

Taitaja2026-finaali

Pelituotanto 208

Käytännön ohjeita

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

Kilpailutehtävät ja arviointi

Pelituotanto on monialainen laji, joka vaatii kilpailujoukkueelta laajaa osaamista pelisuunnittelussa, ohjelmoinnissa, grafiikan tuottamisessa ja markkinoinnissa. Joukkue suunnittelee, toteuttaa ja esittelee kilpailun aikana digitaalisen pelin demoversion tehtävänannon lähtökohdista. Kilpailijoiden on otettava työskentelyssään huomioon tuotannolle asetetut sisällölliset tavoitteet ja tekniset vaatimukset, kohderyhmän erityispiirteet sekä käyttäjäkokemus. Asiakkaan toimeksianto on englanninkielinen. Pelituotanto vaatii tekijöiltään luovuutta, tehokkuutta ja yhteistyökykyä.

Moduuli 1: Pre-Production (20p)

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

Moduuli 2: Production (65)

Tähän moduuliin kuuluu varsinainen peli. Arviointiin kuuluu pelattavuus kuten pelimekaniikkojen ja kameran toiminta, sekä pelin grafiikka ja audio. Arviointiin kuuluu myös asiakkaan tarpeiden huomiointi ja niiden toimivuus.

Moduuli 3: Post Production (15p)

Tässä moduulissa arvioidaan pelin esittely ja julkaisuprosessi.

Materiaalit ja laitteet

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.

Kilpailupaikalta löytyvät materiaalit

Lajialueella on kilpailijoille työpiste. Finaalijärjestäjä tarjoaa jokaiselle kilpailijalle ohjelmistot, internet-yhteyden, tietokoneen, näytön, näppäimistön, hiiren ja kuulokkeet, sekä mahdolliset varakappaleet vikojen sattuessa. Lajialueella on myös taukoalue.

Kilpailija tuo tullessaan

Kilpailijan mukaan tuotavat asiat:

- **Henkilöllisyystodistus:** Kilpailijan henkilöllisyyden tarkistaminen on koulun valvojan tehtävä. Kilpailijan tulee kuitenkin varautua esittämään voimassa oleva henkilötodistus, kuten henkilökortti, ajokortti tai kuvallinen KELA-kortti, tarvittaessa
- **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.

Muut finaalia koskevat ohjeet

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 täysin sallittua.

Netistä ladattavat assetit:

Netistä ladattuja asetteja (kuten Asset Store -paketteja, koodia, grafiikkaa, musiikkia ja ääniä) saa käyttää, kunhan tekijänoikeuslakia noudatetaan ja ne ovat kaikille kilpailijoille mahdollista löytää. Kilpailussa ei kuitenkaan saa käyttää valmiita peli-kokonaisuuksia, kuten demo-versioita, jotka on esim. ladattu Asset Storesta, niistä voi kuitenkin irroittaa 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.

Tekoälyn käyttö:

Kaikille ilmaisia tekoäly sovelluksia ja palveluja saa käyttää sisällön tekemiseen, kunhan noudattavat tekijänoikeuslakia. Moduulissa 1 EI saa käyttää tekoälyä.

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.