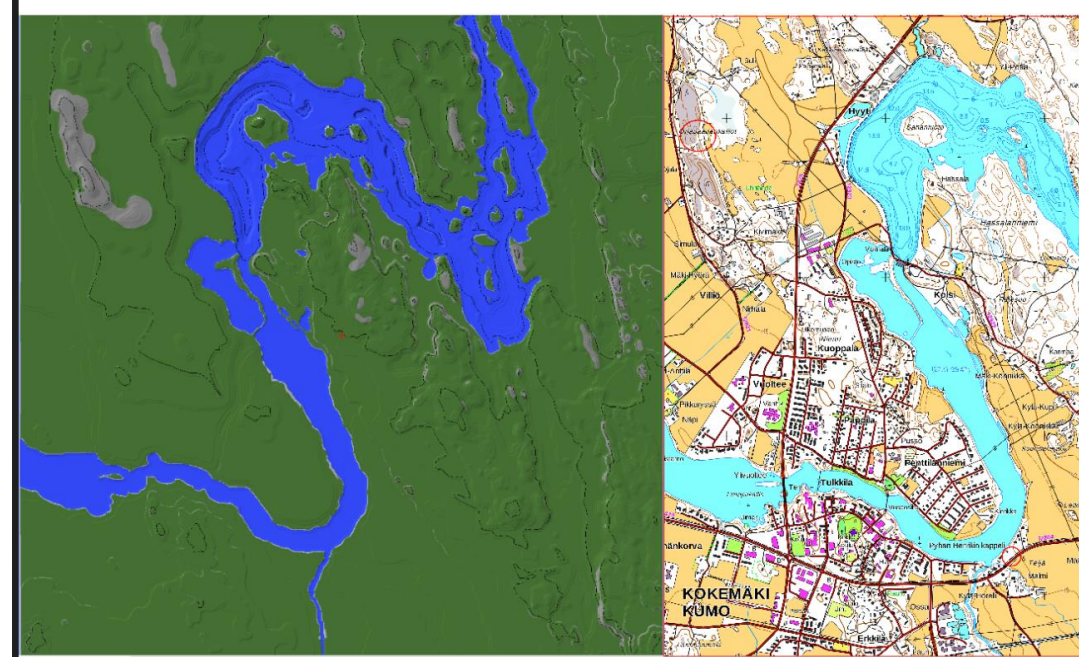
Oppiminen pelissä

- Peli ei pakota oppimaan; siinä ei ole opetuspeleille tyypillisiä ”pakotettuja osuuksia, tekstejä tai dialogeja”, vaan tarkoitus on kannustaa pelaajaa tutkimaan ympäristöä
- Seikkailukartassa on ”juoni”, mutta seikkailun voi juosta läpi pysähtymättä kuuntelemaan ainuttakaan dialogia.
- Open world vs. lineaarinen juoni
- Vaeltaessaan pelimaailmassa pelaaja kohtaa Satakunnan rautakaudelle tyypillisiä ympäristöjä ja esineitä.
- Ideana on, että pelin kuvaamasta ympäristöistä, esineistä ja ihmisistä puhutaan pelin jälkeen tapahtuvassa opetuksessa. Opetuksessa käytetään pelimaailman kuvastoa ja valokuvia todellisista esineistä/ kaivauksilta
 - Linnaluoto, Teljän kylä
 - Esineluettelo (astioita, työkaluja)
 - Asumukset
 - Uskomukset (shamaani & karhukultti,
 - Ihmisten suhteet ja arvostukset
 - Kaupankäynti
- Pelissä on ”mainejärjestelmä”. Pelaajan teoilla on seurauksia. Teot vaikuttavat siihen, miten pelaajaan suhtaudutaan.

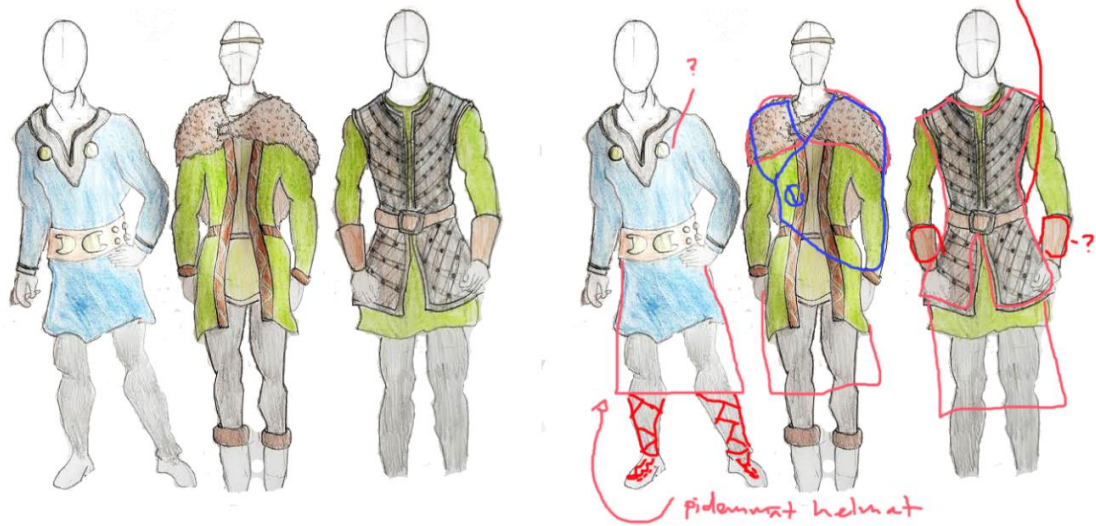


Pelin kehittäminen

- Yhteistyössä
 - Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunta (dos. Lauri Kemppinen, prof. Erno Lehtinen) & Arkeologian oppiaine (FM Ilari Aalto, Kim Krappala)
 - FM Mauri Laakso (roolipeliammattilainen, yrittäjä)
 - Harjavallan kaupunki (museonjohtaja Henry Flinkman)
 - Cedercreuzin säätiö (Juhani Juvela)

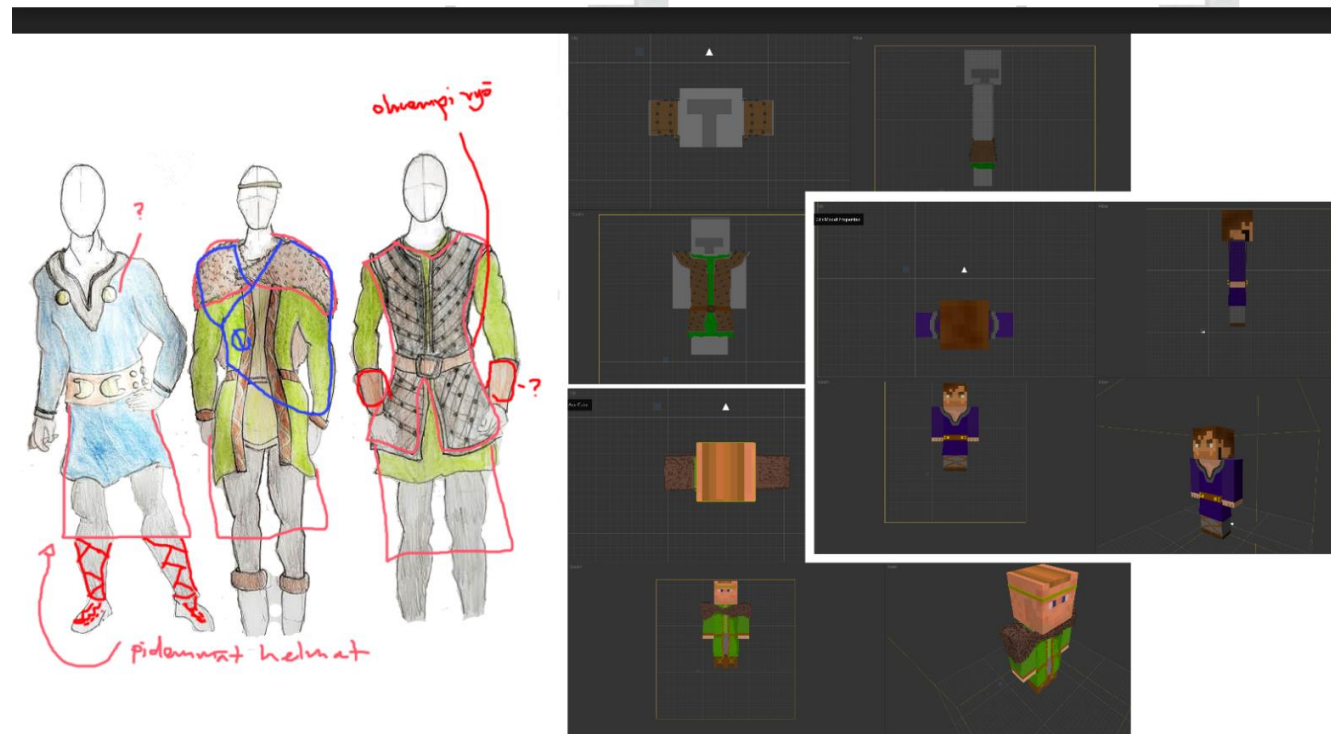


Pelin rakentaminen



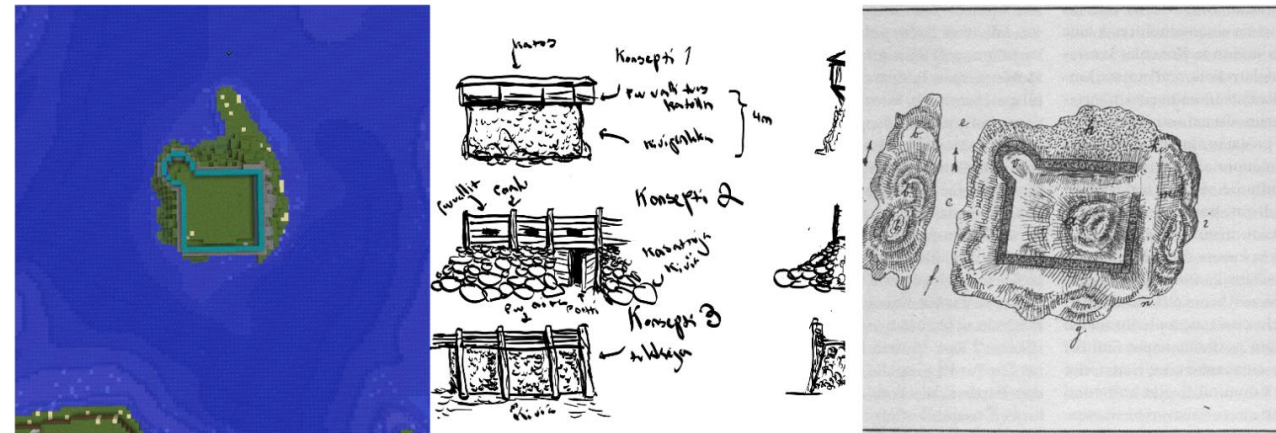
Menetelmä

- Kenttäretki Harjavallan-Kokemäen ympäristöön → pelin tapahtumapaikkojen valinta → juonen pääpiirteet → esineistön mallinnus → asut → dialogit
- Jokaisessa vaiheessa arvioitiin lisäysten merkitys
 - Pelillisesti: onko järkevää, kiinnostavaa, juonen kannalta loogista
 - Sisällöllisesti: olisiko mahdollista, lisääkö ymmärrystä elämänmuodosta



Pelitestien tavoitteet

- 1. RNK, yläkoulun oppilaat (12/2017)
 - PreAlfa
 - Pelissä vielä paljon bugeja
 - Pääsääntöisesti hyvää palautetta, joskin bugiset tehtävät haittasivat kokemusta
 - Pelaajat omaksuivat käyttöliittymän muuten hyvin paitsi eivät huomanneet kuunnella dialogeja (koska sellaisia ei ole ollut aiemmin)
- 2. Opettajankoulutuslaitoksen opiskelijat (03/2018)
 - Betatestaus (kirjataan virheet)
 - Suuri osa ei ole pelannut minecraftia aiemmin, joten tulevat tarvitsemaan tutoriaalin
 - Millaisia pelityylejä löytyy
- 3. RNK, yläkoulun oppilaat (05/ 2018)
 - Julkaisuvalmis
 - Pelityylit:
 - Seuraavatko juonta vai harhailevatko omin neuvoin?
 - Löytävätkö tehtävät?
 - Kiinnostaako pelin maailma?
 - Jääkö pelin henkilöistä tai tehtävistä mitään käteen?
 - Miten nuoret arvioivat peliä.

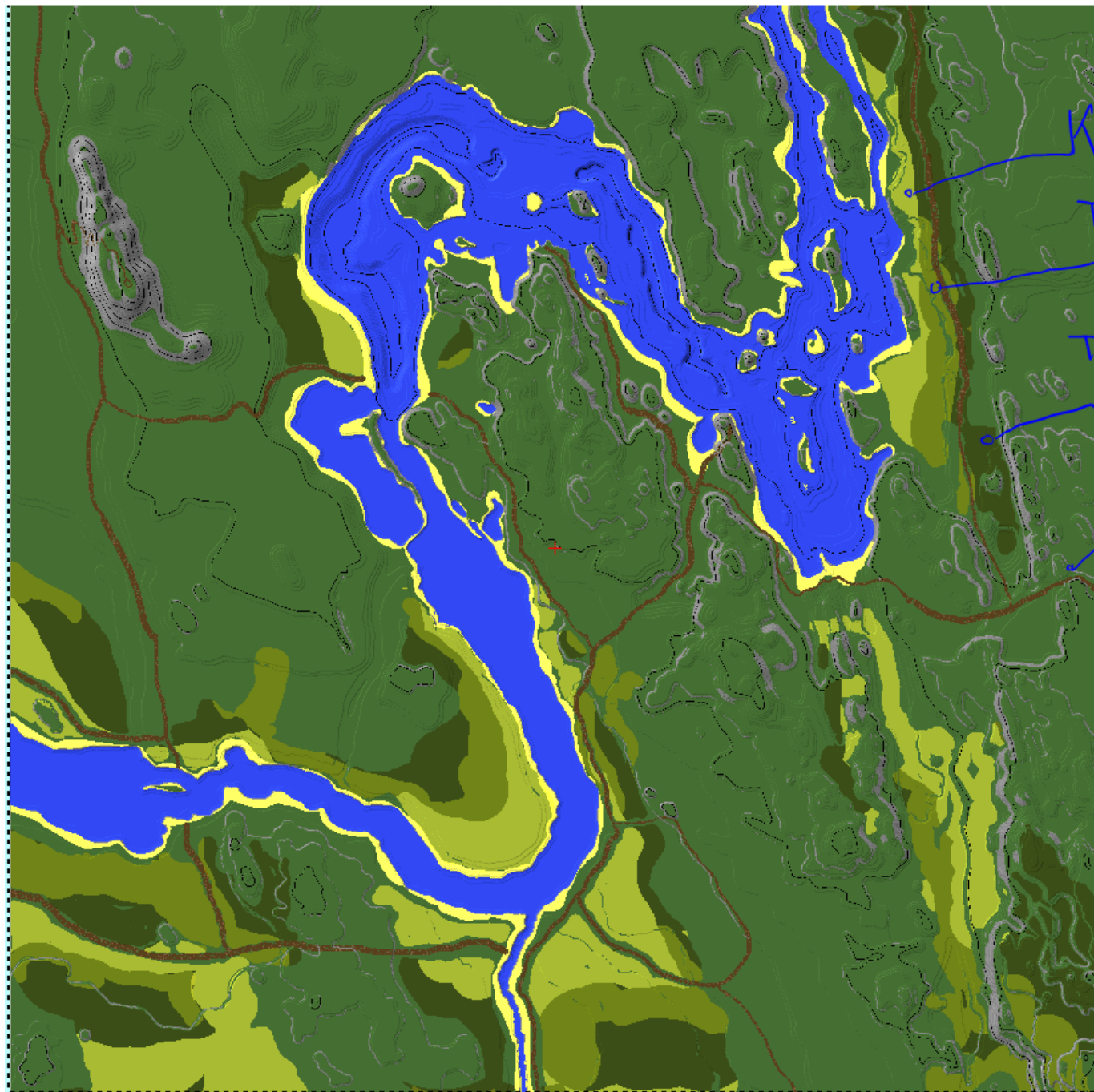


Linnaluoto



Mallinnuksen ensimmäinen vaihe (muutettiin)

Pelialueena
myöhäisrautakauden satakunta

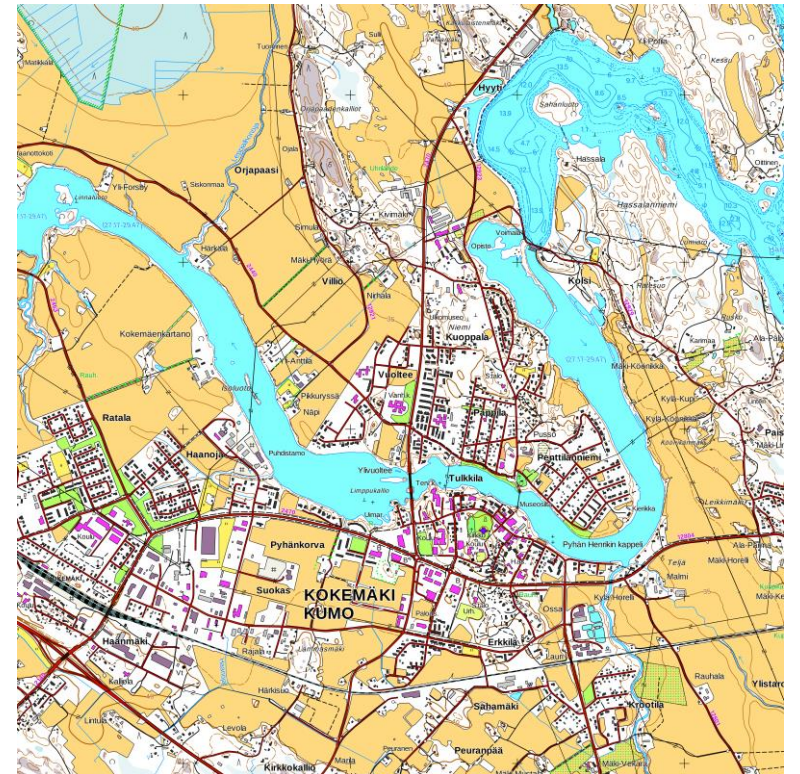


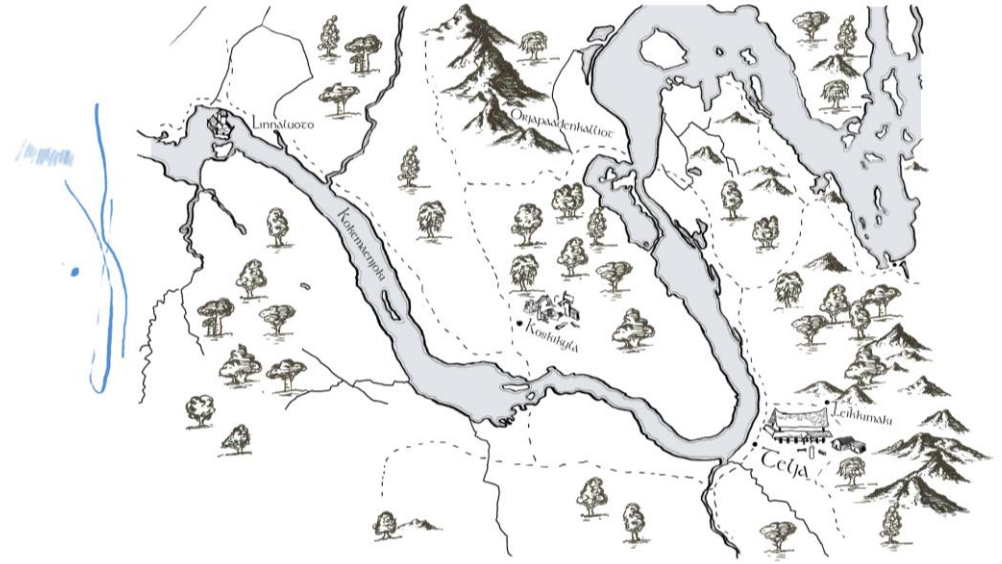
Keltainen = viljapello

Tummemman
Keltainen = vesakke

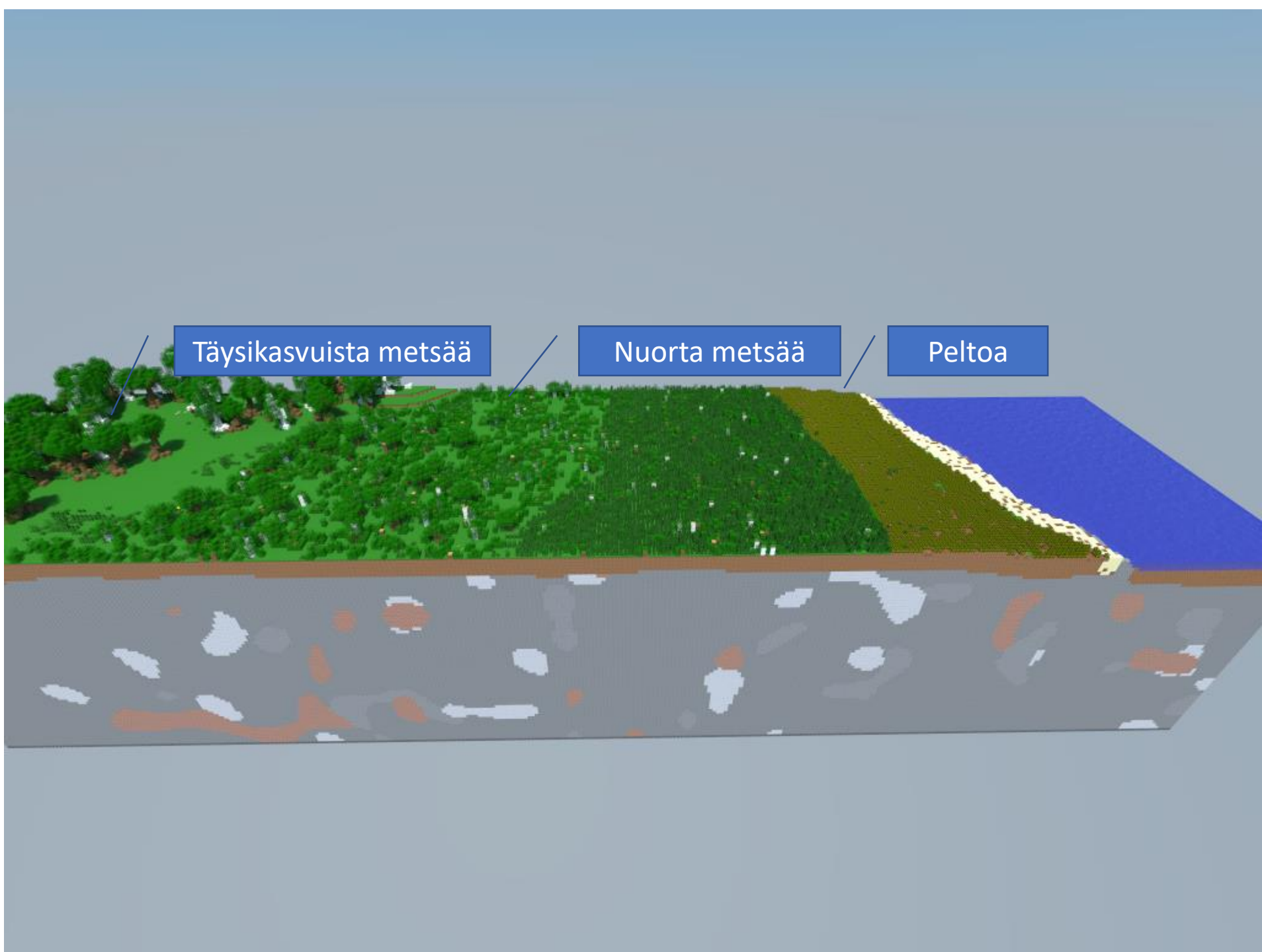
Tumminnan
Keltainen = Nuori metsä

Polku





Kaskeamisen jäljet





Seikkailu

Kerää mainetta ja rikkauksia

>>>Tapa Mesikämmen<<<

018.04.03 - 22.07.00.14



Päätehtävät, seikkailun juoni

2.

Linnaluodon herran, Kirmu Kaukovallan puheille ei pääse helposti, vaan pelaajan on suoritettava sarja tehtäviä ennen kuin Untamo, linnaluodon herran palvelija lupaa auttaa häntä. Ensiksi pelaajan on selvitettävä, minne Kirmun tilaama silkkiakaftaani on joutunut. Tehtävä tutustuttaa pelaajan Teljän kylään ja sinne saapuneeseen idänkulkijaan

Jos pelaaja selvisi karhun kynsistä, voi hän palata jälleen Untamon luokse. Ikävä kyllä hän ei ole vielä valmis päästämään pelaajaa Kirmun puheille vaan pyytää vielä yhtä palvelusta. Teljässä on suruaika. Pelaajan pitäisi mennä katsomaan tilannetta. Myöhemmin pelaaja saa Teljästä tehtäväksi rakentaa hautakummun (Leikkimäen kalmisto)



1. Lähtötilanne

Peli alkaa Cedercreuzin museon edestä. Kun pelaaja lähestyy museossa olevaa miekkaa, hän joutuu aikapyörteeseen ja herää joen rannalta. Vieressä olevat vartijat kertovat, että pelaaja on matkalla viemään lahjaa Linnaluodon herralle.

3. Untamo ei ole vielä tyytyväinen, vaan suostuttelee pelaajan lähtemään Koskenkylään selvittämään karhun tekemiä tuhoja. Pelaaja löytää raunioituneen kylän ja sen reunalta karhun jäljet. Jälkien päästä hän tavoittaa itse karhun (mikä sittemmin osoittautuu shamaaniksi).

Pelaaja herää museossa ja kohtaa siellä pelissä näkemiään esineitä. Museon pihalla on hänen tekemänsä hautakumpu, jota ollaan Parhailaan tutkimassa. (tämä on vielä Vähän auki)