

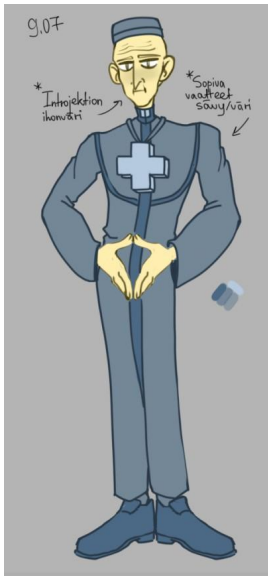


ALT Zone -verkkomobiilipeli

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 vahvuuksien 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

Pelihakmojen suojakilpinä toimivat elävästä elämästä tutut suojautumismekanismit. Kukin pelihahmo kuuluu yhteen seitsemästä defenssiluokasta: “tunnottomat”, “luistajat”, “sääntöorjat”, “heijastajat”, “itsensäruoskijat”, “yliajattelijat”, “symbioottiset” (*työnimiä*). Hahmoluokkien pohjainspiraationa on käytetty Gestalt -teoriaa. Hahmoluokka määrää puolet pelihahmon ominaisuuksista ja loput 50% pelaaja pystyy säätämään (*buffaus/nerffaus*) itse, pelikentältä keräämillään timanteilla.

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 suojakilvellään, joka vääntyy jokaisen osuman voimasta enemmän ja enemmän kiero, jolloin iskun hallittavuus vaikeutuu. Suojakilpi aktivoituu, kuten elämässäkin, kun tiimipelaaja 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 siirtyy häviäjän planeetalle voittajille.

Vapaaehtoiset devaajat



Teemme tätä, koska uskomme unelmaan, jonka eräs 11 -vuotias poika meille pelisuunnitelmassaan esitteli. Tulevaisuudessa, pelin tultua valmiiksi, sen on



tarkoitus tuottaa tiimimme jäsenille kohtuullinen palkkio ja loput laitamme pelin ideoineen pojan nimeä kantavaan säätiöön, josta jaetaan apurahoja nuorten unelmien tukemiseksi. Tärkeintä meille on työ ilman ylitöitä - intohimosta vain sen oman tonttimme tekemiseen. Ollaan ihan just sellaisia kuin ollaan. Apua tarjotaan kun joku sitä tarvitsee. Ratkaistaan asiat yhdessä. Ollaan rehellisiä. Työskentelemme etänä. Palaveeraamme viikoittain Discordissa. Etsimme jatkuvasti lisää tekijöitä tiimiimme. Jos sinulla on aikaa tarjota projektiimme tunti tai muutama viikossa, niin ota rohkeasti yhteyttä.

Työkalumme: UNITY, Photon Unity Networking (PUN 2) ja Github.

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, elokuvaa, kirjallisuutta, kuvataidetta ja musiikkia.

ALT Zone on hyväntekeväisyystuotanto jonka tuotoilla kerätään tulevaisuudessa rahaa säätiöön joka jakaa avustuksia nuorille.

PRG - Psyche's Royale Gaming ry