

## Lesbrief SMD Bijeenkomst 1

### Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

### Bijeenkomst 1: Oriënterende opdrachten

#### *Programma*

#### **1. Introductie: 15 minuten**

Uitleg docent: doel en opzet van de lessen, toelichting op het spel, demonstratie Oblivion

#### ***Uitleg:***

*Doel van de lessen:* iets met de volgende boodschap:

Op school leer je competenties die direct met het vak te maken hebben, maar ook bredere competenties die bij vrijwel elke opleiding van belang zijn. Het is bijvoorbeeld altijd belangrijk dat je van tevoren goed nagaat wat je gaat doen en dat je een goede planning maakt. Ook samenwerken is vrijwel altijd aan de orde. Er is bijna geen baan meer waarbij je puur in je eentje bezig bent. Verder word je, waar je ook werkt, altijd wel met problemen geconfronteerd die om een oplossing vragen.

Oriënteren, plannen, problemen oplossen, samenwerken: dat zijn de competenties waaraan je in deze weken gaat werken. Er zijn allerlei manieren om dat te doen. Jullie doen dat door middel van het spelen van een spel: Oblivion.

Kort het onderzoek noemen en:

- de tests die ze hebben ingevuld en na afloop van deze weken opnieuw in gaan vullen
- het feit dat er soms een onderzoeker aanwezig is

*Opzet lessen:*

- meestal 10 minuten introductie
- 60 minuten speeltijd, altijd met opdrachten. Logformulieren invullen en na afloop inleveren; worden beoordeeld op voldoende/onvoldoende. Minstens tweederde van de ingeleverde formulieren moeten als voldoende zijn beoordeeld. Het gaat dan om antwoorden op vragen en op argumenten bij keuzes en beslissingen. We gaan ervan uit dat alle opdrachten te doen zijn binnen de speeltijd. Mocht dat niet het geval zijn, dan passen we de normering aan.
- 20 minuten klassikale nabespreking

*Het spel*

- zo wat van laten zien
- het is een grote wereld, waarin gequest kan worden en waarin ook allerlei andere dingen mogelijk zijn
- beetje vergelijkbaar met WoW, voor wie dat kent, maar dit is off line

## **Demonstratie**

In ieder geval:

- gebruik toetsen (en eventueel hoe die zijn aan te passen): bewegen, springen, sneaken, iets gebruiken of pakken, spreuk gebruiken
- de tab functies: map, inventaris, spreuken, journal, karakterinfo
- sneltoetsen
- eerste/derde persoon (via het muiswieltje)
- teleporten
- gebruik vijzel
- save game
- verwijzing naar handleiding (staat ook uitvoerig in de log formulieren)

## **2. Speeltijd: 55 minuten**

- IInn beginnen bij de uitgang van de sewers. Zij kunnen dan hun karakter bepalen. Ze noteren welk karakter ze gekozen hebben en waarom. Ingeschatte benodigde tijd: 10 minuten.
- Vervolgens beslissen ze over hoe ze gaan samenwerken. Wie zit er aan de knoppen, wisselen ze dat af, hoe doen ze dat? (Aan het eind van de nabespreking noteren ze op hun formulier wat ze van de samenwerking vonden en wat ze eventueel nog gaan veranderen).
- De volgende 5 minuten gebruiken de leerlingen om zich wat op het spel te oriënteren: de controls te gebruiken, de menu's te bekijken etc
- Daarna moeten ze de volgende opdrachten uitvoeren (in ongeveer 40 minuten):
  1. Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren.
  2. Deel je sneltoetsen in en noteer waarom je voor deze indeling gekozen hebt
  3. Verzamel minimaal twee verschillende kruiden in de natuur. Ga naar Chorrol en zoek het mages guild op. Meld je aan bij het guild. Koop minimaal één spreuk. Verzamel ingrediënten voor potions in het guild. Maak twee verschillende potions
  4. Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt. Deze opdracht kan eventueel naar de volgende bijeenkomst verplaatst worden, als niemand er aan toekomt.

Leerlingen mogen zelf bepalen in welke volgorde ze de opdrachten afhandelen.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Belangrijk aan het begin en eind van de speelperiode: er nog eens op wijzen dat er niet over de eerste savegame heen gesaved mag worden!
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

## **3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten**

Werkwijze steeds: inventariseren wat leerlingen hebben opgeschreven/gedaan en eventueel aanvullen

*Opdracht 1:* Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren.

Doelen:

Oriënteren en plannen

- verkennen omgeving
- ervaren verschillende vechtmethoden
- ervaren looting

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

Doelen checken, mn looting (zat niet in de opdracht).

Drie manieren: mêlee, boogschieten, spreuk gebruiken.

Leerlingen zullen zelf waarschijnlijk niet aankomen met de mogelijkheid van aanvallen vanuit stealth (geeft grotere damage). Dit dan noemen.

*Opdracht 2:* Deel je sneltoetsen in en noteer waarom je voor deze indeling gekozen hebt

Doelen:

Oriënteren en plannen

- ervaren hoe de sneltoetsen werken
- plannen wat snel nodig zal zijn in het spel

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

- verschillende mogelijkheden: wapens, armour, spreuken, scrolls, potions etc; ook combinaties
- wat voor redenen hebben leerlingen?
- Hebben ze bij de indeling gedacht aan wat ze snel nodig zouden kunnen hebben in het spel?

*Opdracht 3:* Verzamel minimaal twee verschillende kruiden in de natuur. Ga naar Chorrol en zoek het mages guild op. Meld je aan bij het guild. Koop minimaal één spreuk. Verzamel ingrediënten voor potions in het guild. Maak twee verschillende potions

Doelen:

Oriënteren en plannen:

- ervaren hoe je je voort kunt bewegen
- verkennen omgeving
- ervaren hoe teleporting werkt
  
- ervaren dat er verschillende kruiden te verzamelen zijn en hoe je dat doet
- ervaren dat voor potions ook andere ingrediënten gebruikt kunnen worden
- ervaren: apparatuur (vijzel) en ingrediënten gebruiken.
- de weg vinden binnen een stad (hint geven: wachters)
- ervaren dat in mages guilds gratis ingrediënten te vinden zijn
  
- ervaren welke spells er mogelijk zijn

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

- doelen checken; nagaan of hier ergens problemen lagen; leerlingen elkaar oplossingen laten geven
- nagaan of ze duidelijk is waar potions voor dienen
- ze hebben nu zomaar twee potions gemaakt. Hoe maak je nu eigenlijk een potion? Enig idee wat ze zouden moeten doen als ze een specifieke potion zouden willen maken?

*Opdracht 4:* Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt. Deze opdracht kan eventueel naar de volgende bijeenkomst verplaatst worden, als niemand er aan toekomt. Graag doorgeven aan de onderzoeker.

Doelen:

Oriënteren en plannen

- ervaren hoe het humeur van npc's beïnvloed kan worden

Oplossen/keuzes maken:

- humeur beïnvloeden door omkopen of het humeurspel spelen
- op tijd saven om mogelijkheden uit te kunnen proberen

Bespreken:

- doelen checken
- aangeven dat er ook nog een derde optie is: met een spell
- belang van saven als mogelijkheid om dingen uit te proberen (hebben ze later ook steeds nodig)

## Lesbrief SMD bijeenkomst 2

### Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

### Bijeenkomst 2: Trough a Nighmare, Darkly

#### *Programma*

#### 1. Introductie: 10 minuten

- Er wordt een quest gedaan: Through a Nightmare, Darkly.
- Korte inhoud: een vriend van iemand in het mages guild van Bravil is verdwenen. Hij blijkt in een droomwereld beland. Jij moet hem er weer uithelpen door vier dingen voor hem terug te vinden. Die dingen vindt je wanneer je 'tests' doet. Je doet er drie van de vier, twee verplicht, een naar keuze. Henantier wordt in deze bijeenkomst dus niet uit de droomwereld geholpen. Dat is niet erg; het is belangrijk dat je voldoende tijd neemt om de vragen en opdrachten op de logformulieren goed te beantwoorden. Mocht je toch tijd overhouden, dan kun je de vierde test proberen.
- 20 minuten klassikale nabespreking. Leerlingen noteren tips op hun logformulier en evalueren hun samenwerking nogmaals.

#### 2. Speeltijd: 60 minuten

- IIn beginnen bij de laatste save van de vorige bijeenkomst.
- Voor het verwerven van de quest krijgen ze voldoende aanwijzingen. Ze krijgen de instructie om door te vragen als de questgever: Kud-Ei de info niet direct geeft
- Ze noteren welke keuzetest ze gaan doen en in welke volgorde ze de tests gaan afwerken. Leerlingen krijgen korte info over de inhoud van de tests, zodat ze kunnen bepalen welke tests ze gaan doen en in welke volgorde.
- Per test beantwoorden ze vragen en/of beschrijven ze wat ze gedaan hebben.

#### Rol docent tijdens uitvoering:

- Wijs er nog eens nadrukkelijk op dat ze NIET over het savegame in het riool heen mogen saven, en ook NIET over het savegame waar ze nu mee beginnen (het laatste savegame van de vorige bijeenkomst). Verder mogen ze zelf weten hoe ze saven.
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet

- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

### 3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Werkwijze steeds: inventariseren wat leerlingen hebben opgeschreven/gedaan en eventueel aanvullen

Algemeen:

Doelen:

Oriënteren/plannen:

- plannen welke optionele test de spelers gaan doen, en in welke volgorde ze de tests gaan doen
- naar Bravil reizen (teleport) en mages guild vinden info verzamelen om quest te krijgen. Journal raadplegen voor clues voor de volgende stap

Keuzes maken:

- Als meerdere onderdelen gedaan worden, heb je te kampen met levensverlies van het vorige onderdeel. Kan hersteld worden door een appel te eten (te vinden in kamer, dacht ik) of door te wachten. Leerlingen hebben daar een hint over gekregen. Omdat ze al hun spullen en hun spreuken kwijt zijn in de droomwereld, is het wel van belang dat ze die hint tijdens de tests ook gebruiken.

Bespreken:

- Doelen checken
- Argumenten voor gekozen volgordes?
- **Was er een test die vrijwel niemand deed?**
- Hadden ze door dat er bij het begin van elke test een **bergplaats** is met een handig gebruiksvoorwerp?
- Konden ze de tests allemaal **vinden**? Voor één test moet je een trap af.
- Hebben ze steeds op tijd **gesaved**, zodat er niet hele stukken over hoefden?

#### *Test of perception*

Oriënteren en plannen:

- **fakkelt** meenemen
- look before you leap, oftewel: goed letten op afwijkingen van de bodem

Keuzes:

- **springen** naar handige punten

Bespreken:

- doelen checken

#### *Test of patience*

Oriënteren en plannen:

- scroll mee (en gebruiken!)

Keuzes:

- **raadsel scroll** oplossen: is kaart van tiles, geeft aan hoe je moet lopen. Goed in de gaten houden waar de bovenkant van de scroll naar verwijst. **Alternatieve oplossing**: snel langs de randjes lopen.

Bespreken:

- doelen checken
- hebben ze nog een oplossing gevonden waarbij de scroll niet nodig was?

*Test of resolve*

Oriënteren en plannen:

- **wapenrusting** mee bij test of resolve

Keuzes:

- bij het vooraf bewapenen kun je kiezen uit light en heavy armor
- er moeten 2 minotaurs **verslagen** worden. Het helpt aanzienlijk als je de warhammer van de eerste minotaur oppakt na deze verslagen te hebben. Alternatief: op vuurpilaar springen en dan op het balkon; de minotaur geeft je het laatste zetje zodat je kunt pakken wat je nodig hebt. Een derde alternatief in de walkthrough lijkt niet echt te werken (lukt mij tenminste niet).

Bespreken:

- doelen checken
- zijn er oplossingen gevonden waarbij **niet gevochten** hoefde te worden?

*Test of courage*

Oriënteren en plannen:

- **potion of the sea** mee
- **manoeuvreren en oriënteren** op waar je bent van belang (onder water tunnels)

Keuzes: geen

Bespreken: doelen checken

## Lesbrief bijeenkomst 3 SMD: Two sides of a coin

### Programma

#### 1. Introductie: 10 minuten

Vertel de leerlingen dat ze een quest gaan doen: Two sides of a coin. Vertel ze als introductie dat er onder de inwoners van Bruma gaat een gerucht rondgaat over Jorundr en zijn vrouw Arnora. Jorundr schijnt er vandoor gegaan te zijn met haar geld. Ze hebben een uur de tijd om te spelen; daarna is er 20 minuten tijd voor de nabespreking.

**Achtergrondinformatie:** de quest verloopt als volgt.

Inwoners van Bruma geven informatie over een gerucht over een man, genaamd Jorundr. Hij zou er met het geld van zijn vrouw vandoor zijn gegaan en zit nu in de gevangenis. Wanneer je met Arnora praat, vertelt ze dat zij en haar man kruimeldieven zijn. Jorundr was niet tevreden met hun karig bestaan en probeerde een belastinginner te beroven. Daarbij werd hij betrapt door een wachter. Jorundr doodde de wachter en zit nu in de gevangenis. Hij heeft het geld dat hij gestolen werd ergens verborgen. Arnora wil graag dat je er voor haar achterkomt waar dat is.

Je gaat naar de gevangenis en vraagt de bewaker toegelaten te worden tot Jorundr. Die wil niets loslaten. Je kunt hem er niet van overtuigen je iets te vertellen door zijn humeur te beïnvloeden. Hij zal je alleen vertrouwen als je laat zien dat je ook een crimineel bent, m.a.w., als je ook in de gevangenis belandt. Dat kun je doen door de wachter aan te vallen, het slot proberen open te breken of te proberen de wachter te zakkenrollen.

Als je eenmaal in de gevangenis bent, vertelt Jorundr je een heel ander verhaal. Het was Arnora die hebbertig werd en de wachter doodde. Vervolgens heeft Arnora hem aangegeven. Hij zal je vertellen waar de schat is (het geld dat hij verborgen heeft), wanneer je Arnora doodt en Jorundr als bewijs haar amulet laat zien.

Als je een tijdje wacht, probeert een wachter, genaamd Tyrellius Logellus van Jorundr te horen te krijgen waar het geld is. Jorundr vertelt hem niets.

Je gaat naar Arnora en praat met haar. Zij stelt een ander oplossing voor. Je kunt net doen alsof je haar gedood hebt en zo Jorundr bedriegen. Hij zal je dan vertellen waar de schat is.

Je moet op dit punt dus kiezen: Arnora doden of haar spelletje meespelen.

**Optie: Arnora doden**

Arnora is geen makkelijke tegenstander. Zij is een dief, dus als ze buiten komt zal ze wachters op haar dak krijgen. Je kunt haar zeggen dat je haar gaat doden en dan naar buiten rennen. De wachters knappen het klusje dan voor je op. Of je kunt haar zelf proberen te doden.

Arnora heeft als buit: een amulet en een sleutel. Als je naar Jorundr gaat (eerst de wachter weer vragen of je hem mag bezoeken) blijkt dat het niet de goede amulet is. Je moet terug en het huis van Arnora doorzoeken. De echte amulet zit in een kist in haar slaapkamer. Daarop past de sleutel die je gevonden hebt. Je brengt de goede amulet naar Jorundr; hij vertelt je waar de schat is en je haalt de schat op.

**Optie: Jorundr bedriegen**

Arnora geeft je de sleutel van de kist in haar slaapkamer. Je haalt de amulet eruit en brengt die naar Jorundr. Hij vertyelt je waar de schat verborgen is. Als je ter plekke komt, blijkt daar ook de corrupte wachter te zijn, Tyrellius. Hij heeft Arnora vermoord en wil nu ook jou doden. Je ontkomt er niet aan jezelf te verdedigen. Er is bij deze quest dus geen echte geweldloze oplossing, maar het maakt natuurlijk wel uit of het om moord gaat of om zelfverdediging.



## 2. Speeltijd: 60 minuten

- IJn beginnen bij de laatste save, mits ze daarbij niet midden in de vorige quest zitten. Laat ze anders een andere savegame gebruiken.
- IJn teleporten naar Bruma. Als het goed is weten ze intussen hoe dat moet (via tab, rechtsonder op de kaart, klikken op Bruma East gate of North Gate).
- Voor het verwerven van de quest moeten ze geruchten nagaan bij de inwoners van Bruma, tot ze informatie krijgen over het onderwerp 'Jorundr'. Als ze dat bij de ene inwoner niet krijgen, moeten ze een andere proberen. Het is handig als ze dit overdag doen; dan lopen er meer mensen rond. Ze kunnen een periode overslaan via 'T'.  
Ze kunnen ook wachters benaderen. Wachters bij de noordpoort geven de informatie, die bij de oostpoort niet.
- Ze moeten over Jorundr blijven praten tot ze de quest 'Two sides of the coin' krijgen. De volgende stap is om naar Arnora te gaan.
- Arnora woont achter de stadstempel. Haar locatie wordt via het navigatiekaartje met een rode pijl aangegeven. Die rode pijl staat ook op de omgevingskaart (via tab).
- Arnora vertelt haar verhaal (zie achtergrondinformatie) en vraagt de spelers naar Jorundr te gaan, om erachter te komen waar hij het geld verstopt heeft.
- Spelers gaan naar kasteel Bruma (via teleport is de makkelijkste weg). De rode pijl geeft nu de locatie van Jorundr aan. Ze moeten de gevangenisbewaker vragen of ze Jorundr mogen bezoeken.
- Jorundr wil niets loslaten over het geld. Hij vertrouwt de spelers niet. Normaal kun je daar iets aan doen door een karakter te beïnvloeden, zodat hij/zij je aardiger vindt. Dat doe je door het humeurspel te spelen of door steekpenningen. In dit geval werkt dat niet. Spelers kunnen het vertrouwen van Jorundr alleen winnen door ook in de gevangenis te belanden.
- Spelers kunnen zich laten arresteren door de wachter aan te vallen, te proberen hem te zakkenrollen, of door te proberen het slot van de kerker van Jorundr te openen. Ze moeten zich wel laten arresteren, d.w.z., niet de boete betalen.
- Als de spelers in de gevangenis zitten, vertelt Jorundr zijn kant van het verhaal (zie achtergrond). Hij vraagt ze Arnora te doden en als bewijs haar amulet te brengen.
- Spelers dienen hun gevangentijd uit door op hun bed (brits) te gaan liggen. Als ze daar nog even mee wachten, zien ze hoe Tyrellius, een corrupte bewaker, probeert informatie van Jorundr te krijgen.
- Voordat de spelers de gevangenis verlaten, moeten ze hun spullen uit de kist halen die daar in de buurt staat (hun armor, wapens en andere spullen).
- **Belangrijk:** voordat de spelers enige actie ondernemen tav Arnora, moeten ze hun spel saven. Ze moeten vervolgens eerst met haar praten en dan beslissen wat ze gaan doen.
- Als ze ervoor kiezen Arnora te doden, kunnen ze dat zelf proberen (niet makkelijk!), of haar naar buiten lokken, zodat de wachters het klusje voor ze opknappen. Ze zeggen dan tegen Arnora dat ze haar gaan doden en hollen naar buiten. De amulet die Arnora bij zich heeft brengen ze naar Jorundr. Ze moeten de bewaker opnieuw vragen of ze Jorundr mogen bezoeken. Jorundr vertelt dat het niet de goede amulet is. Ze moeten terug naar het huis van Arnora en daar zoeken. De sleutel past op een kist in haar slaapkamer. Als ze Jorundr de goede amulet brengen, vertelt hij waar het geld verstopt is. Dat kunnen ze nu zonder verdere problemen incasseren.
- Als ze ervoor kiezen Jorundr te bedriegen, krijgen ze een sleutel van Arnora. De sleutel past op een kist in haar slaapkamer. Daarin zit de amulet. Deze brengen ze naar Jorundr. Ze moeten de bewaker opnieuw vragen of ze Jorundr mogen bezoeken. Jorundr vertelt waar het geld verstopt is. Als ze daarheen gaan, vinden

ze Tyrellius ter plekke. Hij heeft Arnora vermoord en probeert nu de spelers te vermoorden. Als ze erin slagen zich te verdedigen kunnen ze de schat incasseren.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen, of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

### 3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreek de volgende punten:

- Hebben ze teleport gebruikt als dat mogelijk was?
- Wat is het verhaal van Arnora? Wat is het verhaal van Jorundr? Wie geloven ze eigenlijk? Waarom?
- Hoe zijn ze zelf in de gevangenis beland?
- Welke optie hebben ze gekozen: Arnora doden of Jorundr bedriegen? Waarom? Wat vinden ze achteraf van hun keuze?
- Als ze ervoor gekozen hebben Arnora te doden, hoe hebben ze dat dan aangepakt?
- Zijn ze nog problemen tegengekomen? Welke? Hebben anderen daar oplossingen voor?
- Hebben ze op tijd gesaved?
- Hoe was de samenwerking?

Achtergrondinformatie:

*Doelen:*

Oriënteren en plannen

- teleporten naar Bruma
- info verzamelen om quest te krijgen (geruchten)
- je weg vinden naar de gevangenis
- in quest lezen dat je je moet laten arresteren om info van Jorundir te krijgen: hij laat zich niet overtuigen
- op bed gevangenisstraf uitliggen; niet vergeten je spullen weer aan te trekken

Keuzes

- humeur beïnvloeden van Arnora: kiezen op welke wijze (Arnora geeft anders geen informatie)
- gevangensbewaker vragen om visite om bij Jorundir te mogen
- je laten arresteren door: bewaker aan te vallen of te pickpocketen, of door te proberen het slot te openen
- keuze: Arnora doden of Jorundir laten geloven dat ze dood is
- bij keuze Arnora doden: zelf doden (moeilijk) of snel naar buiten rennen en de wachters haar laten doden
- Bij keuze Jorundir misleiden (met Arnora meewerken): van belang: niet alsnog Arnora doden, anders vind je het goud niet

- Voordeel Arnora doden: ze wordt alsnog vermoord door Tyrellius, die je dan op staat te wachten bij de schat. Moet vermoord worden (je kunt er niet langs sneaken). Echte geweldloze oplossing is er dus niet.
- De goede amulet vinden (Arnora heeft een valse als buit): in kist op slaapkamer

## Lesbrief SMD bijeenkomst 4: Canvas the Castle.

### 1. Introductie: 10 minuten

Vertel de leerlingen dat ze een quest gaan doen: Canvas the Castle. In de quest moeten ze een onderzoek voor een gravin uitvoeren: getuigen verhoren en bewijzen verzamelen. Ze hebben een uur de tijd om te spelen; daarna is er 20 minuten tijd voor de nabespreking.

**Achtergrondinformatie:** de quest verloopt als volgt.

Gravin Arriana Valga, in kasteel Chorrol, is een schilderij kwijt. Ze roept de hulp in van de speler om uit te zoeken wie het schilderij gestolen heeft. Ze geeft de namen van vijf getuigen die verhoord moeten worden:

- Bittneld the Cursebringer, de kapitein van de wacht
- Chanel, de hof mage
- Laythe Wavrick, de bode
- Orgnolf Hairy-Legs, de portier
- Orok gro-Ghoth, de steward

De beslissende clue is: Chanel vertelt dat ze die nacht de sterren aan het bestuderen was, terwijl elke andere getuige zegt dat het die nacht regende.

Er is echter ook bewijs nodig:

- een verdacht schilderij: ga door de Private Quarters deur of direct, via de Arch Tower naar de voet van de west Towe en zoek een valluik links achter de kratten
- verdachte verfsporen op een kleed in de eetruimte
- verborgen schilderbenodigdheden in de lessenaar in de kamer van Chanel.

Chanel is de schuldige. Als de speler haar met zijn verdenking confronteert, bekent ze. Daarna brengt de speler verslag uit aan de gravin. Daarbij worden drie opties gegeven:

1. Chanel beschuldigen
2. Orgnolf beschuldigen
3. Niemand beschuldigen.

Optie 1 levert de grootste directe beloning op; optie 2 minder en optie 3 nog minder. Wel levert optie 3 een betere langere termijn beloning op. Chanel belooft de speler een schilderij van haar zelf, in drie weken. Dat schilderij is 500 goud waard, aanzienlijk meer dan de beloning voor optie 1.

### 2. Speeltijd: 60 minuten

- IIn beginnen bij de laatste save, mits ze daarbij niet midden in de vorige quest zitten. Laat ze anders een andere savegame gebruiken.
- IIn teleporten naar Chorrol Castle. Als het goed is weten ze intussen hoe dat moet (via tab, rechtsonder op de kaart, klikken op Chorrol Castle).
- Voor het verwerven van de quest moeten ze het humeur van de gravin op minstens 50 brengen, anders geeft ze geen informatie. Bij deze bijeenkomst moeten de studenten dat zelf bedenken. Mochten ze er echt niet uitkomen, geef dan een hint (en noteer dat zo mogelijk ergens).
- Studenten krijgen de opdracht uit te zoeken wie er verantwoordelijk is voor het verdwenen schilderij. Daartoe moeten ze eerst vijf getuigen verhoren en daarna nog drie bewijsstukken verzamelen. Ze krijgen de opdracht eerst een schema of formulier te maken om hun bevindingen overzichtelijk te kunnen noteren.
- Na het ondervragen van de getuigen krijgen ze de vraag op hun logformulier wat hun eerste conclusie is. Daarna kunnen ze op zoek naar de bewijsstukken.

- De bewijsstukken zijn niet nodig om te weten wie de schuldige is. Als ze hier blijven steken, laat ze dan eerst hun definitieve conclusie en argumenten geven en geef dan een hint voor het vinden van de bewijsstukken.
- Nb: als de schilderbenodigdheden worden opgepakt voordat het verborgen schilderij is gevonden, kan er een storing in de quest optreden. Dat probleem wordt opgelost als de speler met Chanel praat nadat alle bewijsstukken verzameld zijn.
- Voor hun definitieve conclusie moeten ze argumenten geven.
- Als hun verdenking niet blijkt te kloppen, krijgen ze een journal aanwijzing van waar ze dan wel moeten zijn. Ze moeten dan wel alle vijf de getuigen hebben gehoord en alle bewijsstukken hebben gevonden.
- Als de studenten verslag uitbrengen aan de gravin, krijgen ze drie opties. Ze moeten op het logformulier aangeven waarom ze voor een optie kiezen.? De beste strategie is om alle drie de opties eerst uit te proberen om te kijken wat het oplevert. De 'aardigste' optie levert op termijn de hoogste beloning op. Meer dan een hint krijgen de studenten daar niet voor; ze moeten dit dus zelf bedenken. De hint luidt: weet je zeker dat je alle informatie hebt om een goede keus te maken.
- Als ze voor optie drie hebben gekozen en vergeten hebben hoe ze drie weken kunnen wachten: wijs ze op toets T.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen, of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

### 3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreek de volgende punten:

- Hebben ze teleport gebruikt?
- Hoe hebben ze de quest verkregen?
- Wat was hun conclusie op grond van de getuigenverklaringen?
- Welke bewijsstukken hebben ze gevonden?
- Wie is de dader? Waarom?
- Welke optie hebben ze gekozen/ Op grond waarvan? Heeft iemand alle opties uitgeprobeerd?
- Zijn ze nog problemen tegengekomen? Welke? Hebben anderen daar oplossingen voor?
- Hebben ze op tijd gesaved?
- Hoe was de samenwerking?

*Achtergrondinformatie: doelen*

Oriënteren en plannen:

- Naar Chorrol kasteel teleporten
- alle getuigen verhoren (eerst)

- naar aanwijzingen zoeken

Keuzes maken:

- dispositie gravin verhogen (50) om quest te krijgen
- dispositie van sommige getuigen verhogen
- getuigenverhoren gecombineerd: geven de oplossing, maar je moet nog bewijs krijgen: 3 aanwijzingen
- drie opties wanneer de schuldige gevonden is (beloning hangt van keus af): de echte schuldige aangeven, verkeerde aanwijzen, geen van beiden aanwijzen. Bij de laatste optie krijg je na drie weken een schilderij dat 500g oplevert. Dit is de beste optie voor lage niveaus. Beste tactiek is de drie opties uitproberen en daartoe op tijd saven

## Log formulier SMD bijeenkomst 1

1. Open Oblivion, kies play, kies 'load' en laad het savegame op dat al op de pc staat.
2. Activeer de deur waar je nu voor staat (space). Beslis met welke klasse jullie willen gaan spelen. Noteer waarom jullie deze keus gemaakt hebben. Je hebt hier ongeveer **tien minuten** de tijd voor.

*Het savegame begint in de riolen van de hoofdstad, de Imperial City. als je de deur activeert, krijg je de mogelijkheid je karakter nog aan te passen. Laat ras en geboorteteken voor wat ze zijn, maar kies wel 'edit class'. Neem er samen een minuut of tien de tijd voor om een goede keus te maken.*

*Zodra je de deur door bent gegaan, kun je niets meer veranderen. Denk er dus goed over na of deze klasse is wat jullie willen.*

*Elke klasse heeft zijn eigen vaardigheden (skills). Een mage bijvoorbeeld moet het vooral van spreuken hebben, een archer bestookt de vijanden met pijl en boog, terwijl een barbarian bijvoorbeeld van dichtbij zijn brute kracht gebruikt. Een assassin besluipst zijn vijanden.*

*Er zijn zeven major skills, en zeven minor skills. Elke klasse heeft zijn eigen unieke combinatie van skills. Je kunt ook zelf een combinatie van skills maken, door 'custom class' te kiezen.*

*In de handleiding kun je meer informatie vinden over klassen (blz 26), skills (20 - 25) en rassen (16-17). De informatie over 'leveling' (blz 27) heb je niet nodig. Het project is te kort om daarmee aan de gang te kunnen.*

Wij hebben gekozen voor een ....., omdat:

3. Beslis hoe jullie samen gaan spelen. Wie gaat er achter de knoppen? Gaan jullie dat afwisselen? En doen jullie dat per bijeenkomst of tijdens elke bijeenkomst?

..... bedient de knoppen  
We wisselen wel/niet, op de volgende manier:  
.....

4. Ga het riol uit en probeer wat dingen uit, zoals rondlopen, een wapen te voorschijn halen, sluipen, je inventaris bekijken, de kaart bekijken etc. De docent heeft al het een en ander voorgedaan. Besteed hier niet teveel tijd aan, hoogstens **5 minuten**. Tijdens het spelen kom je er vanzelf in.

*In de handleiding staat een overzicht van de controls, op bladzijde 4. Als je de controls wilt veranderen, druk je op Esc en daarna op opties.*

*Op bladzijde 5 -13 van de handleiding staat gedetailleerde informatie over alle onderdelen van het spel.*

5. Bekijk de opdrachten hieronder en beslis in welke volgorde jullie de opdrachten gaan uitvoeren. Bedenk hierbij dat jullie in totaal nog zo'n **40 minuten** de tijd hebben. Nummer de opdrachten in de volgorde die jullie hebben afgesproken.

**Belangrijk:** soms is het handig om te saven als je iets wilt uitproberen. Doe dat vooral, maar zorg dat je niet over de eerste savegame (in het riool) heen savet.

**0** Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren. Je kunt de verschillende manieren ook in combinatie met elkaar gebruiken. Noteer de drie manieren die jullie gebruikt hebben.

*In de omgeving zijn verschillende dieren te vinden. Kijk bijvoorbeeld eens langs het water, of in de bossen. Je hoeft geen verschillende soorten dieren te doden, maar je moet het wel op verschillende manieren doen.*

*Hint: je kunt natuurlijk je zwaard gebruiken, maar je kunt ook van een afstand aanvallen. Kijk maar eens in je inventaris wat je nog meer kunt gebruiken (via tab, handleiding blz 10), of in je spreken menu (via tab; handleiding blz 12).*

De drie manieren die we gebruikt hebben zijn:

- 
- 
- 

**0** Deel jullie sneltoetsen in. De docent heeft laten zien hoe je sneltoetsen kunt gebruiken. Bedenk wat voor jullie handig is. Wil je er bijvoorbeeld wapens opzetten, of spreuken, of iets anders? Noteer jullie indeling en waarom je daarvoor gekozen hebt.

NB: je hoeft niet alle 8 de sneltoetsen in te delen als jullie dat niet nodig vinden.

*Je maakt een sneltoets door cijfertoets 1-8 in te drukken en tegelijk links te klikken op het wapen, de armour, de spreuk of het voorwerp dat je op die sneltoets wilt zetten (zie de handleiding, onderaan blz 10). Je kunt de indeling op elk gewenst moment nog wijzigen.*

We hebben de sneltoetsen zo ingedeeld:

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:
- 8:

We hebben voor deze indeling gekozen omdat:

(Alleen als je later nog een spreuk hebt toegevoegd) We hebben de sneltoetsen zo aangepast:



0 Verzamel tenminste twee verschillende kruiden in de natuur.

Teleport naar Chorrol

Ga in Chorrol naar het mages guild.

Sluit je aan bij het guild.

Koop minstens één spreuk.

Verzamel ingrediënten voor potions in het guild huis.

Maak twee verschillende potions.

Noteer welke potions je gemaakt hebt.

*Kruiden verzamelen: selecteer een kruid (meestal een bloem) en druk op Z (pakken).*

*Teleporten: druk op alt, selecteer de kaart, klik op waar je naar toe wilt.*

*De weg vinden in een stad: gebruik de kaart. Hint: wachters geven aanwijzingen.*

*Lid worden van een guild: je kunt je aanmelden door degene die daarover gaat in het guild aan te spreken. Als je eenmaal lid bent, kun je doen of je thuis bent. Dat betekent dat je de meeste dingen die er liggen gewoon mee kunt nemen, zonder dat dit als stelen wordt opgevat.*

*Spreuk kopen: verschillende guild leden verkopen verschillende spreuken. Nb: ga je je nieuwe spreuk ook op een sneltoets zetten? Zo ja, noteer dat dan bij de betreffende opdracht.*

*Potions maken: de docent heeft laten zien hoe je een vijzel daarvoor kunt gebruiken. Alle informatie kun je terugvinden in de handleiding, op blz 37.*

We hebben de volgende potions gemaakt:

1)

2)

0 Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt.

Beantwoord de volgende vragen: welke twee manieren zijn er om ervoor te zorgen dat iemand je aardiger vindt? Welke manier zouden jullie het liefst gebruiken? Waarom?

*In Oblivion krijg je de informatie die je nodig hebt - bijvoorbeeld voor een quest - van npc's: non playing characters. Dat zijn bijvoorbeeld poortwachters, soldaten, verkopers, maar ook gewoon de burgers van een stad. Vaak is het handig om te zorgen dat ze je aardiger vinden en soms is het gewoon echt nodig, omdat ze je anders de informatie die je hebben wilt niet geven. Je moet zijn 'disposition' dan beïnvloeden, zeg maar zijn humeur. Er zijn verschillende manieren om dat te doen. Kies bij de dialoogopties voor 'persuasion' en ontdek welke twee manieren dat oplevert. Probeer minstens een van beide manieren uit. Op blz 45 van de handleiding vind je hierover meer informatie.*

Je kunt ervoor zorgen dat iemand je aardiger vindt door:

- 1)
- 2)

Wij zouden het liefst ... gebruiken, omdat

6. Save je game, maar NIET over de oorspronkelijke save heen! Die heb je later nog nodig.

7. Noteer aan het eind van de bijeenkomst, na de nabespreking, wat jullie van de samenwerking vonden. Gaan jullie hier nog iets aan veranderen, volgende keer?

We zijn wel/niet tevreden over de samenwerking, omdat:

We gaan de volgende keer:

## Log formulier SMD bijeenkomst 2

1. Open Oblivion en laad het laatste savegame van de vorige bijeenkomst.

2. Ga naar Bravil. Ga naar het mages guild. Praat met Kud-Ei over de haar vriend Henantier, tot je de volgende quest krijgt: Trough a Nightmare, Darkly

*Als het onderwerp Henantier niet voorkomt in de lijst onderwerpen waar je het met Kud-Ei over kunt hebben, stop dan met praten en begin opnieuw met haar te praten.*

3. Volg Kud-Ei naar haar huis. Praat nogmaals met haar, tot je een amulet van haar krijgt, doe het amulet om en ga slapen.

4. Henantier is in een droomwereld, waaruit hij zelf niet kan ontsnappen. Je kunt hem de droomwereld helpen uitkomen door vier tests af te leggen. Elke test levert iets op dat Henantier kwijt is. Jullie gaan er daarvan drie doen:

- de test of perception
- de test of patience
- een derde test naar keuze

*Hint: je kunt je health en mana weer op peil brengen door:*

- o *iets te eten*
- o *even te wachten: druk op t en wacht een uur.*

5. Lees de informatie over de tests hieronder, bepaal in welke volgorde jullie de tests gaan doen en welke keuzetest jullie gaan doen. Vul voor elk van de tests die jullie gedaan hebben de vragen op de volgende bladzijden in.

*Test of perception: goed manoeuvreren door tricky terrein. Kijk uit waar je loopt!*

*Test of patience: een puzzel*

*Test of resolve: vechten tegen 2 minotauren. Ze zijn sterk, dus je zult slim moeten zijn.*

*Test of courage: je weg vinden onder water.*

We gaan de volgende tests doen in deze volgorde:

- 1)
- 2)
- 3)

6. Als je tussentijds wilt saven, zorg dan dat je in ieder geval de laatste save van de eerste bijeenkomst houdt, en de save waarmee je vorige keer begonnen bent, in het riool. Je hebt deze saves verderop in het spel nog nodig.

### Test of perception

Bij deze test moest je rekening houden met allerlei obstakels. Wat hebben jullie gedaan om snel bij het eindpunt te komen?

Welk gebruiksvoorwerp deed hier goede diensten?

### Test of patience

Welk gebruiksvoorwerp had je hier nodig?

Was het ook mogelijk Henantiers Patience te bereiken zonder dit voorwerp te gebruiken? Hoe?

Geef aan hoe jullie de puzzels hebben opgelost.

## Test of resolve

Welke gebruiksvorwerpen deden hier goede diensten?

Welke keuze hebben jullie hierbij gemaakt en waarom?

Beschrijf hoe jullie te werk gegaan zijn om Henantier's Resolve te pakken te krijgen.

## Test of courage

Welk gebruiksvorwerp deed hier goede diensten?

Beschrijf wat jullie gedaan hebben om Henantier's Courage te pakken te krijgen.

7. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort. Noteer aan het eind van de bijeenkomst, na de nabespreking wat jullie van de samenwerking vonden. Gaan jullie hier nog iets aan veranderen, volgende keer?

Nuttige tips voor het spel:

We zijn wel/niet tevreden over de samenwerking, omdat:

We gaan de volgende keer:

## Log formulier SMD bijeenkomst 3: Two sides of a coin

1. Open Oblivion en laad een savegame. Vergeet niet je spel tijdens deze quest zo nu en dan te save!

2. Ga naar Bruma (nb: naar een van de twee poorten).

3. Praat met mensen die rondlopen in Bruma en ondervraag ze over geruchten, tot ze je iets vertellen over een man genaamd Jorundr. Praat met die persoon over dit onderwerp tot je de quest 'Two sides of a coin' krijgt. Beantwoord de volgende vragen voor je verder gaat:

Wie is Arnora?

Wat is haar rol in dit verhaal?

*Hint:*

- als je bij de ene persoon geen gerucht te horen krijgt over Jorundr, probeer dan iemand anders.
- denk er ook aan dat er overdag meer mensen rondlopen dan 's nachts (gebruik T om een bepaalde tijd te wachten).
- Bruma heeft twee poorten. Als je bij de ene poort niemand vindt die je iets over Jorundr vertelt, probeer het dan eens bij de andere poort.

4. Ga naar Arnora.

*Hint: zo kom je bij informatie over deze quest in je journal:*

- druk op tab
- klik de meest rechts button aan: maps
- klik actieve quest aan (of maak deze quest actief door in 'current quest' op Corruption and Conscience te klikken).

*Hint: de quest 'Two sides of a coin' is nu je actieve quest. De rode pijl op je navigatiekaartje geeft aan waar je volgende doel, in dit geval Arnora, zich bevindt. Je kunt ook (via tab) op de kaart van de omgeving kijken. Daar staat de rode pijl ook weergegeven.*

5. Praat met Arnora en probeer meer informatie te krijgen. Ze geeft je die informatie pas als ze je aardig genoeg vindt. In dit geval betekent dat, dat haar humeur boven de 60 moet zijn. Beantwoord de volgende vragen:

Wat heeft Jorundr volgens Arnora gedaan?

Waarom wil Arnora dat je met Jorundr gaat praten?

*Hint: als je niet meer weet hoe je kunt zorgen dat iemand je aardiger vindt, kun je nog eens op bladzijde 45 van je handleiding kijken.*

6. Ga naar de gevangenis van Bruma en vraag de bewaker of je bij Jorundr op bezoek mag. Praat met Jorundr. Hij wil je niets vertellen, omdat hij je niet vertrouwt. Toch zul je informatie van hem moeten zien te krijgen, anders kun je niet verder. Hoe pak je dat aan? Maak eerst een plan en beantwoord de volgende vragen.

We gaan de informatie van Jorundr krijgen die we nodig hebben door:

Voer je plan uit. Vertrouwt Jorundr je nu genoeg om je te vertellen wat je weten moet? Zo niet, wat ga je dan doen?

*Hint: kijk in je quest journal om op ideeën te komen.*

7. Jorundr vertelt je een heel ander verhaal over wat er gebeurd is dan Arnora. Beantwoord de volgende vragen.

Wat heeft Arnora gedaan volgens Jorundr?

Jorundr wil dat je iets gaat doen. Wat is dat?

8. Je kunt nog even in de gevangenis blijven (misschien gebeurt er nog wat), of direct je tijd uitdienen. Dat laatste doe je door op het bed te gaan liggen. Pak, voordat je de gevangenis verlaat, de spullen terug uit de kst die daar staat. Save je game. Ga naar Arnora en praat met haar. Je hebt nu twee mogelijkheden om verder te gaan met de quest. De ene mogelijkheid is om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft. Beantwoord de vragen voordat je actie onderneemt.

Wat is de andere mogelijkheid om verder te gaan met de quest?

Welke mogelijkheid kies je? Waarom?

Volg stap 9 en 10 als je ervoor kiest om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft. Ga direct naar stap 10 als je de andere mogelijkheid hebt gekozen.



9. Het is niet zo makkelijk om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft. Je kunt het zelf proberen, of je kunt kijken of je het karweitje op een andere manier op kunt knappen. Bedenk dat Arnora een dief is!

Hoe ben je te werk gegaan?

10. Ga verder met de quest. Om de schat daadwerkelijk in handen te krijgen, blijkt je nog iets te moeten doen. Wat is dat?

11. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort.

Nuttige tips voor het spel:

## Logformulier SMD bijeenkomst 4: Canvas the Castle

1. Open Oblivion en laad een savegame. Vergeet niet je spel tijdens deze quest te saveen als dat handig is!
2. Ga naar Chorrol, naar het kasteel en praat met gravin Arriana Valga. Ze zit midden in een onderzoek. Zorg ervoor dat ze daar met je over spreekt.

Hoe heb je de gravin zover gekregen dat ze je hulp inroept bij het onderzoek?

Waar gaat het onderzoek over?

3. Voor het onderzoek moet je getuigen verhoren en bewijzen verzamelen. Maak voordat je aan de slag gaat een formulier of schema dat je kunt gebruiken om je bevindingen overzichtelijk te noteren en ga daarna pas aan de slag. Gebruik voor het overzicht de ruimte op de volgende bladzijde. Begin met het verhoren van de getuigen. Als je ze allemaal hebt verhoord, kun je bewijzen gaan verzamelen.

N.b.: het kan zijn dat er een bug in het spel optreedt, wanneer je de bewijsstukken in een bepaalde volgorde vindt. Dat is voor de quest niet erg en wordt opgelost wanneer je de juiste verdachte confronteert met je verdenking.

---

Getuigenverklaringen en bewijzen

4. Beantwoord de volgende vraag.

Wat is je conclusie op grond van de getuigenverklaringen?

5. Je weet nu waarschijnlijk wie het gedaan heeft, maar je moet het ook kunnen bewijzen. Je hebt drie bewijsstukken nodig.

Welke bewijsstukken heb je gevonden?

Wat is je definitieve conclusie: wie heeft het gedaan? Geef argumenten.

6. Confronteer je verdachte met je verdenkingen, om een bekentenis los te krijgen.

Klopt je verdenking? Zo niet, wie heeft het dan gedaan?

7. Breng verslag uit aan de gravin. Als ze je vraagt wie het gedaan heeft krijg je drie opties.

Welke optie kies je? Waarom?

*Hint: weet je zeker dat je alle informatie hebt om hier een goede keus te maken?*

8. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort.

Nuttige tips voor het spel: