

Pelillistämisen

**OPETUS-  
PAKETTI**



**ALT Zone on taiteellisella sisällöllä varustettu mobiilipeli, jota kehitetään peruskoulujen taideopetuksen opetusvälineeksi. Pelitaiteen opetus on itsessään haastavaa, opetus perustuu vahvasti omakohtaiseen kokemukseen ja analysointiin, yhteistä kokemusta on lähes mahdotonta saavuttaa. ALT Zone tarjoaa yhteisen pohjan pelitaiteen opetukselle.**





Opetuspaketti on helppo toteuttaa; se sisältää mobiili- tai pc-laitteella testattavan demopelin, sekä pelitaiteen ajatteluun ohjaavia kysymyksiä. Peliä voidaan myös analysoida pelkästään videoiden ja kuvien avulla. Oppilailla on mahdollisuus jatkokehittää peliä sovelluskaupasta myöhemmin ladattavaksi ALT Zone 2.0 - mobiilipeliksi. ALT Zone 2.0 pelin tuotto menee nuorten unelmien tukemiseen siihen perustettavan säätiön kautta.

## Mitä pelitaide on?



Pelitaide on pelien taiteellista ilmaisua, joka ylittää viihteen rajat, kutsuen pelaajat syvemmälle kokemukseen tarjoen ainutlaatuisia esteettisiä elämyksiä ja herättäen tunteita. Se ilmenee monin eri tavoin, kuten visuaalisesti upeana grafiikkana, tunnelmallisena äänimaisemana ja monimutkaisena tarinankerrontana. Pelitaide kertoo tarinoita ja käsittelee monimutkaisia teemoja, syventäen pelaajien kokemusta ja herättäen syvämpää tunteita. Lisäksi se on interaktiivista, antaen pelaajille mahdollisuuden vaikuttaa tarinaan ja luoda henkilökohtaisia kokemuksia. Pelitaide voi myös toimia voimakkaana välineenä sosiaaliseen ja poliittiseen kommentointiin, herättäen keskustelua ja haastaen näkemyksiä. Kaiken kaikkiaan pelitaide on moniulotteinen taiteen muoto, joka tarjoaa ainutlaatuisen tilaisuuden ilmaista itseään ja kokea maailmaa uudella ja jännittäväällä tavalla sekä taiteilijoille että pelaajille.

# Pelitaiteeksi ajatteluminen



Visuaalinen vaikuttavuus

Toiminnallinen vaikuttavuus

Yhteydet pelin ulkopuolelle

## Visuaalinen vaikuttavuus

- Pelihahmoista välittyyvä teema/sanoma.
- Hahmoluoikkien edustamat roolit; representaation tunnistettavuus
- Hahmojen graafinen tyyli; minkäläista ilmapiiriä ja tunnelmaa viestii.
- Graafinen symboliikka käyttöliittymässä; viestin tunnistettavuus
- Mitä käyttöliittymän symboliikka kertoo meidän aikakaudestamme nyt 2024?
- Käyttöliittymän graafinen tyytlaji; mitä viestii pelin luontesta ja tunnelmasta.
- Millaista symboliikkaa löydät sielunkodin huonekaluista; mitä luulet taiteilijan halunneen sanoa näillä esineillä?

## Toiminnallinen vaikuttavuus

- Eri hahmoluokkien vaikutus pelattavuuteen ja strategiaan.
- Eri hahmoluokkien keskinäiset suhteet; miten täydentävät toisiaan.
- Miten eri käyttöliittymäelementit kutsuvat käyttäjän toimintaan ja osallistumiseen.
- Kuvakkeiden toiminnallisen luonteen ja graafisen symboliikan yhteyks; onko perusteltua? (voisiko kehittää edelleen?)
- Jos battle olisi esitys elämästä, niin mistä se kertoisi?
- Battlen ja ryöstön audiovisuaalinen kerronta; mitä sanomaa välittää ja minkälaisista tunnelmaa rakentaa?
- Millä tavoin peli kuvastaa tekijöiden seurausia ja vastuullisuutta yhteisön jäsenenä toimimisesta?
- Identiteetin rakentaminen profiilitietojen ja avatarin muokkaamisen kautta. Entä kun ei voikaan tulla näkyväksi (chat)?
- Miten pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat hänen pelihahmonsa kehitykseen ja maineeseen klaanissa?
- Minkälaisia tapoja pelaajalla on saada ääntään kuuluviin? Miten pelaajan oma aatemaailma voi tulla näkyväksi?
- Mikä merkitys on esteettömyyden huomioimisella arvojen näkökulmasta?

## **Yhteydet pelin ulkopuolelle**

- Hahmoissa heijastuvat/haastetut kulttuuriset stereotypiat ja sukupuolinormit.
- Käyttöliittymän grafiikassa heijastuvat/haastetut kulttuuriset normit ja yhteiskunnalliset käsitykset.
- Psykologiset tai sosiaaliset syyt eri hahmoluoikkien suosion taustalla.
- Pelin ytimen ympärille rakentuvat sosiaaliset käytännöt (yhteispelaamisen muodot, julkiset keskustelut jne.)
- Miten pelissä toteutettu äänestysmekaniikka kuvastaa reaalimaailman demokraattisia prosesseja
- Minkälaisia sosiaalisia taitoja peli kehittää osana klaanitoimintaa ja yhteisöllistä päätöksentekoa?
- Kuinka pelin mekanikit voivat toimia työkaluna opettaa yhteistyötä, neuvottelua ja yhteisöllisyyden arvoja?



## **ALT Zone -verkkomobiilipeli**

**ALT Zone on mobiililaitteille suunniteltu yhteistoiminnallinen peli, jossa jokaisella liittouman jäsenellä on oma tärkeä tehtävänsä. ALT Zone yhdistää erilaiset pelaajat ihmisyytemme äärelle ja tärkeiksi toisillemme, niiden vahvuksien kanssa, joita kullakin pelaajalla on.**

## **ERILAISTEN PELAAJIEN YHTEINEN LIITTOUMA**

Pelaajat muodostavat 30 jäsenen tiimin, jossa jokaiselle pelaajatyypille on oma tärkeä paikkansa; keräilijät, rakentajat, kilpailijat, suunnittelijat, jne. Tiimi asuu planeetalla, jota sisustetaan pelin voitoilla, sekä pelikaupasta ostettavilla huonekaluilla ja muilla modauksilla.

Kaikki on yhteistä. Chatti tukee "kylä kasvattaa" periaatetta, kun pelaajat edustavat liittoumaansa ja maataan (riippuen siitä missä keskustelevat).



## PELIHAHMOT & NIIDEN KEHITTÄMINEN

Pelihahmojen suojakilpinä toimivat elävästä elämästä tutut suojautumismekanismit.

Kukin pelihahmo kuuluu yhteen seitsemästä defenssiluokasta: "tunnottomat", "luistajat", "sääntöörjat", "heijastajat", "itsensäruoskijat", "yliajattelijat", "symbioottiset" (työnimää). Hahmoluuokkien pohjainspiraationa on käytetty Gestalt -teoriaa. Hahmoluuokka määräää puolet pelihahmon ominaisuuksista ja loput 50% pelaaja pystyy sääätämään (buf aus/nerf aus) itse, pelikentältä keräämillään timanteilla.

# Pelimekaniikka

## PING PONG -MATSI (2 vastaan 2)

2v2 -verkkomoninpelissä pallotellaan

joukkueiden välillä ping pong -tyylisesti.

Pelistä on 2 pelimuotoa: keräilijöille suunnatut

collector -matsit, jossa 2 pelaajan tiimi pelaa bottia vastaan ja competitive -matsit, jossa tiimit pelaavat toisiaan vastaan. Pelin voittaa se joukkue joka saa pallon toisen tiimin takamuurin läpi.

Pelaaja voi ottaa pallon vastaan kehollaan, tai suojakilvällään, joka väännytää jokaisen osuman voimasta enemmän ja enemmän kieroon, jolloin iskun hallittavuus vaikuttaa. Suojakilpi aktivoituu, kuten elämässäkin, kun tiimpelaaja tulee liian lähelle pelaajaa. Pelin voittajatiimi pääsee tekemään vastustajan (tai botin) planeetalle ryöstön.



## RYÖSTÖ

2v2 pelin voittajatiimi suorittaa aikarajoitetun ryöstön vastustajansa varastoon. Voittona saatu ryöstösaalis siirrytää häviäjän planeetalta voittajille.

## **Nuorisotyö & pelitaiteen opetus kouluissa**

Kehitämme peliä jatkuvasti PRG:n nuorten kanssa. Testaajaksi ja kehittäjiksi pääsee liittymällä discordserverille: <https://discord.gg/ZXaeztUb>

Demon tullessa valmiiksi (arviolta keväällä 2024) lähdemme kiertämään sen kanssa maamme peruskouluja ja lukioita. Demotestaus toteutetaan pelitaiteen opetuspaketissa, jossa kouluille tarjotaan samalla välineet pelien tutkimiseen ja analysoimiseen. Pyrkimyksemme on saada pelitaiteen käsittely koulujen opetussuunnitelmaan samoin, kuin siellä käsitellään jo teatteria, elokuvaan, kirjallisuutta, kuvataidetta ja musiikkia.

**Tutustu peliin ja yhteisten testailujen aikatuluun  
skannaamalla QR-koodi ja hyppäämällä Discord-  
peliyhteisöömme!**



# Pelitaiteen kirjallisuutta

Juho Kuorikoski, Pelitaiteen manifesti 2018  
ISBN: 9789524954839

Tuukka Hämäläinen ja Aleksandr Manzos, Pelien äärettömät maailmat:  
Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä 2020  
ISBN: 9789523456068

Jaakko Kemppainen, Pelisuunnittelijan peruskirja 2019  
ISBN: 9789527347096

Jaakko Kemppainen, Pelit tekevät hyvää 2024  
ISBN: 9789523812420





PRG - PSYCHE'S ROYALE GAMING RY  
P. 0442407396 / HELENA PAVLOFF-PELKONEN,  
PSYKKIS@HOTMAIL.COM

