

# HAMINA 1810

OPASKIRJA OHJAAJALLE  
JA PELAAJALLE



Miikka-Petteri Lesonen, Johanna Pirinen & Kirsi Purhonen



# HAMINA 1810

OPASKIRJA OHJAAJALLE JA PELAAJALLE



**Vipuvoimaa**  
EU:lta  
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus



Waypoint – Nuorten pelillistetty polku työelämään

Xamk Inspiroi 39

**Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu**  
**Kouvola 2022**

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu

Kansien kuvitukset: Markus Myllylä

Kuvitukset: Laura Kajava, Anna-Maria Närä ja Ronja Pölkki

Taitto: Saara Kumpulainen

Paino: Grano Oy

ISBN: 978-952-344-425-6 (nid.)

ISBN: 978-952-344-426-3 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (nid.)

ISSN: 2489-6764 (PDF)

**[julkaisut@xamk.fi](mailto:julkaisut@xamk.fi)**

# KIRJOITTAJAT

## Miikka-Petteri Lesonen

*Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu / TKI-asiantuntija  
Medianomi (AMK)*

***”Joka päivä on mahdollisuus oppia jotakin uutta.”***

## Johanna Pirinen

*Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu / Projektipäällikkö  
Sosionomi (Ito-kelpoisuus)*

***”Asioilla on tapana järjestyä.”***

## Kirsi Purhonen

*Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu / TKI-asiantuntija  
Yhteisöpedagogi (YAMK)*

***”Matka tuntemattomaan on hyvä matka oppia enemmän”***

# Sisällysluettelo



**ALKUSANAT ..... 8**



**PELIN TARINA..... 11**



**PELIN PELAAMINEN ..... 13**

- Pelihahmon liikuttaminen ja näppäimet ..... **13**
- Pelin käyttöliittymä ..... **14**
- Pelin ominaisuuksia ja toimintoja .. **18**
- Pelin asetukset ja tallennus ..... **25**



## **OHJAAJAN OPAS ..... 27**

- Pelin käyttöönotto ..... **27**
- Pelin lataaminen ja pelaaminen .... **27**
- Pelin käyttäminen ohjaus-tilanteessa ..... **28**
- Ennen kuin pelaat ..... **28**
- Pelikentät ..... **30**
- Majakkasaari ..... **31**
- Mystinen saari ..... **38**
- Summan saari ..... **46**
- Hamina ..... **50**



## **LOPUKSI ..... 54**

# Alkusanat

Tervetuloa Hamina 1810 -ohjekirjan pariin. Tämän kirjan sisältö on laadittu Waypoint – nuorten pelillistetty polku työelämään -hankkeen aikana Hamina 1810 -pelin käytön tueksi.

## *“Kenelle tämä kirja on tehty?”*

Tämä kirja on tehty sekä ohjaajalle että pelaajalle. Kirja kertoo, miten peliä pelataan ja minkälaista työelämään ohjaavaa sisältöä peli tarjoaa. Pelissä esiintyvien saarten kohdalla on myös muuta, saarella oleviin tehtäviin liittyviä keskustelun aiheita ohjaajalle tai itseopiskelumateriaalia/ pohdintatehtäviä pelaajalle.

## *“Mistä peli löytyy? Miten lataan pelin”*

Löydät pelin hankkeen kotisivuilta:

▶ [www.xamk.fi/waypoint](http://www.xamk.fi/waypoint)

Sivulta löytyy linkki, mistä pääset pelin lataussivulle. Voit pelata peliä suoraan selaimessa tai voit ladata pelin tietokoneelle. Peli on ladattavissa ja pelattavissa ilmaiseksi.



## *“Mikä on Hamina 1810 -peli?”*

Hamina 1810 -peli on fantasia-aiheinen roolipeli. Fantasia tarkoittaa mielikuvitukseen perustuvaa teosta. Roolipeli on vuorovaikutteisen tarinankerronnan muoto, jossa osallistujat eläytyvät kuvitteellisten hahmojen rooliin. Rahoittajina ovat olleet ESR-rahoitus ja Hämeen ELY-keskus.

Pelissä pelataan nuorukaisella, joka on asunut Haminassa. Riittämättömien työelämätaitojen vuoksi hänet on lähetetty saariseikkailulle, jonka aikana omaksutaan työelämä- sekä selviytymistäitoja. Pelin tavoitteena on kehittyä potentiaalisena työntekijänä ja lopulta päästä takaisin Haminaan. Lautturi kuljettaa pelaajan ensimmäiseen etappiin Majakkasaarelle, josta seikkailu alkaa.

Pelissä on kolme hahmoluokkaa, joista pelaaja voi valita mieleisensä: köyhä, keskiluokka tai aatelinen. Hahmoluokka vaikuttaa pelikokemukseen monella tapaa ja antaa erilaisia mahdollisuuksia toimia pelissä. Pelihahmolle annetaan nimi, sekä hahmolle voi valita erilaisia ominaisuuksia, jotka voivat olla fyysisiä ominaisuuksia tai luonteenpiirteitä. Pelaajan on pidettävä huolta hahmon resursseista, joita ovat terveys, energia, nälkä ja mielenterveys. Näiden lisäksi hahmo tarvitsee rahaa, jota tienataan tekemällä töitä.

Roolipeliseikkailun aikana pelaaja hyödyntää oikean maailman tietoa pelin maailmaan. Vaikka kyseessä on mielikuvituksellinen fantasiaroolipeli, oikean elämän asioita ja tahoja löytyy pelistä esimerkiksi virkamies ja lakimies sekä Kela ja TE-toimisto.

Pelin sisältöä on rakennettu nuorten työpajoilla, johon on osallistunut 16–29-vuotiaita työttömiä nuoria. Työpajoja on pidetty Kouvolassa, Kotkassa ja Haminassa. Työpajoilla nuoret ovat kehittäneet Hamina 1810 -peliin sisältöä, esimerkiksi pelihahmoja, pelissä esiintyviä tehtäviä tai muita asioita. Pelinkehitystiimi on toteuttanut työpajoilla syntyneet luonnokset sekä ideat ja ne on tuotu peliin. Peliä on ollut nuorten lisäksi kehittämässä Xamkin Game Design -linjan opiskelijoita sekä TKI-puolen henkilöstöä.

# Pelin tarina



On vuosi 1810. Olet muuttanut Haminaan ja asunut siellä jo jonkin aikaa. Et ole jaksanut hakea työpaikkaa ja olet käyttänyt säästösi kaikkeen mielestäsi tarpeelliseen, kuten grilliherkkuihin sekä erilaisiin hyödykkeisiin. Muutaman kuukauden vuokrat ovat rästissä ja monet laskut ovat erääntyneet.

Saat Haminan raatihuoneelta kehoituskirjeen, jossa sinulle ehdotetaan työelämätaidojen harjannuttamista saariseikkailulla. Haminan pormestari on luvannut kuitata rästissä olevat vuokrat, jos suostut käymään läpi seikkailun.

Ajattelet, että saariseikkailu kuulostaisi helpolta keinolta päästä pälkähästä. Sinulle kerrotaan, että voit suorittaa saariseikkailun vain, jos omaksut sinulle opetetut työelämätaidot. Joudut käymään läpi lukuisia työelämän haasteita niin työhakemuksien laatimisesta työpaikan saamiseen saakka.

Seikkailu sijoittuu Haminan lähellä oleville kolmelle eri saarelle. Matkasi alkaa Majakkasaarelta, jossa opit työelämän perusteita. Pääset harjoittelemaan taitoja käytännössä Mystisellä saarella. Ennen Haminaan paluuta sinun täytyy kerätä tarpeeksi työkokemusta ja rahaa Summan saarella, ennen kuin Haminan kapteeni kelpuuttaa sinut laivaansa.

Odottelet rauhattomasti Haminan satamassa lautturin saapumista. Lautturi lipuu veneellään vierellesi sinun huomaamattasi, ja hätkähdät hieman. Hämärän näköinen lautturi viittoo sinua astumaan veneeseen, ja ymmärrät tämän olevan kyytisi Majakkasaarelle.

Astut veneeseen, ja lautturi vie sinut Majakkasaarelle, joka on saariseikkailusi ensimmäinen etappi. Saarella odottaa Anna Trubaduuri, joka on sinun ohjaajasi seikkailulla, ja hän on valmis auttamaan sinua tällä matkalla.

# Pelin pelaaminen

Tässä osiossa käydään läpi pelin ohjaimet sekä pelin sääntöjä. Näitä kutsutaan yleisesti pelimekaniikoiksi.

## Pelihahmon liikuttaminen ja näppäimet


Voit liikuttaa pelihahmoa nuolinäppäimillä, w-,a-, s-, ja d-näppäimillä tai painamalla hiiren osoittimen vasenta näppäintä.


Voit tarkastella esineitä tai jutella pelissä esiintyvien hahmojen kanssa painamalla välilyönti näppäintä tai hiiren oikeaa näppäintä.





## Pelin käyttöliittymä





**Terveys:**  -kuvio symboloi pelihahmon terveyttä. Ruhjeet tai huonot elintavat vähentävät terveyttä.

**Energia:**  -kuvio symboloi pelihahmon energiaa. Tarvitset energiaa erilaisten toimintojen tekemiseen. Voit palauttaa energiaa nukkumalla.

**Mielenterveys:**  -kuvio symboloi pelihahmon henkistä jaksamista.

**Nälkä:**  -kuvio symboloi pelihahmon näläntunnetta. Mittarin ollessa täynnä, pelihahmosi on hyvin ravittu.

**Kello ja raha:**  - ja  -kuvioiden viereltä voit tarkastaa nykyisen kellonajan ja rahavarantosi.



Voit käydä keskusteluja pelihahmojen kanssa tai toimia esineiden lähetyvillä lähestymällä niitä.

Kun lähestyt hahmoa tai esinettä, hahmon tai esineen ympärille tulee korostettu viiva. Se osoittaa, että hahmon tai esineen kanssa voi toimia.

Kun toimit pelissä, jotkin toiminnot saattavat vaatia tiettyjä hahmo-ominaisuuksia tai toiminnoilla voi olla resurssivaatimuksia, esimerkiksi energian kulutus.



Tämä merkki tarkoittaa, että hahmon tai esineen kanssa voi toimia, esimerkiksi jutella.



Tämä merkki osoittaa, että hahmolla tai esineellä on tarjota pelaajalle tehtävä. Tehtävistä voi saada palkintoja.



Tämä merkki osoittaa, että tehtävän voi palauttaa hahmolle tai esineelle ja saat mahdollisesti jonkun palkinnon.



Tämä merkki kertoo, että voit vuokrata kyseisen paikan. Voit nukkua vuokratussa asunnossa.



Tämä merkki kertoo, että voit ostaa hyödykkeitä tai varusteita.



Tämä merkki osoittaa työpaikan. Voit tehdä töitä täällä.



Tämä merkki osoittaa TE-toimiston palvelut. Voit hakea työttömyystukea täältä tarvittaessa.





Pelinäkymän oikeassa yläkulmassa on palkki, jossa sijaitsee erilaisia klikattavia painikkeita.



Tarkastele pelihahmosi tietoja painamalla tästä painikkeesta.



Tarkastele pelihahmosi varusteita ja esineitä painamalla tästä painikkeesta.



Tarkastele pelihahmosi ansioluettelo painamalla tästä painikkeesta.



Tarkastele pelihahmosi tehtävät painamalla tästä painikkeesta.



Tarkastele pelikentän karttanäkymää painamalla tästä painikkeesta.



Tarkastele pelin järjestelmäasetuksia painamalla tästä painikkeesta.

## Pelin ominaisuuksia ja toimintoja



**Ilmoitustaulu:** Jokaisessa kentässä on ilmoitustaulu, jolta löytyy työnhakuun ja työlakisäädäntöön liittyvää tietoa. Ilmoitustaululta löytyy myös työpaikkoja, joita voit hakea.

Ilmoitustaulun läheisyydessä on postilaatikko, josta huolehtii ystävällinen lepakko nimeltä Vikinä.

Jos huomaat postilaatikossa olevan postia, voit kysyä Vikinältä sinulle osoitetusta postista.

**TYÖILMOITUS**

Kukkakauppias



**Kuvaus:**

Kukkakauppias Asta etsii [luonnonläheistä] ja [rauhallista] työntekijää. Arvostamme työntekijää, jolla on [hyvät kädentaidot].

Työ tehdään Astan Kukkakauppassa. Palkka on 15 markkaa/tunti.

**Työilmoitus:** Voit tutustua työpaikkailmoituksiin pelikentän ilmoitustaululla.

Työilmoituksessa näkyy työtehtävän nimi ja kuvaus, työntekopaikka sekä palkka. Ilmoituksessa näkyy avainsanoja, jotka antavat lisäpisteitä työhakemusta laatiessa. Esimerkiksi, kukkakauppiaan työtehtävään haetaan henkilöä, jolla on hahmon ominaisuuksina ”luonnonläheinen” ja ”rauhallinen”. Voit valita avainsanoja hakemukseen painamalla alleviivattua sanaa työhakemuksessa. **Työhakemuksen** yläpuolella oleva mittari kertoo kuinka hyvän työhakemuksen olet laatinut.



The image shows a screenshot of a job application form titled "Työhakemus" (Job Application) in a game interface. The form is displayed on a parchment-like background with a red header bar. On the left side, there are two icons: a scroll and a gold coin. The form contains the following text:

**Työhakemus**

Päivikki-Heta Ikonen

Asta Kukkakauppias  
Wanhan kylän kukkakauppa  
Mystinen saari  
Savonlinnan ja Kymenkartanon lääni

**[Tervehdys]**

Haen työtä, joka on **[Työn kuvaus]**. Olen **[Piiire]** ja haluan **[Tavoite]**. Osaan tehdä **[Työn kuvaus]** työtä. Olen aatellinen ja **[Entyispiire]**. **[Tausta]**

Suosittelijat: -

**[Lopetus]**  
Päivikki-Heta Ikonen

At the bottom left of the form, there are two buttons: "Lähetä hakemus" (Send application) and "Sulje" (Close).

Kun olet saanut työhakemuksen valmiiksi, voit lähettää sen. Saat postilaatikoon välittömästi tiedon siitä, oletko saanut kutsun työhaastatteluun.



**Työhaastattelu:** Työhaastattelu tapahtuu työnantajan luona. Voit aloittaa työhaastattelun keskustelemalla sen työnantajan kanssa, jolta olet hakemassa töitä. Työhaastattelu koostuu muutamasta kysymyksestä, johon voit valita eri vaihtoehdoista. Kun työhaastattelu on ohi, työnantaja ilmoittaa sinulle heti, otetaanko sinut töihin. Voit nyt tehdä töitä kerran päivässä työnantajalle, jonka alaisena työskentelet.



**Koulutukset:** Pelissä on mahdollista suorittaa pelihahmon ominaisuuksia parantavia koulutuksia. Ensimmäiset koulutukset tulevat vastaan pelin toisessa kentässä, Mystisellä saarella.

Koulutukset ovat hyvä tapa parantaa pelihahmon mahdollisuuksia saada työpaikkoja. Voit oppia koulutuksista uusia avainsanoja tai saada uusia ominaisuuksia ja taitoja. Osa koulutuksista ja työpajoista on maksullisia, mutta esimerkiksi CV-työpajat ovat ilmaisia.



**Esineet ja varusteet:** Voit avata pelihahmon reppun painamalla repun kuvaketta. Kaikki esineet ja varusteet, joita löydät tai ostat pelihahmollesi, keräytyvät reppuun. Voit pukea tavaroita hahmollesi kolmeen eri paikkaan: käsi, varuste ja päähine.

Varustautumalla voit nostaa hahmosi ominaisuuksia, kuten enimmäisresurssimääriä, tai hahmon luontaisia kykyjä, kuten voimaa tai älykkyyttä. Käytettävät esineet, esimerkiksi ruoat, voi syödä klikkaamalla esinettä ja valitsemalla "Käytä". Voit myös tuplaklikata esinettä käyttääksesi sen.



**Pelin kartta:** Jos haluat nähdä koko kentän yhdellä silmäyksellä, voit tarkastella pelin karttaa painamalla kartan kuvaketta.



## Pelin asetukset ja tallennus



**Pelin tallennus ja lataaminen:** Voit tallentaa pelin palaamalla pelin päävalikkoon painamalla ESC-näppäintä ja valitsemalla vaihtoehdon ”Tallenna peli”. Anna tallennukselle nimi ja paina tallenna. Voit jatkaa tästä tallennuksesta seikkailua myöhemmin. Kun käynnistät pelin uudelleen myöhemmin ja haluat jatkaa pelaamista viime tallennuksesta, voit ladata pelin päävalikosta painamalla ”Lataa peli”. Valitse pelitallennus, jonka haluat ladata, ja voit jatkaa peliä siitä pisteestä, mihin peli jäi.



**Pelin asetukset:** Pelin asetuksista voi säätää ääniä tai muita asetuksia. Grafiikka-asetuksia voi säätää matalammalle, jos peli tuntuu takkuilevalta.

# Ohjaajan opas

## Pelin käyttöönotto

### Pelin suositellut laitevaatimukset tietokoneelle:

**Käyttöjärjestelmä:** Windows 7 tai uudempi  
Nykyaikainen selain, joka tukee WebGL:ää (esim. **Chrome, Firefox, Opera**)

**Prosessori:** Intel Core i5-8600

**Näytönohjain:** Intel UHD Graphics 630

**Muisti:** 4GB RAM

## Pelin lataaminen ja pelaaminen

Löydät pelin hankkeen kotisivuilta:

► [www.xamk.fi/waypoint](http://www.xamk.fi/waypoint)

Peli toimii suoraan selaimessa tai voit halutessasi ladata sen myös pakattuna tiedostona tietokoneellesi. Pelin etenemisen voi tallentaa tietokoneen muistiin, jolloin etenemistä voidaan jatkaa myöhemmin.

## Pelin käyttäminen ohjaustilanteessa

Voit pelata nuoren kanssa peliä myös itse ja keskustella pelaamisen ohella. Vaihtoehtoisesti voit myös antaa nuorelle kotitehtäväksi pelin pelaamisen saari kerrallaan. Saarien kuvauksien alle on tehty saaren tehtäviin kysymyksiä pelaamisesta ja oppimisesta sekä saarikohtaisia lisäkeskustelun aiheita.

## Ennen kuin pelaat

Aluksi kannattaa kokeilla tietokoneella pelin toimivuus. Tarvitset internet yhteyden, kun pelaat peliä selaimella. Varaa 5–15 minuuttia aikaa pelin valmistelulle. Jos tulee ongelmia pelin toimivuuden tai käynnistämisen kanssa, kannattaa tarkistaa aiemmin mainitut pelin laitevaatimukset sekä kokeilla eri selaimia.

### Huomioitavaa:

Toisinaan esimerkiksi itch.io-sivustoa huolletaan, jolloin peli ei ole pelattavissa. Tämän takia on suositeltavaa ladata Hamina 1810 -peli myös esimerkiksi muistitikulle, josta sen voi tarpeen tullen siirtää käytettävälle tietokoneelle. Huoltokatkot ovat yleensä lyhyitä, muutaman tunnin pituisia, mutta isommat käyttökatkot voivat olla päivien pituisia.



## Pelikentät

Pelissä on kolme saarta: **Majakkasaari**, **Mystinen saari** ja **Summan saari**. Pelin päättyessä pelaaja pääsee Haminan kaupunkiin. Pelissä olevien saarten sisältö on kuvattu tässä opaskirjassa jokaisen nimikkosaaren kohdalla. Saarien sisältöjen ohkeen on kuvattu ohjeita siitä, mitä pelaajan tulee tehdä saarella. Pelaamisen jälkeen nuoren kanssa voi jatkaa keskustelua saaren teemoihin liittyvistä sisällöistä. Lisäsisällöt löytyvät otsikon **Lisäkeskustelun** aiheita alta.



## Majakkasaari

kesto noin 45–60 min

Tervetuloa Majakkasaarelle! Majakkasaarella opit ensimmäisiä työelämätaitoja, ja samalla pelin erilaiset toiminnot tulevat sinulle tutuksi. Lautturi on tuonut sinut saarelle ja lähtee vähin sanoin jättäen sinut oman onnesi nojaan. Onneksi saarella on sinua vastassa Anna Trubaduuri, joka on ohjaajasi ja tukihenkilösi seikkailun aikana.

### Saaren oppimistavoitteet:

Työkokeilupaikan hakeminen

Työpaikan hakeminen (alkeet)

Työhaastattelu (alkeet)

Työsopimus

Työtodistus

Pommiin nukkuminen ja työpäivä: Kuinka toimin?



## Ensimmäinen yö

Juttele Anna Trubaduurin kanssa ja kuuntele hänen antamia ohjeita. Anna siirtyy alkukeskustelun jälkeen rannalle. Liiku hahmolla vasemmalle löytääksesi rannan. Rannalta löydät sammuneen nuotion, veneen hylyn sekä Annan. Anna kehottaa sinua kalastamaan, jotta saat itsellesi ruokaa. Kun olet kalastanut kalan, voit paistaa sen nuotiolla ja saat paistettua kalaa, jota voit syödä. Seuraavaksi voit yöpyä luolassa, jotta pelihahmosi saa energiaa ja peli voi edetä.

## Majakanvartija ja ilmoitustaulu

Hahmon herättyä kannattaa tarkistaa postilaatikko. Olet saanut postia Haminasta, ja sinut toivotetaan tervetulleeksi saariseikkailulle. Jos et ole varma, mitä sinun pitäisi tehdä, voit jutella Anna Trubaduurin kanssa. Saaren keskellä kallion päällä on majakka, johon pääset kiipeämällä portaat ylös. Juttele majakanvartijan kanssa ja tarkasta ilmoitustaulu.



## Työkokeilupaikan hakeminen

Ilmoitustaululta voit hakea ensimmäistä työpaikkaa. Työpaikkailmoituksesta käy ilmi, että majakanvartija etsii työkokeilijaa apulaisen tehtäviin. Voit harjoitella pelin työhakemuksen laatimista. Tässä vaiheessa peliä työhakemus ei voi epäonnistua ja työhakemuksessa on vain muutamia täydennettäviä kohtia. Ilmoitustaululta löytyy myös työelämään liittyvää tietoa, joita lakimies ja virkamies ovat laatineet.

## Ensimmäinen työhaastattelu

Kun olet lähettänyt työhakemuksen, tarkista postilaatikko, joka löytyy luolan edestä rannalta. Saatuasi kutsun työhaastatteluun voit lähestyä tulevaa työnantajaasi majakanvartijaa ja aloittaa työhaastattelun. Haastattelun aikana voit välillä reagoida ja vastata erilaisilla vaihtoehdoilla. Riippuen valinnastasi työnantajan yläpuolelle ilmestyy kupla, jossa on hymiö. Hymiö kuvastaa työnantajan mielipidettä valinnastasi. Työnantaja voi ilahtua todella paljon, olla tyytyväinen, osoittaa pettymystä tai yllättyneisyyttä. Kun olet suorittanut työhaastattelun, sinulle kerrotaan heti, valitaanko sinut työtehtävään

## Ensimmäinen työpaikka

Voit aloittaa työpäivän ennakkoon, jolloin aikaa pikakelataan hetkeen, jolloin työt alkavat. Esimerkiksi jos työt alkavat kahdeksalta aamulla, voit aloittaa työt seitsemältä ja aika siirtyy työpäivän aloituskohtaan kello kahdeksaan. Työpäivän aikana kulutat kaikkia perusresursseja, joten varmista, että hahmosi resurssit ovat kunnossa ennen työn alkamista. Pahimmassa tilanteessa et voi aloittaa töitä, koska hahmoasi vaivaa resurssipuute, esimerkiksi nälkä tai energia. Työpäivän aikana voi sattua erilaisia tapahtumia, joihin voit reagoida haluamallasi tavalla.

## Kohti Mystistä saarta

Kun päivät etenevät Majakkasaarella, Anna kertoo sinulle, että sinulla on riittävästi kokemusta Majakkasaaren asioista. Käy pyytämässä työtodistus majakanvartijalta ja irtisano työsuhteesi. Tämän jälkeen olet valmis lähestymään lautturia, joka kuljettaa sinut pelissä eteenpäin kohti seuraavaa sijaintia, Mystistä saarta.

### **Ennen kuin lähdet Majakkasaarelta, huomioi nämä:**

- Voit kerätä saarella marjoja, joita voit syödä. (Näitä voi kerätä varastoon mukaan.)
- Majakanvartijaa vaivaavat luolassa kummittelevat äänet. Saat hyödyllisen palkinnon, jos suoritat majakanvartijan tehtävän.
- Saarella oleilevalla lokilla on jotakin tietoa, jota se voi tarjota raakaa kalaa vastaan.

### **Majakkasaaren jälkeen voit kysyä pelaajalta esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:**

Minkälaisia ominaisuuksia valitsit hahmollesi?

Mitä asioita teit saarella?

Minkälaisia asioita löysit ilmoitustaululta?



## Lisäkeskustelun aiheita

### Työkokeilupaikan hakeminen

- Avaa nuorelle, mitä työkokeilu tarkoittaa käytännössä: Mistä saa lisätietoa? Keneltä saa apua? Miten työkokeilupaikka löytyy?
- Löytyykö verkostoista joku vertainen, joka voisi kertoa omasta työkokeilupaikastaan ja työllistymisen polustaan?

### Työpaikan hakeminen (alkeet)

- Keskustele, miksi nuori on kiinnostunut juuri tästä työpaikasta eli miten hän osaa perustella motivaationsa juuri tätä työpaikkaa varten
- Kannusta tutustumaan työpaikan verkkosivuihin etukäteen

### Työhaastattelu (alkeet)

- Harjoitelkaa esimerkiksi videomateriaalien avulla esiintymisjännityksen purkamista. Materiaalia löytyy esimerkiksi Peliklaani-hankkeen sivuilta:
  - ▶ **Minä esiintyjänä -videosarja**  
[www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/peliklaani-osallisuutta-luovilla-ja-pelillisilla-menetelmilla/](http://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/peliklaani-osallisuutta-luovilla-ja-pelillisilla-menetelmilla/)
- Harjoitelkaa yhdessä kuvitteellista työhaastattelutilannetta

## Työsopimus

- Avaa nuorelle, miksi työsopimus tehdään
- Mitkä ovat työntekijän ja työnantajan oikeudet ja velvollisuudet?
- Kerro, että koeaika on molempia osapuolia koskeva sopimus

## Työtodistus

- Muistuta työtodistuksen tarpeellisuudesta työn päättymisen jälkeen
- Mistä työtodistus koostuu? Suppea vai laaja työtodistus?

## Pommiin nukkuminen ja työpäivä: Kuinka toimin?

- Miten arki sujuu? Nukutko riittävästi?
- Muista ilmoittaa poissaoloistasi esihenkilöllesi, hanki tarvittaessa sairauslomatodistus tai perustelee henkilökohtaisilla syillä, esimerkiksi sukulaisen hautajaiset



## Mystinen saari

kesto noin 30–60 min

### Saaren oppimistavoitteet:

CV-työpaja

Työpaikan hakeminen ja haastattelu

Ensimmäinen työpaikka

Rahan säästäminen

### Sumun peittämä saari ja Wanha kylä

Lautturi vie pelaajan sumun peittämälle Mystiselle saarelle. Huonoksi onneksi lautturin vene hajoaa ja vene tarvitsee korjausta. Ehkä juuri opituista työelämätaitojen perusteista voisi olla jotain hyötyä Mystisen saaren Wanhassa kylässä.



## Veneen korjaaminen

Wanhassa kylässä asuu erilaisia ihmisiä, ja voit tutustua kauppiaiden tarjoamiin hyödykkeisiin. Mystisen saaren pohjoisosassa oleilee puunhakkaaja Markules Kiila, joka tarjoaa apua veneen korjaamiseen. Korjaus ei ole ilmaista, vaan tätä varten pitää kerätä rahaa. Veneen korjaamisessa kestää kolme päivää. Voit kerryttää rahaa tekemällä töitä. Mystiseltä saarelta löytyy erilaisia työpaikkoja, joihin vaaditaan erilaisia ominaisuuksia.

## Wanhan kylän työpaikat

Wanhassa kylässä on kolme työnantajaa. Jos hahmosi on voimakas ja voimakykyisi on korkea, on suositeltavaa hakea puunhakkaajan työtä. Karismaattisen hahmon kannattaa valita työpaikaksi kauppiaan työ. Viimeinen työpaikkamahdollisuus on Astan kukkakaupassa, jossa taitokyky katsotaan hyödylliseksi. Voit hakea työpaikkoja ilmoitustaululta.

## Ennen kuin haet töitä

On suositeltavaa tarkastella, minkälaisia kykyjä olet valinnut omalle pelihahmollesi. Jos hahmollesi on fyysisiä voimia, on suositeltavaa hakea fyysistä työpaikkaa. Voit päätellä työpaikassa tarvittavia ominaisuuksia lukemalla työpaikan työilmoitusta. Wanhassa kylässä puunhakkaajan työ on fyysistä työtä. On mahdollista saada työpaikka, joka ei vastaa hahmon vahvuuksia, mutta tällaiseen työhön voi olla lähtökohtaisesti vaikeampaa päästä. Voit parantaa mahdollisuuksiasi työllistyä suorittamalla työpajoja ja kurseja, jotka antavat hahmollesi lisäominaisuuksia. Kaikki suoritettut koulutukset merkitään hahmon ansioluetteloon automaattisesti. Muista myös lähestyä työnantajia ennen työpaikan hakemista, sillä voit oppia hyödyllisiä avainsanoja haettavasta työpaikasta.

## CV-työpaja

Pelin kannalta on tärkeää suorittaa CV-työpaja. Kun suoritat tämän työpajan, saat paljon hyödyllisiä avainsanoja työhakemuksen laatimista varten. Saat myös paremman työhakemus pohjan, jossa voit käyttää enemmän sanoja kuin aikaisemmassa pohjassa. Tämän työpajan suorittaminen on ilmaista, joten se kannattaa suorittaa mahdollisimman pian.



## Työpajat ja koulutukset

Mystisellä saarella on mahdollista suorittaa työpajoja ja koulutuksia. Voit tarkastella avoimia koulutuksia ilmoitustaululta. Voit aloittaa koulutuksen suorittamisen heti, kun olet valinnut mieleisesi koulutuksen, hyväksynyt sen ja tarpeen mukaan maksanut koulutuksen ilmoitustaululla. Koulutuksen läpäisemiseen tarvitaan tarpeeksi monta suosituskertaa. Määrä vaihtelee aiheen mukaan. Voit suorittaa yhden opintokokonaisuuden päivässä. Kun olet suorittanut koulutuksen loppuun, pelihahmosi saa uusia kykyjä tai muita koulutukseen liittyviä ominaisuuksia.

## Kauppiaat

Wanhassa kylässä on kaksi kauppiasta, jotka myyvät hyödyllisiä esineitä pelihahmolle, esimerkiksi ruokatarvikkeita ja muita varusteita selviytymisen tueksi. Voit myös myydä tarpeettomia esineitä kauppiaille ja saat niistä vastineeksi rahaa.

## Rahan säästäminen

Pelihahmon kuluihin kuuluu vuokran maksu, jos olet vuokralla asunnossa. Vuokraa maksetaan automaattisesti. Voit säästää rahaa esimerkiksi ruokakuluissa, jos kalastat itsellesi ruokaa ja valmistat ruoan itse. Turhat esineet tai ylijäämät esineistä kannattaa myydä, jos niistä saa rahaa.

## Ajan kuluminen

Voit kuluttaa pelissä aikaa lukemalla kirjoja kisällipajalla tai istumalla nuotiolla. Pelissä pystyy myös liikuttamaan aikaa eteenpäin. Eri toiminnot, kuten kalastaminen ja marjojen poimiminen, kuluttavat aikaa. Nukkumalla pelihahmon resurssit paranevat ja aika kuluu.



## Kohti Summan saarta

Kun olet kerännyt rahaa ja vene on onnistuneesti korjattu, seikkailusi voi jatkua kohti Summan saarta. Voit halutessasi tehdä töitä Mystisellä saarella tai tutkia Mystisen saaren metsää.

### Ennen kuin lähdet Mystiseltä saarelta, huomioi nämä:

- Voit kerryttää työkokemusta ja säästää rahaa Mystisellä saarella
- Kannattaa ostaa kauppiailta ruokaa ja tarvikkeita tulevia kuitoksia varten
- Tutki Mystisen saaren metsää halutessasi
- Kun jatkat matkaa Summan saarelle, sinulla ei ole paluuta Mystiselle saarelle
- Peli kannattaa tallentaa nyt!

### Mystisen saaren jälkeen voit kysyä pelaajalta esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

Mitä asioita, henkilöitä tai tapahtumia jäi mieleen Mystiseltä saarelta?

Minkälaisia koulutuksia suoritit pelissä?

Miten sait rahat riittämään pelissä?

## Lisäkeskustelun aiheita

### CV-työpaja (Miten parannan työnhakutaitojani?)

- Keskustelkaa, mitä osaamista tai tietoa nuorella on jo häntä kiinnostavan työpaikan työtehtävistä
- Harjoitelkaa osaamisen näkyväksi tekemistä. Ohjeita löytyy esimerkiksi alla olevasta linkistä:

► [peda.net/jao-ammattillinen/hankkeet/sujuvat/osaajiatyoelamaan/oppimisymparisto/moduuli1](https://peda.net/jao-ammattillinen/hankkeet/sujuvat/osaajiatyoelamaan/oppimisymparisto/moduuli1)

- Muista kysyä myös harrastusten ja vapaa-ajan aikana muodostuneesta osaamisesta
- Kysy, tarvitseeko nuori apua CV:n tekemiseen. Avaa, mistä CV muodostuu ja miten tiiviisti ilmaistaan asioita. Harjoitelkaa esimerkiksi visuaalisen CV:n tekemistä (esim. Canva-ohjelmalla).

### Työpaikan hakeminen ja työhaastattelu

- Kannusta hakemaan erilaisia paikkoja ja tekemään erilaisia hakemuksia
- Hakemusten tekeminen harjaannuttaa, vaikka ei pääsisi hakuprosessissa eteenpäin
- Kannusta tekemään avoimia työhakemuksia ja kysymään töitä, vaikka työnantajalla ei olisikaan paikkoja juuri nyt auki

### **Ensimmäinen työpaikka**

- Keskustele nuoren kanssa siitä, miten hän ottaa mieluiten ohjeita vastaan (suullinen, kirjallinen, esimerkin kautta oppiminen) ja kannusta häntä tekemään esimerkiksi muistiinpanoja työtehtävistä ja kysymään rohkeasti
- Pohtikaa yhdessä mitä oma-aloitteellisuus ja yritteliäisyys tarkoittavat työelämässä
- Keskustele nuoren aiemmista kokemuksista ja kyvyistä liittyä uuteen ryhmään

### **Rahan säästäminen (Jotta pelissä voi edetä)**

- Keskustele miten selviää taloudellisesti ensimmäiseen palkanmaksuun asti
- Neuvo, mistä saa tarvittaessa apua, jos nuoren oma lähipiiri ei voi auttaa



## Summan saari

kesto noin 30–60 min

### Saaren oppimistavoitteet:

Koulutukset ja pätevyudet:

Miksi näitä tarvitaan työpaikalla?

Miten voi harjoitella oman osaamisen kuvaamista?

### Summan saaren koettelemukset

Lautturi jättää sinut Summan saarelle, ja hän päättää jatkaa työuraansa haudankaivajana ja jättäytyy lautturin tehtävistä. Olet nyt omillasi, ja sinun on löydettävä keino edetä seikkailussasi ilman lautturia. Onneksi laiturilla on Haminan kapteeni, jolla on käytössään laiva. Laivamatka ei ole ilmainen, joten tiedät miten toimia. On aika kerätä tarpeeksi rahaa Haminan laivalippuun.

## Kauppiaat ja resurssit

Summan saarella on kaksi kauppiasta. Hämärän myyjän löydät Summan saaren hautausmaalta ja eksoottisen kauppiaan löydät hänen kauppakärrensä luota. Eksoottisen kauppiaan kanssa voit käydä kauppaa, jos olet opiskellut kielitaitoa. Kielitaitoa voi opiskella Summan saarella. Et voi kalastaa Summan saarella, ja resursseja on niukemmin kuin aiemmin. Jos pelihahmollesi on erätaidot, voit kerätä ruokasieniä Summan saarella lähellä hautausmaata.

## Ilmoitustaulu

Voit tutustua ilmoitustaululla työpaikkailmoituksiin sekä koulutuksiin. Summan saarella voi työskennellä hovimestarina, sukeltajana tai tähtitieteilijänä. Voit kouluttaa pelihahmollesi kielitaitoa, motorisia taitoja sekä algebran taitoa.

## Kohti Haminaa

Kun olet kerännyt tarpeeksi rahaa Haminan kapteenille, voi merimatka alkaa kohti Haminan kaupunkia. Lippu Haminaan maksaa 750 markkaa. Voit käydä vielä koulutuksia tai halutessasi kerätä lisää rahaa, ennen kuin laivamatkasi Haminaan alkaa.

### Ennen kuin lähdet Summan saarelta, huomioi nämä:

- Kun ostat laivalipun Haminaan, paluuta ei ole. Tallenna peli ennen kuin lähdet!
- Kannattaa suorittaa mahdollisimman paljon koulutuksia, sillä hahmon lisäominaisuudet eivät koskaan ole haitaksi
- On suositeltavaa, ettet lähde täysin tyhjätaskuna Haminaan: kannattaa pitää yllä pientä rahasäästöä pahan päivän varalle

### Summan saaren jälkeen voit kysyä pelaajalta esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

Minkälaista koulutuksia hankit pelihahmollesi ja miksi?  
Minkälaisia työpaikkoja löysit ilmoitustaululta?  
Minkälainen työpaikka oli hahmollesi sopivin ja tavoittelemisen arvoinen?



## Lisäkeskustelun aiheita

### Koulutukset ja pätevyudet: Miksi näitä tarvitaan työpaikalla?

- Keskustele nuoren kanssa, minkälaista lisäkoulutusta hän tarvitsee päästäkseen mieleiseen työpaikkaan.
- Kannusta suorittamaan tutkinto loppuun, mikäli opinnot ovat kesken
- Miten nuori voisi hyödyntää aiemmin opittua (keskeneräinen tutkintokoulutus tai harrasteosaaminen) toisella alalla?

### Miten voi harjoitella oman osaamisen kuvaamista?

- Harjoitelkaa osaamisen kuvaamista ja tiivistämistä seuraavien lauseiden avulla:

**Lause 1:**

Mieti, mitä osaat. Kerro jokin asia, joka liittyy osaamiseesi, ja kerro siitä käyttäen aktiivisia verbejä

**Lause 2:**

Mieti, mitä olet tehnyt. Kerro tehtävä, jossa olet ollut tai jota olet tehnyt

**Lause 3:**

Kerro keskeisimmät saavutuksesi

**Lause 4:**

Kerro kenen kanssa teit asioita tai työtä

**Lause 5:**

Jos sait positiivista palautetta, kerro saamastasi palautteesta

Lähde: Kumous Career Partners Oy ► [www.kumous.com](http://www.kumous.com)

- Pohtikaa, voisiko osaamisen todentaa esimerkiksi portfoliolla, joka sisältää valokuvia tai lyhyitä tekstejä, jotka kuvaavat omaa osaamista

## Hamina

Tervetuloa Haminaan! Olet nyt suorittanut saariseikkailun onnistuneesti. Voit nyt elää ja tutkia Haminan kaupunkia, etsiä itsellesi työpaikan ja vuokra-asunnon.

### Työttömänä Haminassa

Ennen kun haet töitä, kannattaa hyödyntää Kelan palveluja Haminan raatihuoneella kaupungin keskiosassa. Jos olet työtön, voit hakea joka päivä pienen summan rahaa arkesi tueksi. TE-toimisto antaa vinkkejä työnhakuun Haminassa, joten sielläkin kannattaa käydä asioimassa.

## Haminan työpaikat

Haminasta löytyy erilaisia työpaikkoja, joita ovat muun muassa tallityöntekijä, torimyyjä, hiirenkasvattaja, vartija ja kalastaja. Jokaiseen työpaikkaan etsitään tietynlaisia henkilöitä. Tarkastele ilmoitustaulun työpaikkailmoituksia ja etsi itsellesi sopivaa työtä.

## Koulutusmahdollisuudet

Haminassa voit suorittaa erilaisia koulutuksia. Ilmoitustaululla kerrotaan tarkemmin koulutusmahdollisuuksista. Koulutukset ovat Haminassa kalliita, mutta ne antavat hahmolle paljon hyödyllisiä ominaisuuksia, joista on hyötyä työnhaussa. Koulutukset voivat täydentää myös taitoja, joita hahmolta on jäänyt oppimatta aiemmalta seikkailulta.

## Haminassa liikkuminen

Haminasta löytyy ympäri kaupunkia myyränkoloja. Lähestymällä myyränkoloa voit kulkea myyränkolon kautta ympäri Haminaa. Mikko Myyrä mielellään auttaa pelihahmoasi liikkumaan jouhevasti Haminassa.

## Haminan kaupungit

Haminassa on lääkäri, joka myy terveyteen liittyviä parannusesineitä. Savolainen baarimikko myy herkullisia ruokia ja juomia, ja Haminan kauppatorilla myydään muita ruokatarvikkeita. Hämärä myyjä sekä eksoottinen kauppias ovat löytäneet tiensä myös Haminaan, ja he ovat päivittäneet omia katalogejaan.

### Tutustumisen arvoista Haminassa:

- Kanteleensoittajalla raatihuoneen lähellä on paljon tietoa
- Lakimies ja virkamies ovat laatineet ilmoitustauluille lainsäädäntöä ja kaikenlaista tietoa työelämästä. Itse henkilöt löytyvät TE-toimiston läheisyydestä

**Haminaan asettumisen jälkeen voit kysyä pelaajalta esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:**

Minkälaisia asioita opit työpaikoista?

Minkälaisia haasteita kohtasit työpaikoissa tai työpaikan saannissa?

Saitko TE-palveluista tai Kelasta apua? Millaista?

Miten opit ratkaisemaan haasteita?

Mitä tekisit nyt toisin?

### **Lisäkeskustelun aiheita**

- Minkälaisia taitoja tai ominaisuuksia haluat jatkossa kehittää itsessäsi?
- Kehen otat yhteyttä seuraavaksi, kun etsit työ- tai opiskelupaikkaa?
- Mitä opit koko pelikokonaisuudesta?



## Lopuksi

Toivottavasti sinulla tulee olemaan mukavia hetkiä pelin parissa. Hamina 1810 -peli on syntynyt tarinallisuuden voimasta sekä kokeilukulttuurista. Pelin on tarkoitus vahvistaa ajattelua sekä oppimista. Peli ei välttämättä sovi menetelmänä kaikille, mutta toivottavasti löydät mieluisan tavan käyttää peliä arjessasi tai työssäsi.

Voit halutessasi antaa palautetta pelistä ja sen sisällöistä hankkeen sivujen kautta:

▶ [xamk.fi/waypoint](https://xamk.fi/waypoint).

Waypoint-tiimi toivottaa mukavaa saariseikkailua ja onnea koitoksiin!

















**XAMK  
INSPIROI**



Euroopan unioni  
European Union

**Vipuvoimaa**  
**EU:lta**  
**2014–2020**



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus



Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu