

Saarella-pelin ohjekirja

*Ennen ohjekirjan lukemista on suositeltavaa, että pelaajat katsovat saarella.fi sivulta **Miten**-videon. Video kertoo tiiviisti pelin päämäärän ja eri vaiheet ja on usein riittävä johdanto pelin pelaamiseen.*

Tähän ohjekirjaan on merkitty Saarella-oppimispelin yksityiskohtaiset säännöt sekä selitykset. Tästä ohjekirjasta voi tarkistaa rauhassa tarkemmat tiedot mm. pelin rakennuksista, resursseista sekä säännöistä.

1. Pelin luominen

Peli ei vaadi asennusta tai rekisteröintiä. Riittää kun pelaajat menevät nettiselaimella osoitteeseen saarella.fi ja klikkaavat itsensä sisään peliin. Yksi pelaaja luo pelin ja muut pelaajat liittyvät peliin. Kun kaikki ovat liittyneet peliin, pelin luoja voi painaa ”start”-nappia aloittaakseen pelin.

Peli toimii kaikilla moderneilla nettiselaimilla (mm. Internet Explorer 10, Firefox, Safari, Chrome). Parhaiten peli toimii Chrome-selaimella. Vanhentuneilla nettiselaimilla peli ilmoittaa, että selain pitää päivittää. Tässä tapauksessa ota yhteyttä koulusi IT-tukeen.

Pelin luoja jää käyttöön ”pause”-näppäin [Kuva 1.] eli taukonäppäin. Tätä nappia painamalla esim. opettaja voi pysäyttää pelin hetkeksi ja kiinnittää huomiota opetuksen kannalta tärkeään seikkaan. Tästä syystä voi olla hyvä että opettaja itse luo pelin.

Jos oppilas vahingossa lähtee pois pelistä, hän voi vielä tulla takaisin peliin liittymällä samaan peliin. Kannattaa siis kirjoittaa pelin numero ylös varmuuden vuoksi!

Huomioi kuitenkin, että jos pelin luoja lähtee pois pelistä (esim. sulkee nettiselaimen) peli menee kiinni kaikilta pelaajilta!

2. Pelin pelaaminen

Peliä pelataan 15 kierrosta ja pelin kesto on n. 25 minuuttia. Jokainen pelikierros jakautuu kahteen vuoroon; toimintavuoroon ja äänestysvuoroon.

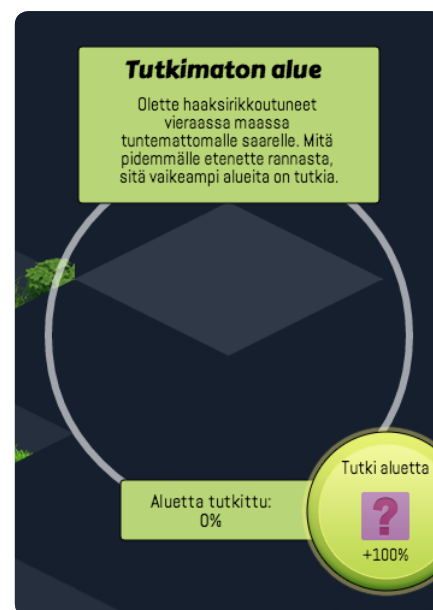
2.1 Toimintavuoro ja resurssit:

Saarella-pelin saari koostuu erilaisista alueista. Pelin alussa suurin osa alueista ovat tutkimattomia. Pelin kuluessa pelaajat tutkivat uusia ja paljastavat mitä saari pitää sisällään. Erilaisia aluetyyppejä on yhteensä kahdeksan.

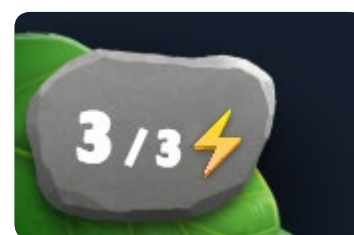
Kun pelaaja klikkaa aluetta, alueen ympärille avautuu toimintaympyrä [Kuva 2.]. Toimintaympyrä sisältää valitun alueen kuvauksen, senhetkisen tilan sekä toimintonapin. Toimintonapin painaminen kuluttaa yhden toiminnon. Pelaajalla on pelin alussa kolme toimintoa [Kuva 3.].



KUVA 1. Tauko-näppäin



KUVA 2. Toimintoympyrä



KUVA 3. Pelaajan toiminnot

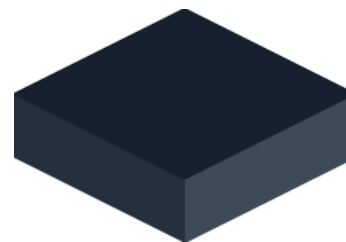
2.2 Saarelta löytyvät alueet

Tällä sivulla on lueteltu kaikki saarelta löytyvät alueet sekä kyseisten alueiden toiminnot sekä kuvaukset.

Tutkimaton alue

“Olette haaksirikkoutuneet vieraassa maassa tuntemattomalle saarelle. Mitä pidemmälle etenette rannasta, sitä vaikeampi alueita on tutkia.”

- toiminto: “Tutki aluetta”

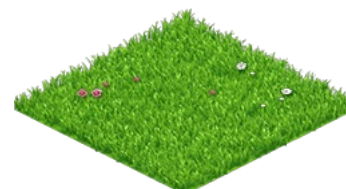


KUVA 4. Tutkimaton alue

Niitty

“Niitty on autio alue kaikkialle ulottuvan metsän keskellä. Niitylle voi raivata viljapellon tai rakentaa rakennuksen.”

- toiminto: “Kynnä peltoa”



KUVA 5. Niitty

Metsä

“Suurin osa saaresta näyttää olevan metsän peitossa. Metsän voi kaataa pois, jolloin raivatusta alueesta tulee niitty. Kaadettua puuta voi lisäksi käyttää rakennusmateriaalina.”

- toiminto: “Kaada metsää”



KUVA 6. Metsä

Kallio

“Metsän keskeltä löytyy myös kallioisempia alueita. Tällaiselle alueelle voi perustaa louhoksen, jonka avulla pystytte rakentamaan parempia rakennuksia kivistä.”

- toiminto: “Perusta louhos”



KUVA 7. Kallio

Meri

“Rannasta alkaa valtameri, joka erottaa teidät kotimaastanne. Rannalla voi kalastaa outoja, värikkäitä kaloja.”

- toiminto: “Kalasta”



KUVA 8. Meri

Lähde

“Lähteessä voi käydä uimassa, mikä tekee hyvää niin keholle kuin mielelle!”

- toiminto: ”Mene uimaan”

VINKKI: Lähde on harvinainen alue, jota löytyy saarelta vain yksi kappale. Lähde on myös yksi harvoista rakennuksista, joka tuottaa pelaajille onnellisuuspisteitä. Saaren läpikotainen tutkiminen voi siis tuottaa tulosta, mikäli lähde löytyy!



KUVA 9. Lähde

2.3 Resurssit

Pelaajat voivat itsenäisesti kerätä rakennustarpeita ja ruokaa heimon yhteiseen käyttöön. Tässä osiossa luetellaan Saarelta kerättävät resurssit.

Puu

Kaikki saarelle rakennettavat rakennukset tarvitsevat puuta. Puuta voi kerätä hakkaamalla metsää.

VINKKI: “Metsät kasvavat takaisin hitaasti. Jos ette hakkaa kerralla kaikkea puuta, niin sitä riittää pidempään.”



KUVA 10. Hakattua metsää

Kivi

Kiveä tarvitaan edistyneempien rakennusten rakentamiseen. Kiven louhimiseen tarvitaan kalliolle perustettu louhos.

“Louhoksen avulla kalliosta saadaan muokattua rakennusmateriaaliksi kelpaavia kiviä. Louhoksessa on kuitenkin rajattu määrä kiveä.”

VINKKI: “Vanhat louhokset tuottavat vähemmän kiveä kuin uudet. Jos louhos alkaa ehtyä, kannattaa rakentaa uusi.”



KUVA 11. Louhos

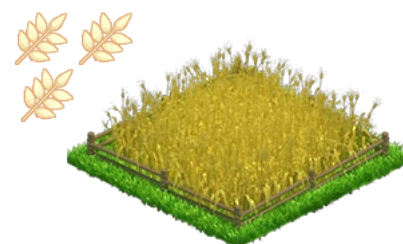
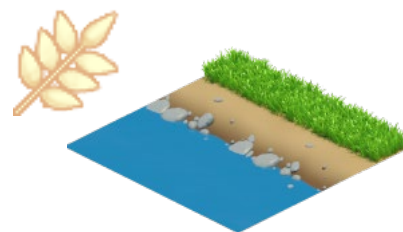
Ruoka

Heimo tarvitsee ruokaa joka vuoro! Heimo saa miinus pisteitä mikäli ruokaa ei riitä kaikille.

Ruokaa saa joko viljelemällä tai kalastamalla. Meressä on kalaa rajattomasti mutta se ei ole yhtä tehokasta kuin viljely. Toisaalta pelto pitää kyntää ennen kuin se tuottaa ruokaa.

“Onneksenne löysitte haaksirikkoutuneesta laivastanne siemeniä kylvöä varten. Vilja kasvaa mainiosti hedelmällisessä maaperässä.”

VINKKI: Pelaajat tarvitsevat aina 100 ruokaa joka vuoro. Jos pelaajat eivät saa 100 ruokaa, he menettävät onnellisuuspisteitä. Kun yhdessä pellossa on 50 ruokaa, pelaajien pitää siis korjata kahden pellon verran satoa joka vuoro välttääkseen minus pisteet.



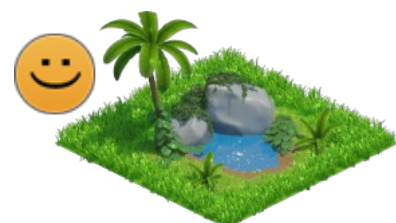
KUVA 12. Meri ja Pelto

Onnellisuus

Heimon hyvinvointia kuvaa Onnellisuus -arvo. Pelin loppuarvosana määräytyy myös onnellisuuspisteiden mukaan.

Heimo menettää onnellisuuspisteitä jos ruokaa tai suojia ei riitä kaikille. Onnellisuutta voi saada lisää uimalla lähteessä tai käymällä leirinuotiolla (tai sen edistyneemmissä versioissa, esim. teatteri).

VINKKI: Onnellisuuspisteitä voi myös saada, jos heimolla on yllin kyllin ruokaa ja suojaa.



KUVA 13. Lähde ja Amfiteatteri

2.4 Äänestäminen

Toimintavuoron jälkeen seuraa äänestysvuoro, joka antaa pelaajille mahdollisuuden rakentaa uusi rakennus saarelle. Rakennukset auttavat pelaajia selviämään ja kukoistamaan saarella. Se mikä rakennus rakennetaan, päätetään äänestämällä. Jokainen pelaaja antaa yhden äänen jollekin rakennusvaihtoehdolle (Kuva 14.) ja se vaihtoehto voittaa, joka on saanut eniten ääniä.

Koska pelaajien heimon resurssit ovat yhteisiä, täytyy rakennettavat rakennukset valita äänestämällä. Pelaajien kannattaa siis tehdä yhteistyötä ja keskustella, mitä resursseja he keräävät toimintavuorolla, jotta heillä on tarpeeksi resursseja äänestysvuorolla rakennusten rakentamiseen.

Pelissä on neljä erilaista rakennusta, joita voi rakentaa äänestysvuorolla. Jokaisella rakennuksella on kolme eri tasoa. Äänestysvuorolla voi siis joko rakentaa kokonaan uusia rakennuksia tai päivittää jo rakennettuja rakennuksia.



KUVA 14. Äänestysvaihtoehto

2.5 Rakennukset

Tässä osiossa luetellaan kaikki pelissä olevat rakennukset. Rakennuksia on neljä, joista jokaisella on kolme kehitysvaihetta. Jokaisella rakennuksella on erilainen, positiivinen vaikutus heimoon!

Suoja

Suoja on yksi ensimmäisistä asioista mitä heimo tarvitsee haaksirikouduttuaan saarelle. Pelaajat saavat joka kierros minuspisteitä, jos heillä ei ole tarpeeksi suojia. Minuspisteitä voi saada maksisimmaan 10 joka vuoro. Jokainen rakennettu suoja siirtää ihmisiä suojiin pois sateesta ja viimasta, jolloin minuspisteitä saadaan vähemmän.

Kun pelaajat ovat saaneet rakennettua tarpeeksi suojia, minuspisteitä ei enää tule. Tavoitteena on rakentaa kaksi tason 3 suojaa. Pelaajat voivat myös saada lisäpisteitä suojista joka vuoro, mikäli he rakentavat tarpeeksi suojia!

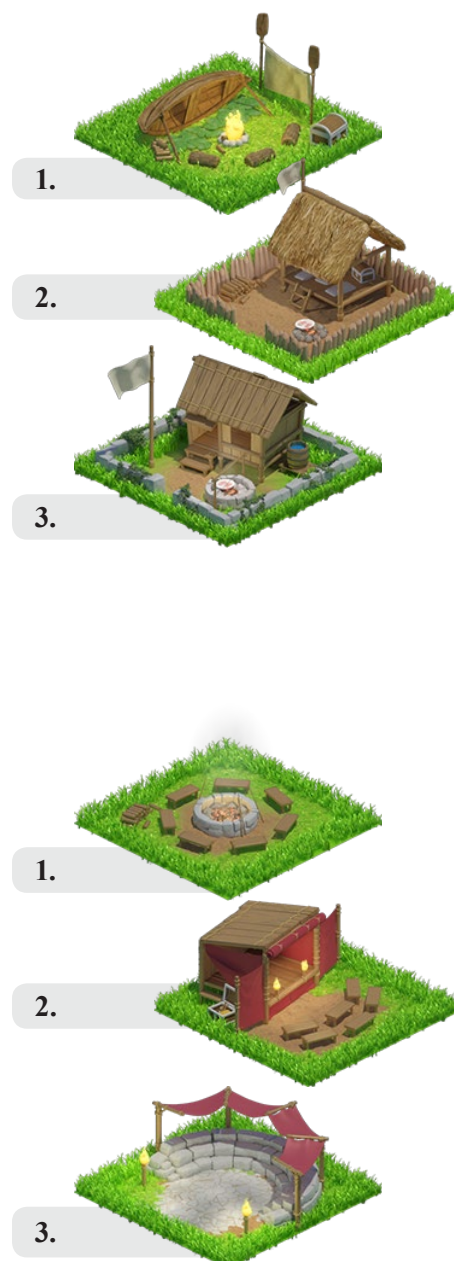
“Etsitte suojaa rankkasateilta, yölliseltä viimalta ja porottavalta auringolta. Suojassa olevien on helppo hymyillä.”

Vapaa-ajan rakennus

Sosiaaliset vapaa-ajan rakennukset leirinuotio, teatteri sekä amfiteatteri ovat onnellisuuspisteiden kannalta elintärkeitä rakennuksia. Pelaajat voivat saada onnellisuuspisteitä käyttämällä toimintoja tässä rakennuksessa.

Kannattaa huomata että vaikka sosiaalisuus ja vapaa aika nostavat pelaajien onnellisuutta, samalla pitää kantaa huolta myös siitä, että pelaajat ehtivät kerätä tarpeeksi ruokaa ja muita resursseja!

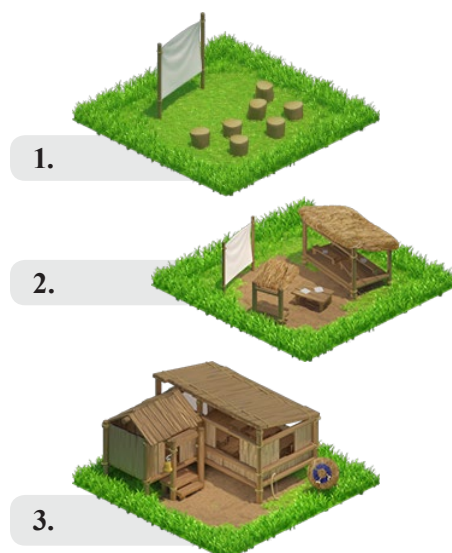
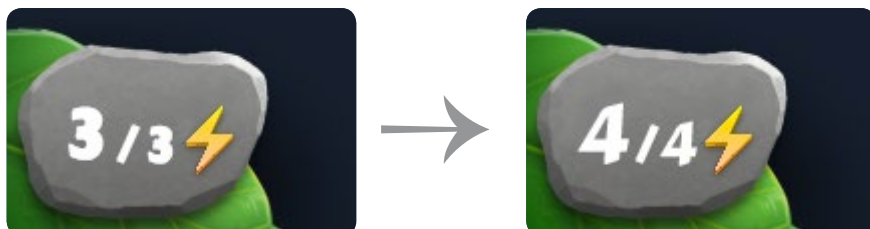
“Ihmisellä on tarve viettää aikaa kaverien kanssa. Menemällä leirinuotiolle teette heimostanne hieman onnellisemmän.”



Koulu

Koulun avulla pelaajat voivat saada lisää toimintoja itselleen! Pelin alussa jokaisella on kolme toimintoja per toimintavuoro, mutta koulua käymällä pelaajat voivat saada lisää toimintoja itselleen. Etu on kuitenkin aina henkilökohtainen ja jokaisen pelaajan tarvitsee itse hankkia itselleen lisätoiminnot. Kun pelaajat päivittävät koulua seuraavalle tasolle, koulutasojen saaminen helpottuu.

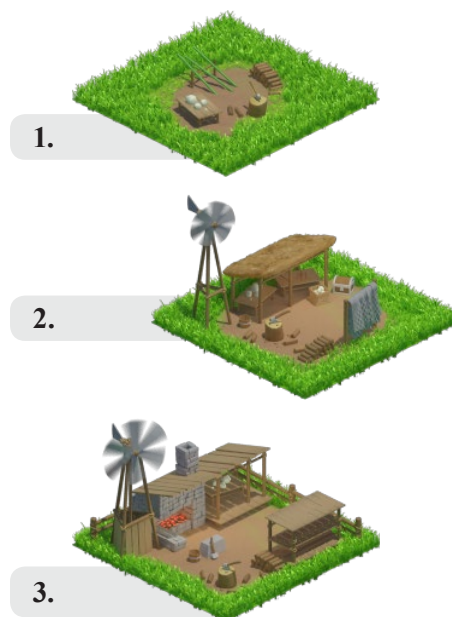
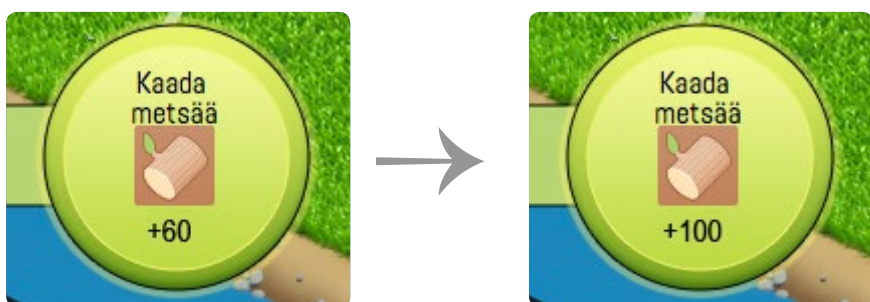
“Vieraalla saarella ovat hyvät neuvot kalliit. Koulussa jaatte tietoa saaresta ja voitte siten saada lisää toimintoja.”



Työpaja

Työpaja toimii pitkälti kuten koulu, mutta toimintojen sijasta pelaajat saavat lisää tehokkuutta. Kuten koulutasojen kanssa, myös työpajan etu on henkilökohtainen ja jokaisen pelaajan on itse hankittava tehokkuusbonusta itselleen. Kun pelaajat päivittävät työpajan seuraavalle tasolle, myös työpajatasojen saaminen helpottuu.

“Tekemällä työkaluja parannatte työtehokkuuttanne. Jokaisen tarvitsee kuitenkin rakentaa omat työkalunsa.”



Pelin jälkeen

Pelin jälkeen pelaajat saavat arvosanan toiminnastaan saarella. Parhaat arvosanat saadaan puhaltamalla yhteen hiileen ja pelaamalla hyvin tiimissä. Pelin yhtenä tarkoituksena on parantaa oppilaiden yhteistyötaitoja ja rakentaa hyvää luokkahenkeä. Mikäli pelaajat eivät heti ensimmäisellä kerralla saa hyvää arvosanaa, on luokan suorituksen parantaminen hyvä ja selkeä koko luokan yhteinen tavoite ensi pelikertaan!

Marraskuun ajan KUUMA-kuntien opettajat voivat lisäksi osallistua peliturnaukseen. Pelin luoja voi osallistua peliturnaukseen täyttämällä koulunsa tiedot lomakkeeseen loppuruudun jälkeen. Pelin tiedot näkyvät myös saarella.fi-nettisivulla. Parhaat kaksi joukkuetta pääsevät finaaliotteluun Educa 2014 -messuille. Joka viikon parhaalle on luvassa kunniakirja ja finaaliotteluun pääsevät luokat palkitaan!

Kaikki pelin vihjetekstit

- ♦ *“Vanhat louhokset tuottavat vähemmän kiveä kuin uudet. Jos louhos alkaa ehtyä, kannattaa rakentaa uusi.”*
- ♦ *“Koulussa edetään omaan tahtiin. Käymällä koulussa saat lisää toimintoja, mutta etu on henkilökohtainen.”*
- ♦ *“Työpajassa tehdään työkaluja omaan käyttöön. Käymällä työpajassa tulet tehokkaammaksi omissa toiminnoissasi.”*
- ♦ *“Voit hankkia ruokaa kalastamalla tai niittämällä viljaa pellolta. Maanviljelys on tehokkaampi tapa hankkia ruokaa.”*
- ♦ *“Metsät kasvavat takaisin hitaasti. Jos ette hakkaa kerralla kaikkea puuta, niin sitä riittää pidempään.”*
- ♦ *“Rakennuksia voi laajentaa korkeammalle tasolle äänestysvaiheessa. Korkeamman tason rakennukset ovat tehokkaampia!”*
- ♦ *“Saaren asukkailla on käytössä yhteiset resurssit. Jos esimerkiksi hakkaat puuta, se lisätään yhteiseen varastoon.”*
- ♦ *“Saarella on vaikea menestyä yksin tai riitelemällä. Tekemällä yhteistyötä voitte saavuttaa enemmän kuin yksin.”*
- ♦ *“Uuden rakennuksen rakentaminen vaatii aina tyhjän niityn. Voitte löytää tyhjiä niittyä tutkimalla alueita tai kaatamalla metsän kokonaan.”*
- ♦ *“Saarella uusien rakennusten rakentamisesta päätetään demokraattisesti äänestämällä. Se vaihtoehto voittaa, joka saa eniten ääniä!”*