

# Taitaja2026-semifinaali tehtävälomake

## 208 Pelituotanto

### Käytännön ohjeita

Kilpailijan on todistettava henkilöllisyytensä ilmoittautumisen yhteydessä. Kilpailusuoritusta voidaan kuvata ja videoida. Tarkemmat ohjeet lähetetään ilmoittautuneille kilpailijoille ja kilpailuhuoltajille sähköpostilla.

### Aikataulu

8:00–9:00	MS Teams -yhteyden avaus
9.00–9.15	Tehtävänanto, yleinen ohjeistus kilpailijoille ja huoltajille.
9.15–11.45	Tehtävän työaika (2 h 30 min)
11.45–12:30	Lounas
12:30–15:45	Tehtävän työaika (3 h 15 min)
15:45–16:00	Päivän yhteenveto

### Kilpailutehtävän yleiskuvaus ja arviointi

Semifinaalissa kilpailijoille annetaan toimeksianto asiakkaalta, joka sisältää tiettyjä ominaisuuksia, jota asiakas toivoo prototyypissä. Esimerkiksi tietty grafiikkatyö, tiettyjä pelimekaniikkoja tai tietylle kohdeyleisölle. Asiakas antaa toimeksiannon ja virallisen tehtävänannon semifinaalipäivänä englanninkielisenä.

Kuvaus arvioinnin toteuttamisesta:

Laadullista arviointia: 75 %

Määrällistä arviointia: n. 25 %

### Moduuli 1: Pre-production (20 p)

Tässä moduulissa arvioidaan pelin suunnittelua. Suunnitteludokumentin täytyy olla asiakkaan toimeksiannon ja toiveiden mukainen. Arvioinnissa keskitytään pelisuunnitteluun ja sen periaatteisiin sekä asiakkaan vaatimusten täyttämiseen.

## Moduuli 2: Prototype production (70 p)

Tähän moduuliin kuuluu varsinainen peli. Arviointiin kuuluu pelattavuus kuten pelimekaniikkojen ja kameran toiminta, sekä pelin grafiikka ja audio.

## Moduuli 3: Post-production (10 p)

Tässä moduulissa arvioidaan pelin esittely ja julkaisuprosessi.

## Materiaalit ja laitteet

### Kilpailupaikalta löytyvät materiaalit

Lajialue on kilpailussa käytettävä luokkatila ja sen läheisyydessä oleva taukoalue. Semifinaalipaikkakunta tarjoaa jokaiselle kilpailijalle ohjelmistot, internet-yhteyden, tietokoneen, näytön, näppäimistön, hiiren ja kuulokkeet, sekä mahdolliset varakappaleet vikojen sattuessa.

Kilpailussa sallitut tietokoneohjelmistot:

#### Pelimoottorit

- Unity
- Unreal Engine
- Godot
  
- Kaikki ilmaisen tai avoimen lähdekoodin ohjelmistot sekä Adobe Creative Cloudin ohjelmistot. Muista maksullisten ohjelmistojen käytöstä ole yhteydessä lajivastaaviin.

### Kilpailija tuo tullessaan

- **Henkilöllisyystodistus:** Kilpailijan henkilöllisyyden tarkistaminen on koulun valvojan tehtävä. Kilpailijan tulee kuitenkin varautua tarvittaessa esittämään voimassa oleva henkilötodistus, kuten henkilökortti, ajokortti tai kuvallinen KELA-kortti.
- **Henkilökohtaiset tarvikkeet:** Kilpailija saa kilpailun ajaksi käyttöönsä tietokoneen, näytöt, näppäimistön, hiiren ja kuulokkeet. Kilpailija voi kuitenkin tuoda mukanaan myös oman näppäimistön, hiiren, kuulokkeet ja piirtopöydän.
- **Luonnosteluvälineet:** Kilpailija saa tuoda mukanaan kyniä ja paperia suunnittelua ja luonnostelua varten.

Matkapuhelimet kerätään pois kilpailun ajaksi. Internetin käyttö on sallittu kilpailun aikana, mutta kommunikointi muun kuin oman kilpailuparin kanssa on kielletty. Avun pyytäminen internetin avulla lasketaan mukaan tähän kieltoon, mutta olemassa olevien ratkaisujen etsiminen on sallittua.

## Muut semifinaalia koskevat ohjeet

**Netistä ladattavat assetit:** Netistä ladattuja asetteja (kuten Asset Store -paketteja, koodia, grafiikkaa, musiikkia ja ääniä) saa käyttää, kunhan tekijänoikeuslakia noudatetaan ja assetit ovat kaikille kilpailijoille saavutettavissa. Kilpailussa ei kuitenkaan saa käyttää valmiita pelikokonaisuuksia, kuten demoversioita, jotka on esim. ladattu Asset Storesta. Ladatuista demoista voi kuitenkin irrottaa palasia.

**Omat assetit:** Omien aikaisemmin tehtyjen asettien käyttö on sallittua, kunhan niitä ei pakata ja yhdistetä paketteihin tai toiseen pelimoottori-projektiin valmiiksi. Koodi, grafiikka, audio ja muut vastaavat tiedostot tulee siis pitää erillään toisistaan mahdollisimman selkeästi. Sääntöjen vastaista on käyttää muiden tekemiä asetteja ominaan, ja kaikki käytetyt resurssit tulee ilmoittaa kilpailun aikana ohjeiden mukaisesti.

**Tekoölyn käyttö:** Kaikille ilmaisia tekoälysovelluksia ja palveluja saa käyttää sisällön tekemiseen. Tehtävissä voi olla erillisiä ohjeita tekoölyn käytöstä.

**Huomio palautukseen:** Yksi palautuksista tulee olemaan buildin lataaminen itch.io-alustalle pelattavaksi (<https://itch.io/>). Huomioikaa 1 GB:n kokorajoitus. Moduulien muista palautuksista kerrotaan tarkemmin kilpailun aikana. Arviointi perustuvat Pelituotannossa toimiminen -tutkinnon osan arviointiperusteisiin.

## 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.