

Taitaja2025

Laji 208 Pelituotanto

Semifinaalitehtävän kuvaus ja tehtävänanto

Aikataulu

09.00–09.30	Ilmoittautuminen
09.30–11.30	Kilpailuaika
11.30–12.00	Lounas
12.00–16.00	Kilpailuaika

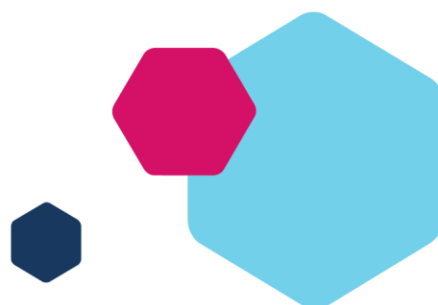
Yleiskuvaus

Semifinaalissa kilpailijoille annetaan toimeksianto ”asiakkaalta”, joka sisältää tiettyjä ominaisuuksia, jota asiakas toivoo prototyypissä. Esimerkiksi tietty grafiikkatyö, tiettyjä pelimekaniikkoja, tietylle kohdeyleisölle yms.

Kuvaus arvioinnin toteuttamisesta:

Laadullista arviointia: 90 %

Määrällistä arviointia: 10 %



Tehtävänanto

Top-Down Action Shooter -pelin Prototyyppi

Asiakas haluaa prototyypin top-down action shooter -pelistä, jossa pelaajan tavoitteena on edetä kentän läpi alusta loppuun selviytyen vihollisista ja esteistä. Peli voi olla joko 2D tai 3D graafiselta tyyliltään, ja sen tulee sisältää intensiivistä toimintaa ja vastustajakohtaamista. Prototyypin tueksi asiakas toivoo suunnitteludokumenttia (esimerkiksi High Concept Document), sekä lyhyen esitysmateriaalin projektin esittelyä varten (esimerkiksi PowerPoint).

Keskeiset ominaisuudet:

- **Yleiset Mekaniikat:**

- Pelaaja hahmolla on oltava toimiva Health -systeemi, sekä systeemit vastustajien hyökkäystä varten, esimerkiksi etä- tai lähitaistelu.
- Kenttä sisältää ainakin kaksi erilaista vastustajaa, joilla on omat hyökkäyskuvionsa ja vahvuutensa.
- Kenttä sisältää myös ainakin yhden ansoihin/esteisiin liittyvän mekaniikan, esimerkiksi miina tai piikkilanka.

- **Graafinen tyyli ja perspektiivi:**

- Graafinen tyyli on vapaa, eikä peli ole rajoitettu 2D- tai 3D-grafiikkaan.
- Perspektiivi tulee olla Top-Down näkökulmasta, joka tarjoaa hyvän yleiskuvan pelialueesta ja sen tapahtumista.

Äänimaailma ja musiikki:

- Yksikertainen taustamusiikki joka sopii suunniteltuun ideaan, sekä yleiset äänitehosteet hyökkäys / vahinko toiminnoille.

Tavoitteet:

Prototyypin tarkoituksena on luoda selkeä ja toimiva prototyyppi, jossa pelaaja voi kokea top-down action shooter -pelin ydintuntuman. Lopputavoitteellinen kenttä ja keskeiset mekaniikat tarjoavat pelaajalle onnistumisen kokemuksen. Dokumentoinnin ja esitysmateriaalin avulla asiakas saa kattavan käsityksen projektin tavoitteista ja jatkokehitysmahdollisuuksista.

Toimitettavat:

1. Toimiva prototyyppi build:

- Vähintään yksi pelattava kenttä, jossa pelaajan tulee edetä loppupisteeseen selviytyen vastustajista ja esteistä.

2. Suunnitteludokumentti:

- Esimerkiksi High Concept Document, joka kuvaa pelin idean, tavoitteet ja yleiset ydinelementit.

3. Esitysmateriaali:

- Lyhyt ja selkeä esitys, joka sisältää prototyypin keskeiset piirteet ja projektin vision.

Tehtävän palautus

Kilpailutyö palautetaan yhtenä pakattuna tiedostona, joka sisältää pelin prototyyppi buildin, suunnitelmadokumentin, sekä esitysmateriaalin.

Tiedostot jaotellaan kolmeen eri kansioon arviointimoduulien mukaisesti:

1. Pre-production, joka sisältää pelinsuunnittelu dokumentti
2. Prototype-Production, joka sisältää pelin pelattava versio (*build-kansio*)
3. Post-Production, joka sisältää esitysmateriaalin.

Kilpailutyö sinetöidään muotoon "208_Pelituotanto_SF_EtunimiSukunimi_ja_EtunimiSukunimi".

Kilpailutyö on sinetöitävä ja tallennettava työpöydälle ennen kilpailuajan täyttymistä. Kilpailuajan ylittäminen johtaa diskaukseen. Semifinaalivalvojat huolehtivat ajallaan palautettujen kilpailutöiden eteenpäin viennistä kilpailun jälkeen, vielä saman päivän aikana.

Ongelmatilanteissa päätuomari käy läpi mahdolliset ongelmat palautuksen kanssa.