

ODYSSEUKSEN HARHARETKET – PELISUUNNITTELUA AMMATTIIN OPISKELEVIEN KANSSA

(5.–9. lk)

“When we read the book, we needed to think ideas for a puzzle computer game. I love to create something cool in a group.” (Tyttö 5. lk Oulun kansainvälinen koulu)

“I really liked the project because we haven’t done anything like this before.” (Poika 5. lk Oulun kansainvälinen koulu)

SYVENNYTÄÄN KOKONAISTEOKSEEN

- Valitse ryhmällesi sopiva teos ja varmista sen saatavuus kirjastosta.
- Voit myös printata teoksen verkosta.
 - Odysseus-projektissa käytettiin ilmaista materiaalia englanninkieliseltä [Mythweb-sivustolta](#).
 - Printtaa lyhennelty ja helpotettu kuvallinen versio Odysseuksen harharetkestä [täältä](#).
- Huom! Jos aiotte toteuttaa point-and-click-seikkailupelin, siihen tarvitaan tarina, jossa edetään ongelmia ratkomalla (esim. Harry Potter, Nälkäpeli).
- Lukekaa kirjaa koulussa ja anna siitä kappaleita myös kotiin luettavaksi.
- Tehkää kirjasta luetunymmärtämistehtäviä. Se helpottaa myös pelisuunnittelun vaihetta.



Vinkki! Toteuta projekti osana vieraan kielen opiskelua. 5. luokkalaiset tekivät Odyssey-projektia englannin tunneilla.

ESIMERKKI LUETUNYMMÄRTÄMISTEHTÄVÄSTÄ

Hahmot

- Odysseuksen tarinassa on monia kiinnostavia hahmoja, joilla on erityisiä voimia. Nimeä viisi hahmoa. Kerro lyhyesti, kuka hahmo on. Piirrä kuva hahmosta käyttämässä taikavoimiaan.

Tapahtumapaikat

- Odysseus vierailee monissa paikoissa kotimatallaan. Valitse kaksi paikkaa (kartalta). Piirrä ja selitä omin sanoin, mitä paikassa tapahtui.

PELISUUNNITTELUN PERUSTEITA

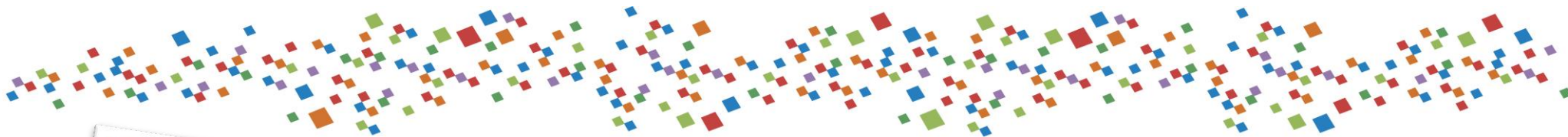
- [KiiGame-pelimoottorilla](#) voidaan toteuttaa seikkailupeli, jossa hahmo tutkii pelimaailmaa ja etenee siinä ratkaisemalla pulmia. Hahmo kommentoi tutkimista ja tekemistä, joten pelin tekeminen sisältää paljon kirjoittamista.
- Havainnollista pelin rakennetta valmiin pelin avulla. Pelataan yhdessä esim. [Lätkäzombit](#)-peliä.
- Opeta käsitteet
 - huone (room): Maailma on jaettu erillisiksi huoneiksi, joiden välillä liikutaan.
 - objekti (object) on huoneessa oleva asia, jota voi tutkia, muttei voi poimia mukaan.
 - esine (item) on jotain, jonka hahmo voi ottaa mukaansa ja edistää sillä pelin kulkua.
 - interaktio (interaction): Pelihahmo tekee jotain maailmassa; tutkii, poimii tai käyttää esineitä.

PELISUUNNITTELU ALKAA

Odyssey-projekti tehtiin yhteistyössä Oulun yliopiston Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen kanssa. Projektissa opiskelijaryhmä koodasi pelieditorin, johon oppilaat tuottivat kuvat ja tarinan. Tällä hetkellä pelieditoria pystyy käyttämään vain alan ammattilainen, mutta tulevaisuudessa toivottavasti myös oppilaat ja ohjaajat pääsevät käyttämään tarpeeksi yksinkertaista editoria.

- Jaa oppilaat n. 6 hengen ryhmiin.
- Jaottele tarina osiin ja anna kullekin ryhmälle yksi osio.
 - esim. Odysseuksen jako kolmeen osioon
- Ryhmät suunnittelevat aluksi pelikäsi kirjoituksen: Mitä tapahtuu ensin? Mitä arvoituksia huone sisältää? Miten edetään seuraavaan kohtaan? Mitä välineitä tarvitaan etenemiseen?





- Oppilaat piirtävät pelihuoneet A4-kokoiselle paperille. Huoneet voivat sisältää objekteja. Odyssey-projektissa käytettiin vesivärejä, huopakyniä ja vahavärejä.
- Piirretään esineet ja liikkuvat hahmot erilliselle paperille.
- Skannataan kuvat.
- Kirjoitetaan tekstit. Jokaisessa interaktiossa on oltava tekstiä.

- Kirjoitetaan suunnitelma, jossa kerrotaan kunkin esineen paikka huoneessa ja niiden interaktiot (esim. Jousi ja nuoli poimitaan erikseen. Kun ne yhdistetään, saadaan jousipyyssy, jolla voidaan ampua.)
- [Havainnollistamismateriaalia](#) pelisuunnittelun tueksi
- Lopuksi skannatut kuvat ja teksti syötetään pelieditoriin suunnitelman mukaisesti.

KOKEILE ENGLANNINKIELISIÄ ODYSSEY-PELEJÄ VERKOSSA!

[Odyssey part I](#)

[Odyssey part II](#)

[Odyssey part III](#)

“This whole project was so much fun and I wouldn’t change anything and I can’t wait to see what kind of game our group has done.” (Poika 5. lk Oulun kansainvälinen koulu)

“I think that this is the best project we’ve ever done.” (Poika 5. lk Oulun kansainvälinen koulu)

Jos pelisuunnittelu kiinnostaa sinua, Lukuseikkailu 2015 – projektissa kehitetty pelieditori ohjeineen on saatavilla. Ota yhteyttä Oulun yliopiston EveLINE-tutkimusryhmään, Tonja Molin-Juustila ja Marianne Kinnula, osoitteella [etunimi.sukunimi\(at\)oulu.fi](mailto:etunimi.sukunimi(at)oulu.fi).

Kehitys ja toteutus: Oulun yliopiston Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen opiskelijaprojekti: Miikka Kuutila, Teemu Kaukoranta, Dipo Daramola. Oulun yliopiston EveLINE-tutkimusryhmä ja Eino Keskitalo. Oulu International School, Samantha Harjula.