

ELU projekti portfoolio

# HEARTS OF IRON TÕSIMÄNG EESTI AJALOO TUNDMISEKS

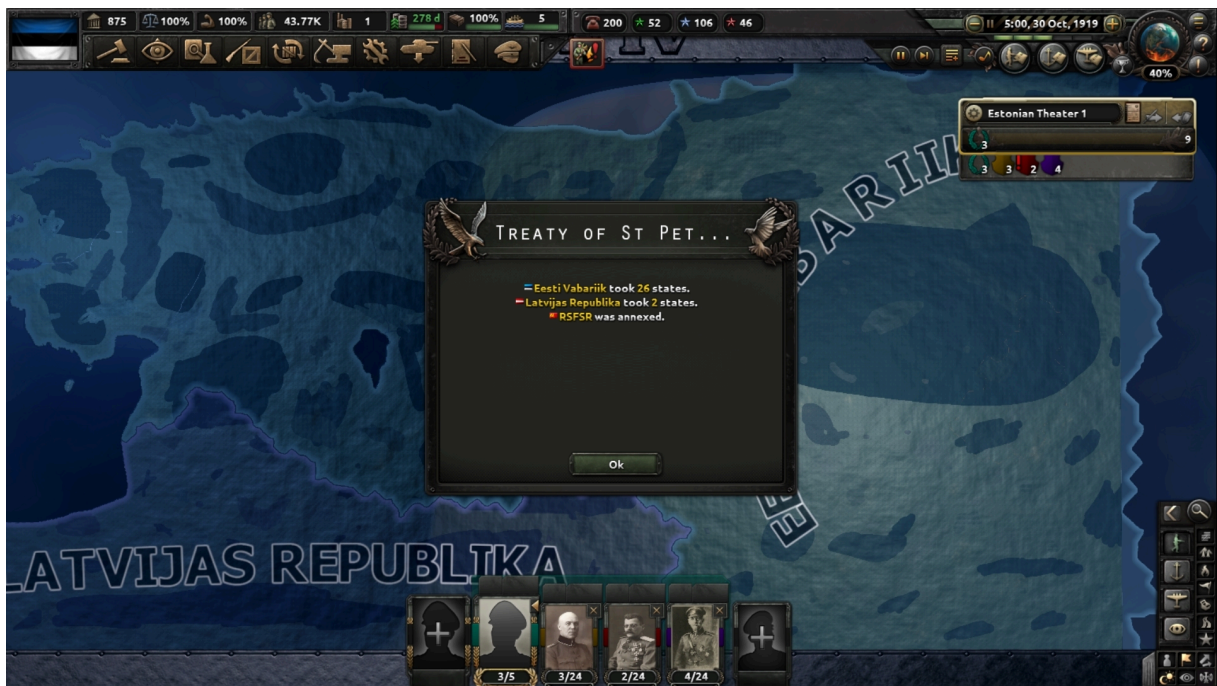
Adrian Käsper, Carlis Meiner, Anton Näreinen, Andrus Kull, Karl-Aleksander Vask, Alari Pent,  
Sten-Kristjan Prantsu, Annika Rohtmets, Marko Roland Pall, Risto Unt, Sander Sims, Kätrin  
Kuus

Juhendaja(d): Triinu Jesmin, Jaanus Terasmaa

# Sisukord

<b>Sissejuhatatus ja planeerimine</b>	<b>3</b>
<b>Projekti aruanne</b>	<b>5</b>
Lähteülesanne ja eesmärgid	5
Probleemi olulisus ja meetodid	5
Tegevuste kirjeldus ja sidusrühmad	5
Projekti jätkusuutlikkus	5
Tulemused	5
Probleemi olulisus ja meetodite valik	6
Valitud meetodite põhjendus	7
Tegevuste kirjeldus ja sidusgrupid	8
<b>Projekti tegevuskava</b>	<b>10</b>
Tehtud tegevused	11
Edasine arendusvajadus	13
Projekti jätkusuutlikkus	14
Tulemuste kokkuvõte ja lisad	15
Vahenädala saavutused	16
Järgmised sammud	16
<b>Kommunikatsioon ja turundus</b>	<b>17</b>
<b>Kokkuvõte</b>	<b>20</b>
<b>Kasutatud Materjalid ja Viited</b>	<b>21</b>
<b>Lisa</b>	<b>22</b>

## Sissejuhatus ja planeerimine



Pilt 1: Suur Eesti mängus

Projekti eesmärgiks on luua modifikatsioon strateegilise mängu "Hearts of Iron IV" jaoks, mis tutvustab Eesti ajaloo olulisi sündmusi hariduslikul viisil. Keskendume peamiselt Eesti Vabadussõjale, tuginedes Kristo Aaslaiu ja Andrus Peegeli bakalaureusetöödele. Modifikatsioon pakub mängijatele meelelahutuslikku ja hariduslikku kogemust, suurendades teadlikkust Eesti ajaloost. Projekti sihtrühmadeks on haridusasutused, õpetajad, õpilased ja strateegiliste mängude huvilised.

Projekti raames seadsime selged eesmärgid, struktuuri ja ajakava. Portfolio esitamiseks valisime tekstifaili formaadi.

Lisaks sellele jagasime projekti planeerimisel ülesanded neljaks alamgrupiks:

1. **Arendus ja UI tiim:** Vastutab modifikatsiooni tehnilise teostuse ja kasutajamugavuse eest.
2. **Ajaloo uurimistöö grupp:** Keskendub ajaloolise täpsuse tagamisele ja sisulisele arendusele.

3. **Testimise tiim:** Koordineerib modifikatsiooni testimist ning kogub kasutajatelt tagasisidet.

4. **Kommunikatsiooni grupp:** Hoolitseb projekti avalikkusele tutvustamise ja meedias kajastamise eest.

Iga rühm vastutab oma tegevusvaldkonna eest, tehes tihedat koostööd teistega, et tagada projekti edukas elluviimine ja eesmärkide saavutamine.

# Projekti aruanne

Projekti eesmärgiks on luua modifikatsioon, mis suurendab Eesti Vabadussõja tundmist ja õppemotivatsiooni. See täidab riikliku õppekava III kooliastme ajalooõppe nõudeid ja pakub kvaliteetset hariduslikku sisu.

## Lähteülesanne ja eesmärgid

Projekti „Hearts of Iron tõsimäng Eesti ajaloo tundmiseks“ eesmärk on luua modifikatsioon, mis tutvustab Eesti Vabadussõja olulisi sündmusi ja tõlgendab neid hariduslikul viisil. Modifikatsioon on suunatud Eesti ajaloo tundmise ja õpilaste õppemotivatsiooni suurendamisele, kasutades strateegilise mängu **Hearts of Iron IV** raamistikku. Meeskond arendab mängusisest sisu, mis vastab riikliku õppekava III kooliastme ajalooõppe nõuetele.

## Probleemi olulisus ja meetodid

Projekt keskendub hariduslike tõsimängude potentsiaalile õppemotivatsiooni tõstmisel ja keerukate teemade selgitamisel. Tuginedes sarnastele projektidele, nagu „Minecraft Education Edition“, luuakse ajalooliselt täpne ja hariduslikult väärtuslik kogemus. Meetodid hõlmavad ajalooliste sündmuste uurimist ja modelleerimist, prototüüpimist ning mängijate tagasiside põhjal tehtavaid parandusi.

## Tegevuste kirjeldus ja sidusrühmad

- **Peamised sihtrühmad:** Eesti haridusasutused, õpetajad ja õpilased; strateegiliste ja ajalooliste mängude huvilised.
- **Tegevused:** Ajalooliste sündmuste (n: Narva lahing, Tartu rahu) loomine, ajalooliste juhtfiguuride portreede integreerimine ja sündmuste interaktiivseks muutmine mängusiseste valikutega.
- **Sidusrühmad:** Rahvusarhiiv, muuseumide töötajad, õpetajad, mängukogukond.

## Projekti jätkusuutlikkus

Plaanis on jätkata modifikatsiooni täiendamist pärast projekti lõppu, kaasates õpetajaid ja mängijate kogukonda edasiseks arenduseks ja testimiseks. Modifikatsiooni kood ja materjalid tehakse avalikult kättesaadavaks, et soodustada edasist kasutust ja täiustamist.

## Tulemused

Loodi töötav prototüüp, mis sisaldab Eesti Vabadussõja kaarti, ajaloolisi sündmusi ja juhtfiguure. Projekti käigus valmisid ka tehnilised tööriistad kaardi arenduseks ja sündmuste modelleerimiseks.

## Probleemi olulisus ja meetodite valik

Valitud probleemi käsitlemine põhineb soovil ühendada ajalooline haridus ja mängutehnoloogia, et luua kaasahaarav ja hariv kogemus. Ajaloo õpetamine traditsioonilisel viisil võib õpilastele tunduda kuiv ja ebaatraktiivne, kuid ajaloo esitlemine mängu kaudu võimaldab luua dünaamilise, kaasahaarava ja praktilise õpikogemuse. „Hearts of Iron IV“ on selle projekti jaoks ideaalne platvorm, kuna tegemist on juba tuntud ja väljakujunenud strateegiamänguga, mis keskendub globaalsele poliitikale, majandusele ja sõjalisele juhtimisele. Mängu süsteemid ja mehhanismid sobivad hästi ajalooliste sündmuste simuleerimiseks, pakkudes mängijatele võimalust ajaloolisi otsuseid ja nende tagajärgi ise kogeda.

## Mängu valiku põhjendus

„Hearts of Iron IV“ toetab hariduslikke eesmärke järgmistel põhjustel:

- Mäng on üles ehitatud ajalooliselt täpselt simuleeritud maailmale, kus mängijad juhivad riike läbi II maailmasõja sündmuste. See loob ideaalse aluse ajalooliste teemade, näiteks Eesti Vabadussõja, õpetamiseks.
- Mäng nõuab, et mängijad planeeriks ja langetaksid otsuseid nii poliitikas, majanduses kui ka sõjanduses, mis arendab analüütilist ja kriitilist mõtlemist. Hariduslikus kontekstis võib see aidata õppijatel mõista ajalooliste sündmuste kompleksust.
- Mängimine muudab õppimise interaktiivseks ja kaasahaaravaks, mis aitab parandada õppijate motivatsiooni ja mälu. Simulatsioonide kaudu saavad mängijad õppida ajalooliste otsuste põhjustest ja tagajärgedest.
- Mäng võimaldab ulatuslikke modifikatsioone (mod'e), mis annab võimaluse kohandada mäng vastavalt hariduslikele eesmärkidele. Näiteks saab luua spetsiifilise modifikatsiooni Eesti Vabadussõja ajaloo õpetamiseks, lisades sellesse autentseid sündmusi, tegelasi ja otsuseid.

## Valitud meetodite põhjendus

Projekti lähenemine hõlmab nii mängu ajaloolise sisu loomist kui ka haridusraamistiku arendamist. Valitud meetodite põhjused on järgmised:

- Modifikatsioon tugineb põhjalikule ajalooanalüüsile, et tagada Eesti Vabadussõja sündmuste, tegelaste ja otsuste võimalikult täpne esitamine.
- Kasutades mängu, on võimalik arendada õppijates sügavamalt huvi ajaloo vastu ja luua aktiivset osalemist nõudvaid ülesandeid.
- Mängimine võimaldab õppijatel mitte ainult ajaloolistest faktidest kuulda, vaid ka nende mõju ise kogeda, andes seeläbi terviklikuma ja sügavama õpikogemuse.

„Hearts of Iron IV“ mängul põhinev lähenemine aitab luua uuendusliku õppematerjali, mis ühendab ajaloo, strateegilise mõtlemise ja interaktiivse õppimise, pakkudes samal ajal unikaalset ja motiveerivat keskkonda Eesti Vabadussõja ajaloo õppimiseks.

```
option = {  
  name = EST_events.1.opt  
  ai_chance = { factor = 100 }  
  
  add_equipment_production = {  
    equipment = {  
      type = railway_gun_equipment  
    }  
    requested_factories = 1  
    progress = 0.95  
    efficiency = 100  
  }  
  
  add_equipment_to_stockpile = {  
    type = railway_gun_equipment  
    amount = 100  
  }  
}  
  
37 = {  
  create_unit = {  
    division = "name = \"Kapten Irw\" division_template = \"Soomusrong\" start_experience_factor = 0.5  
    owner = EST  
    prioritize_location = 1390  
  }  
}
```

Pilt 2: Näidis koodist

## Tegevuste kirjeldus ja sidusgrupid

Projekt on suunatud peamiselt õpilastele, õpetajatele ning ajaloo- ja haridusasutustele, kes on huvitatud Eesti ajaloo õppimisest ja õpetamisest uuenduslike meetodite abil. See pakub hariduslikku ja interaktiivset kogemust, mis võimaldab õppijatel süveneda Eesti Vabadussõja ajaloolistesse sündmustesse. Projekti laiem sihtrühm hõlmab ka ajaloo- ja strateegiamängude huvilisi, kes saavad läbi mängu täiendada oma teadmisi ajalooliste sündmuste ja otsuste mõjust.



Pilt 3: Õppursõdurid ajalugu



Õpilased saavad sellest projektist kõige rohkem kasu, kuna nad omandavad ajaloolisi teadmisi mängimise kaudu, mis muudab õppimise kaasahaaravamaks. Õpetajad saavad kasutada modifikatsiooni kui uuenduslikku õppevahendit, mis rikastab õppetööd ja võimaldab õpilastel analüüsida ajaloolisi otsuseid praktiliselt. Haridusasutustele ja muuseumidele annab projekt võimaluse esitleda ajalugu uudsel ja interaktiivsel viisil, pakkudes uusi hariduslikke materjale ja koostöövõimalusi.

Projekti raames tehakse tihedat koostööd ajaloolaste ja muuseumitöötajatega, et tagada modifikatsiooni ajalooline täpsus ja autentsus. Nende sisend aitab kujundada tõetruusid sündmusi ja valida usaldusväärseid allikaid, mis toetavad hariduslikke eesmärke. Lisaks toovad mänguarendajad ja haridustehnoloogia spetsialistid projekti tehnilise teostuse ja disaini oskused, et modifikatsioon vastaks nii õppijate kui ka mängijate vajadustele. Ajakirjanduse spetsialistide panus aitab modifikatsiooni tutvustada laiemale avalikkusele, rõhutades selle väärtust ja mõju.



Pilt 4: Soomusrongid ajalugu

Projekt tugineb haridustehnoloogia ja mängulise õppimise teooriatele, mis käsitlevad tõsimängude kasutamist hariduses. Inspiratsiooni on saadud sarnastest edukatest projektidest nagu „Minecraft Education Edition“ ja „CivilizationEdu“, mis on tõestanud, et mängude kaudu õppimine võib olla tõhus ja motiveeriv. Interdistsiplinaarne koostöö erinevate valdkondade, nagu ajaloo, haridustehnoloogia, mänguarenduse ja ajakirjanduse vahel, loob tugeva aluse projektile. See võimaldab saavutada eesmärki pakkuda terviklikku ja jätkusuutlikku lahendust, mis muudab ajaloo õppimise kaasahaaravaks ja motiveerivaks kogemuseks.

## Projekti tegevuskava

Ajaloolise tausta uurimine ja kaardi loomine, kasutades Rahvusarhiivi ja TLÜ andmebaase. Tööriistadena kasutati **MapGenV2.2** ja **Astro's HOI4 Tools**. Samuti olid meil abis Eesti sõjajärgse teadur Siim Õismaa, kes jagas meiega materjale. Muusika täiendamisel aitas meid ansamber Untsakad, kes andis meile loa kasutada nende vabandusõjast loodud lugusid.



Pilt 5: Lisatud kohanimed

## Tehtud tegevused

Projekti esmane etapp keskendus mängu tehniliste probleemide lahendamisele ja ajaloolise autentsuse suurendamisele. Tähtsamad saavutused on järgmised:

- Mängu tehniline stabiilsus ja parandused:
  - Lahendasime mängu crashimise probleeme osaliselt. Tehti kindlaks, et crashimine oli seotud GUI elementide puudumisega pärast mängu uuendamist.

- Tekstide kadumise probleem lahendati täielikult. Tagati, et kõik sündmuste tekstid on uuesti nähtavad ja funktsionaalsed.
- Üksuste autentsuse ja ajaloolise täpsuse suurendamine:
  - Kohandasime üksuste liikumiskiirust realistlikumaks. Tõsteti teatud määral kiirust, säilitades ajaloolise täpsuse ja mängitavuse tasakaalu.
  - Kõik üksused nimetati ümber, lähtudes ajaloolisest täpsusest. Asendati diviiside nimed polkudega, mis peegeldab täpsemalt ajastu sõjaväestruktuuri.
  - Üksuste suurus kohandati ajaloolise reaalsusega vastavaks. Polkude suuruseks määrati 1200 meest koos vastavate pataljonidega.
  - Üksuste algpositsioonid viidi vastavusse ajalooliste andmetega, kasutades Sõjamuuseumi materjale. Paigutati üksused õigetes algpositsioonidesse.
- Punaarmee lisamine Narva rindel:
  - Täiendati mängu, lisades Punaarmeele ajaloolised üksused Narva rindel. See täiendus parandab ajaloolist autentsust ja tasakaalu mängus.
- Graafilised muudatused:
  - Lisatud uued graafilised elemendid, et suurendada mängu visuaalset autentsust. Kohandati kaartide disaini ja lisati ajalooliselt täpsed üksuste ikoonid.
- Helifailide lisamine:
  - Mängu täiustati, lisades ajalooliselt täpseid helifaile, mille kasutamise lubasid meil ansambel Untsakad. Helifailid lisati, et luua autentsem ja kaasahaaravam kogemus.



Pilt 6: Soomusautode kolonn

Need tegevused on olnud projekti käigus olulised sammud mängu ajaloolise täpsuse ja tehnilise kvaliteedi parandamisel. Edukalt lõpetatud ülesanded loovad kindla aluse edasiste arenduste jaoks, keskendudes veelgi detailsemale ajaloolisele rekonstruktsioonile ja mängukogemuse parandamisele.



Pilt 7: Soomusrong

## Edasine arendusvajadus

Projekti edasised arendustegevused keskenduvad peamiselt eventide lisamisele, tsiviiltehaste kaasamisele ja kaardi mõõtkava täpsustamisele. Olulised tegevused, mis vajavad elluviimist:

- Kaardi mõõtkava täpsustamine
  - Probleem sai tegevuses peatatud, kuna provintside suuruse vähendamine pole realistlik. Eialgu leidsime alternatiivse lahenduse kiiruste muutmise näol. Edasiste sammude planeerimine on vajalik, et otsustada, kuidas kaardi mõõtkava saaks paremini vastata ajaloolisele reaalsusele.
- Eventide lisamine

Eventide lisamine on jagatud mitmesse etappi:

- Eventid nr 1–15: Tähtaeg on 05.01.2025. Lisamise aluseks on Drive'i fail "Õpiväljundid".
- Eventid nr 15–30: Tähtaeg on 05.01.2025. Ka siin tuleb lähtuda Drive'i failist.
- Eventid nr 30–45: Tähtaeg on 05.01.2025. Täiendavad eventid tuleb integreerida, et katta sündmused kuni numbrini 46.

Need eventid on olulised mängu ajaloolise narratiivi ja mängitavuse seisukohalt. Kõik vastutajad peavad tagama, et eventid on ajalooliselt täpsed, testitud ja sobivad mängumehaanikatesse.

- Tsiviiltehaste lisamine
  - Mängule tuleb lisada tsiviiltehased, et parandada mängu ajaloolist ja strateegilist tasakaalu. Vastutaja Karl-Aleksander. Tähtaeg on 05.01.2025. Lisada tuleb:
    - 1 tsiviiltehas Tallinnasse.
    - 1 tsiviiltehas Narva.

See täiendus suurendab mängu majanduslikku sügavust ja osapoolte tasakaalu.

## Projekti jätkusuutlikkus

Projekti käigus loodud tulemused, sealhulgas arenduslogid, kasutusjuhendid ja koodikommentaariid, dokumenteeritakse täielikult. Keskseks teadmiste säilitamise kohaks luuakse andmehoidla, mis hõlmab projekti lähtekoodi ja seotud dokumente, nagu GitHub. Lisaks korraldatakse teadmiste jagamise sessioone meeskonnaliikmete vahel ning luuakse

juhendmaterjalid uutele liikmetele. Projekti arhitektuur kujundatakse modulaarseks, et võimaldada lihtsat ja paindlikku laiendamist, ning tulevikuarenduste lihtsustamiseks kaardistatakse potentsiaalsed lisafunktsioonid ja uuendused. Samuti tagatakse, et kasutatud tehnoloogiad on avatud ja laialdaselt toetatud, mis aitab vähendada sõltuvust vananenud lahendustest.

Projekti tehnoloogilise sõltumatus tagamiseks valitakse pikaajalise toetusega tehnoloogiad, mis on hästi dokumenteeritud ja omavad suurt kasutajaskonda. Projekti kood hoitakse ülevaatlikuna ja standarditele vastavana, et see oleks lihtsalt hooldatav. Samuti luuakse aktiivne kasutajate ja arendajate kogukond, kes panustab projekti arendamisse. Strateegiliste partnerite kaasamine, nagu kultuurilised ja hariduslikud organisatsioonid, aitab tõsta projekti nähtavust ja väärtust. Modifikatsiooni arendamisel kasutatakse mängijate tagasisidet, et hoida projekti asjakohane ja atraktiivne.

Regulaarse hoolduse plaan hõlmab vigade parandamist, uuenduste jälgimist ja kasutajatoe pakkumist. Koostatakse meeskond, kes vastutab projekti pikaajalise töökindluse ja arendamise eest. Hooldusplaani tagab ühilduvuse tööriistade ja platvormide uuendustega. Projekti rahastust planeeritakse püsivate tuluaallikate kaudu, nagu annetused, sponsorlus või litsentsimudelid. Samuti koostatakse strateegia, kuidas rakendada projekti tulemusi hariduslikes või ärilistes valdkondades, et tagada pikaajaline väärtus.

Projekti käigus seatakse perioodilised hindamispunktid, et analüüsida eesmärkide täitmist ja vajalikke parandusi. Täiendava tagasiside kogumine kogukonnalt ja sidusrühmadelt aitab jälgida projekti arengut ja vajadust muudatuste järele. Nii tagab tulemuste arendamise ja säilitamise protsess, et projekti tulemused jäävad kättesaadavaks ja arendatavaks ka pärast projekti esialgse elluviimise lõppu.

## Tulemuste kokkuvõte ja lisad

Oleme jõudnud olulise verstapostini meie projekti arenduses. Esialgne ajalooline uurimistöö, mis on olnud modifikatsiooni aluseks, on edukalt lõpule viidud. Selle põhjal oleme loonud sisulise raamistiku, mis kajastab täpselt käsitletava perioodi sündmusi ja konteksti. Lisaks oleme alustanud modifikatsiooni arendustööd, mis on võimaldanud meil saavutada esialgse testversiooni valmimise.



## Vahenädala saavutused

Praeguseks oleme loonud esimese tööversiooni, mida on võimalik mängijatega testida.

See hõlmab:

- **Esialgsete mänguürituste ja sündmuste seadistamist**, mis tutvustavad ajaloolisi sündmusi läbi mängumehaanika.
- **Visuaalsete elementide ja kasutajaliidese algse versiooni loomist**, mis toetavad mängija sukeldumist käsitletavasse ajastusse.
- **Tehniliste funktsioonide testimist**, et tagada modifikatsiooni sujuv töö mängu mootoris.

## Järgmised sammud

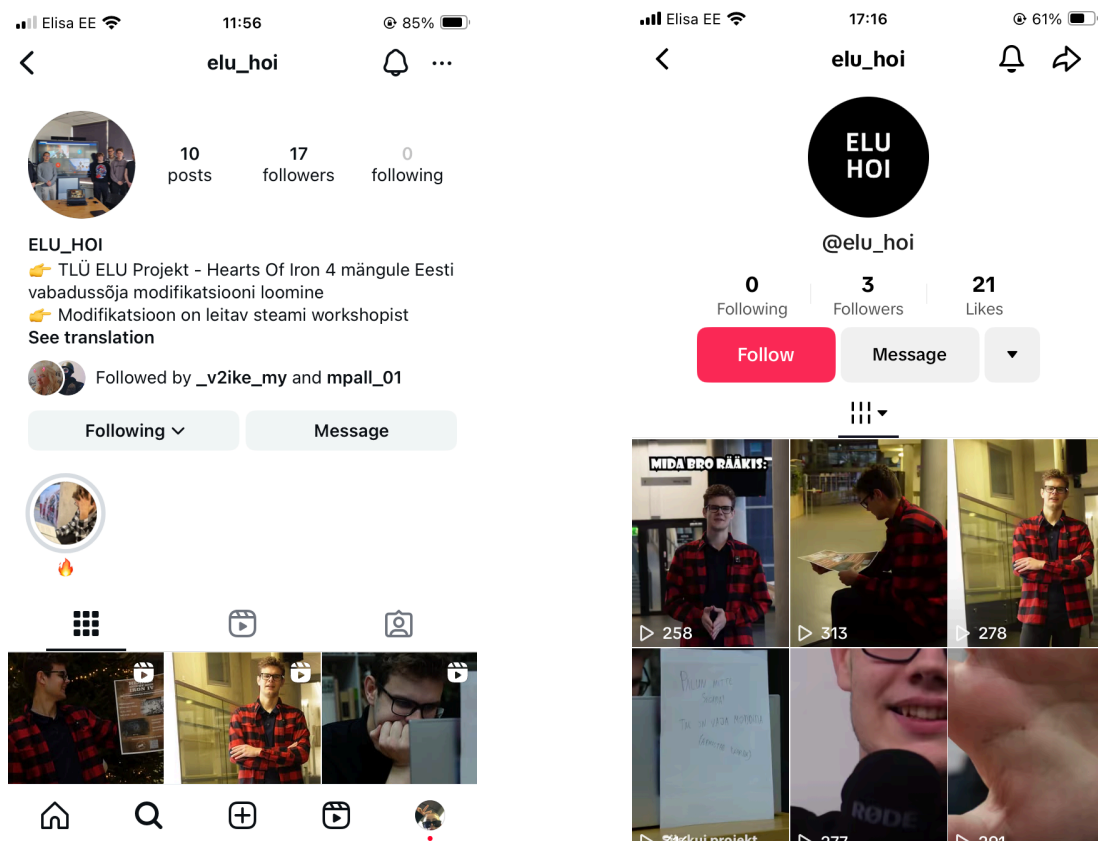
Projekti järgmine etapp keskendub tagasiside kogumisele ja modifikatsiooni edasisele täiustamisele:

1. **Testimine koos õpetajate ja mängijatega** – korraldame testimissessioone, kus kasutame nii ajaloolise täpsuse eksperte kui ka tavakasutajaid, et koguda mitmekesist tagasisidet.
2. **Paranduste ja uuenduste tegemine** – tuginedes kogutud tagasisidele, optimeerime nii tehnilisi kui ka sisulisi aspekte:
  - Täiendame ja täpsustame sündmuste ajaloolist konteksti.
  - Parandame kasutuskogemust, keskendudes kasutajaliidese mugavusele ja loogilisusele.
  - Testime ja optimeerime modifikatsiooni stabiilsust erinevates mängukeskkondades.

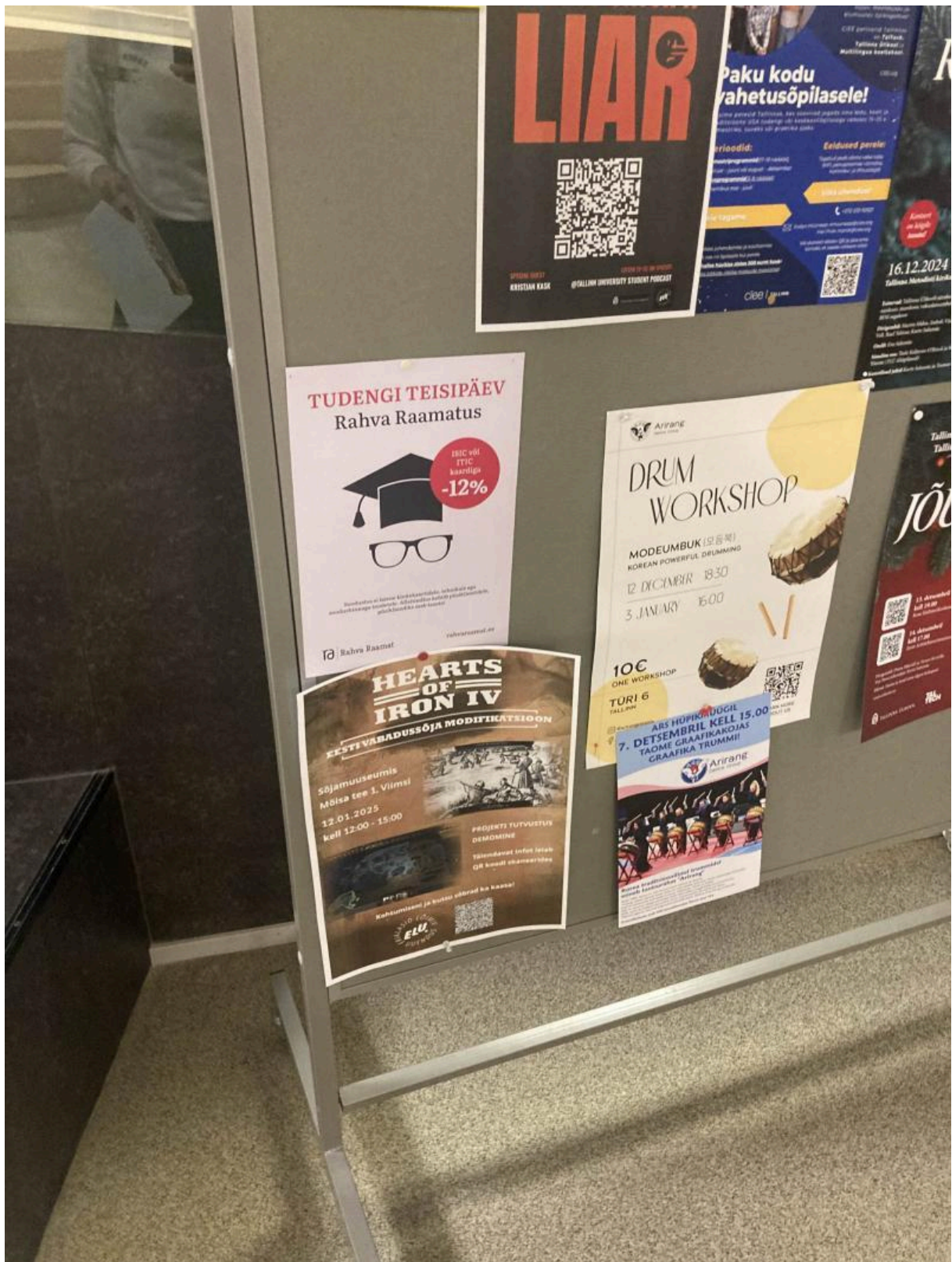
# Kommunikatsioon ja turundus

Modifikatsioon on jõudnud faasi, kus saame hakata aktiivsemalt kaasama laiemat sihtrühma. Järgnevad tegevused hõlmavad:

- **Modifikatsiooni tutvustamist haridusasutustele ja mängukogukonnale**, et tõsta teadlikkust ja luua huvi.
- **Sotsiaalmeediakampaaniate käivitamist**, mis hõlmavad postitusi, videoid ja võimalusel ka otseülekandeid modifikatsiooni funktsioonidest ja arendusprotsessist.
- **Partnerluste loomist**, et levitada modifikatsiooni erinevates mängufoorumites ja ajaloolistes organisatsioonides.



Pilt 8: Sotsiaalmeedia



Pilt 9: Ürituse reklaam koolis stendil

# HEARTS OF IRON IV

## EESTI VABADUSSÕJA MODIFIKATSIOON

Sõjamuuseumis

Mõisa tee 1, Viimsi

12.01.2025

kell 12:00 - 15:00



PROJEKTI TUTVUSTUS  
DEMOMINE

Täiendavat infot leiab  
QR koodi skaneerides

Kohtumiseni ja kutsu sõbrad ka kaasa!



Pilt 10: Ürituse reklaam poster

## Kokkuvõte

Meie projekt on edenenud stabiilselt ja sisukalt, saavutades olulisi verstaposte, mis toetavad meie üldisi eesmärke. Esimese testversiooni valmimine on olnud suur samm edasi, võimaldades mitte ainult meie meeskonnal hinnata senist tööd, vaid ka liikuda järgmise etapi suunas – lõppkasutajate aktiivse kaasamiseni. See versioon on loonud aluse, mille abil saame koguda väärtuslikku tagasisidet, testida modifikatsiooni funktsionaalsust ja hinnata selle hariduslikku ning ajaloolist väärtust sihtrühma jaoks.

Edasine fookus on kommunikatsioonistrateegiate tugevdamisel, et levitada meie modifikatsiooni ideed ja tõsta teadlikkust selle unikaalsest panusest haridusse ja ajalooteadlikkuse suurendamiseks. Mitmekülgne kommunikatsioon, mis hõlmab sotsiaalmeediat, haridusasutuste ja ajalooliste kogukondade kaasamist ning meediakajastust, aitab luua tugeva aluse meie projekti laiemaks kasutamiseks.

Hariduslikud ja ajaloolised eesmärgid jäävad meie tegevuse keskmesse. Modifikatsioon on mõeldud pakkuma mängijatele võimalust õppida ajalugu interaktiivselt ja kaasahaaravalt, mis on tänapäeva noorte jaoks väga oluline. Samuti püüame siduda projekti senisest tihedamalt haridusasutustega, et modifikatsioon jõuaks klassiruumi ja saaks kasutada osana õppeprotsessist.

Meie visioon on laiendada projekti haaret nii kohaliku kui ka rahvusvahelise publiku seas, näidates, kuidas digitaalsed mängukeskkonnad võivad olla võimsad tööriistad ajaloo õpetamiseks ja õppimiseks. Oleme kindlad, et hästi läbimõeldud kommunikatsioonistrateegia ja pidev koostöö lõppkasutajatega võimaldab meil seda eesmärki edukalt saavutada.

## Kasutatud Materjalid ja Viited

1. **Rahvusarhiiv:** Eesti Vabadussõja dokumentatsioon ja kaardid.
2. **Eesti Sõjamuuseum:** Sõjaajaloolised materjalid ja ekspertnõuanded.
3. **Akadeemilised tööd:** Kristo Aaslaiu ja Andrus Peegeli bakalaureusetööd.
4. **Tehnilised vahendid:**
  - MapGenV2.2 ja Astro's HOI4 Tools kaarditööriistadena.
  - HOI4 modifikatsioonide juhendid ja kogukonna ressursid.
5. **Muusika:** Ansambel Untsakate luba kasutada nende vabadussõjateemalisi lugusid.

## Lisa

- **Tööprotsessi dokumendid:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1ZSo32FkbwGpxIbKqBRJnWCkZIKDfgEyX?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ZSo32FkbwGpxIbKqBRJnWCkZIKDfgEyX?usp=drive_link)

- **Visuaalid:**

[https://drive.google.com/file/d/11whiRKJo1YAnvLzBNgmdMiZzozU5NF6Z/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/11whiRKJo1YAnvLzBNgmdMiZzozU5NF6Z/view?usp=drive_link)

- **Muuseumi materjal:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1iaf4ECz54HaytH7mvcCGOjJYP-3CkTlv?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1iaf4ECz54HaytH7mvcCGOjJYP-3CkTlv?usp=drive_link)