

Historian havinaa

- ihmiskunta vuosilukuina

Pelin toteutus ja grafiikat: Helinä Hakala

Historian havinaa -peli on tietovisapeli, jossa pelaajan tarkoituksena on yhdistää tapahtuma oikeaan vuosilukuun neljästä annetusta vaihtoehdosta. Peli koostuu kahdesta valikosta (pelaaja- ja peliasetusvalikoista), joista asetukset on mahdollista valita, sekä varsinaisesta peliteemasta, jossa jokainen tietovisailuerä tapahtuu.



Pelin aloitusnäköymä

Pelissä on mahdollista luoda ja tallentaa oma käyttäjätili, jonne kaikkien sekä oikein vastattujen vuosilukujen määrä tallentuu.



Ensimmäinen valikko: Tyhjään tekstikenttään syötetään uuden tai jo aiemmin pelanneen pelaajan nimi.



Ensimmäinen valikko: Tämän jälkeen ohjelma hakee jo aiemmin tallennetun pelaajan tallennuksen tai vaihtoehtoisesti luo uuden tallennuksen.

Tämän jälkeen on mahdollista valita sekä alue, "luku", josta vuosiluvut kysytään, että kyseltävien kysymysten määrä. Kyselyaluetta valittaessa on mahdollista tutustua lukujen sisältöön painamalla "Aluetietoa"-painiketta.



Toinen valikko: Valikon auetessa pelaajan pistetilastot kerrotaan ponnahdusikkunassa.



Toinen valikko: Tämän jälkeen on mahdollista valita alue, jolta kysymykset esitetään. Aluetietoa-nappulasta saa lisätietoa alueista.



Toinen valikko: Kun kyselyalue on valittu, valitaan kyseltävien tapahtumien määrä ponnahdusikkunassa.

Varsinainen pelierä koostuu monivalintakysymyksistä. Pelaajan on valittava neljästä vuosilukuvaihtoehdosta se oikea. Pelierän lopussa peli ilmoittaa, kuinka moneen kysymykseen pelaaja vastasi oikein. Tämän jälkeen peli palaa peliasetusvalikkoon, joka kautta pelistä on mahdollista siirtyä uuteen pelierään, vaihtaa käyttäjää tai poistua koko pelistä.



Pelierä



Pelierä: Pelaajalle esitetään tapahtuma, johon tulee yhdistää oikea vuosiluku.



Pelierä: Kun peli päättyy, ponnahdusikkunassa ilmoitetaan kyseisen erän oikeiden vastauksien suhde vastattuihin kysymyksiin.

Kun pelin asetusvalikosta poistutaan pelaajavalikkoon, ohjelma kysyy, haluaako pelaaja tallentaa tallennukseen tehdyt muutokset, ja tekee tallennuksen tarvittaessa.



Asetusvalikosta poistuttaessa ohjelma kysyy, haluaako pelaaja tallentaa pelin.

Kun pelistä halutaan poistua, painetaan vaihtoehtoisesti ylänurkan X-painiketta tai alareunan takaisin- tai poistu-nappulaa.

Pelistä on olemassa myös tekstipohjainen versio, jonka toimintamekanismi eroaa hieman graafisesta versiosta. Suurin ero on, ettei vuosilukuja kyseltäessä anneta vaihtoehtovastauksia, vaan pelaajan pitää muistaa oikea vastaus ilman vaihtoehtojen suomaa apua. Lisäksi valikoissa liikutaan numeroihin ja muihin merkkijonoihin liitettyjen tietojen avulla.

```
***Toistoharjoittelupeli - Verkottunut ihmiskunta
Jatka = enter
Poistu = exit

**Käyttäjäasetukset
Syötä käyttäjän nimi! (Poistu = exit)
Miska
Jatketaanko pelaajan Miska tallennusta?
1 kyllä
2 ei
1
Jatka pelaajan Miska peliin = enter
Poistu = exit

**Peliasetukset
1 Kyselytapa: tapahtuma -> vuosiluku
2 Kyselyvalue: 1
3 Aloita peli
4 Poistu
3
Montako vuosilukua kysellään?
2
Peli alkaa!
1. Merkkejä paikallisesta väestönkasvusta (v.s.)
16 000
Oikein! Vastaus oli 16 000.
2. Amerikan asuttaminen (v.s.)
60 000-40 000
Väärin! Vastaus oli 20 000.
Peli päättyy!
Oikeita vuosilukuja kertyi 1/2.
Pelaajan Miska oikein vastatut vuosiluvut: 6/15
**Peliasetukset
1 Kyselytapa: tapahtuma -> vuosiluku
2 Kyselyvalue: 1
3 Aloita peli
4 Poistu
4
Haluatko tallentaa pelaajan Miska pelin?
1 kyllä
2 ei
2
**Käyttäjäasetukset
Syötä käyttäjän nimi! (Poistu = exit)
exit
Jatka pelaajan Miska peliin = enter
Poistu = exit
exit
***Toistoharjoittelupeli - Verkottunut ihmiskunta
Jatka = enter
Poistu = exit
exit
```

Tekstipohjainen toteutus on ulkoasultaan yksinkertainen ja selkeä.
Esimerkkipelissä pelaajan syöttämät tiedot kursiviilla.