

ALT ZONE

ALT Zone on taiteellisella sisällöllä varustettu mobiilipeli, jota kehitetään kouluille pelitaiteen opetusvälineeksi.

esityksessä nähtävät kuvat ovat suurimmilta osin vasta luonnoksia



<https://altzone.fi/fi>

Filosofisesti Alt-näppäimen symbolinen merkitys edustaa vaihtoehtojen tarjoamista ja joustavuutta. Se heijastaa ajatusta siitä, että elämässä tai järjestelmissä liikkeessa yksilöllä on kyky tutkia erilaisia polkuja, tehdä valintoja ja käyttää vaihtoehtoisia näkökulmia. Vaihtoehtojen käsite liittyy filosofisiin ajatuksiin vapaasta tahdosta, päätöksenteosta ja ihmiskokemuksen moniulotteisuudesta.

Lisäämällä sana "Zone" termiin "ALT Zone" syntyy mielikuvia tilasta tai alueesta, joka kätkee sisäänsä vaihtoehtoja, mahdollisuuksia ja ehkä jopa mystiikkaa. Se voisi viitata luovaan tilaan, missä vaihtoehtojen näkökulmien yhdistyminen luo ainutlaatuisen ja inspiroivan ympäristön. "ALT Zone" taideteoksena voisi kuvastaa paikkaa, jossa taiteilija tutkii vaihtoehtoisia ideoita ja ilmaisumuotoja.

[linkki pelinkeksijän tarinaan](#)

Psyche's Royale Gaming ry on voittoa tuottamaton yhdistys, joka tarjoaa yhteisöllisen rakenteen osallistavan pelitoiminnan ja uusien pelien kehittämiseen.

ALT Zone 1.0 on mobiililaitteille suunniteltu yhteistoiminnallinen peli, jossa jokaisella liittouman jäsenellä on oma tärkeä tehtävänsä; samassa klaanissa riittää puuhaa niin keräilijöille, strategisteille, reagoijille, sisustajille, suunnittelijoille, kuin matemaattisesti lahjakkaillekin.

Ping pong -tyyppisessä 2v2 pelissä joukkueiden tehtävänä on saada kentällä poukkoileva "tunnetila-ammus" pelihahmon suojakilven avulla vierasjoukkueen takana olevan muurin läpi. Palkinnoksi voittajajoukkue pääsee suorittamaan ryöstön vierasjoukkueen "sielunkotiin". Pelihahmojen suojakilpinä tunnetila-ammusta vastaan toimivat elävästä elämästä tutut suojautumiskeinot, kuten alkoholi, kasa herkkuja, raha, taide, meikit, lihakset...

ALT Zone 1.0 on taiteellisella sisällöllä varustettu mobiilipeli, jota kehitetään peruskoulujen taideopetuksen opetusvälineeksi. Samalla tavoin kuin kirjallisuuden opetuksessa luetaan yhteinen kirja ja analysoidaan sitä yhdessä luoden merkityskieltä kirjallisuuden ymmärtämiselle, niin ALT Zone tarjoaa samanlaisen yhteisen alustan pelitaiteen opetukseen.

Peli julkaistaan nettisivuillamme, sekä Google Play-kaupassa, josta sen demoversio on jo nyt vapaasti ladattavissa.

ALT Zone 1.0 jää sopivasti keskeneräiseksi, niin että se ruokkii oppilaiden mielikuvitusta sopivissa määrin jatkokehittämisen osalta. Peli on opetuskäytössä täysin maksuton, mutta osto-ominaisuuksia voi testata peliin jo valmiiksi lisätyllä pelirahalla.

Oppilaiden ja vapaaehtoisten pelitestaajien jatkokehitysideoiden pohjalta syntyy ALT Zone 2.0 -mobiilipeli, jonka tuottama voitto laitetaan lyhentämättömänä nuorten unelmien tukemiseen, erikseen tätä tarkoitusta perustettavan säätiön kautta.

KÄYTTÖLIITTYMÄ

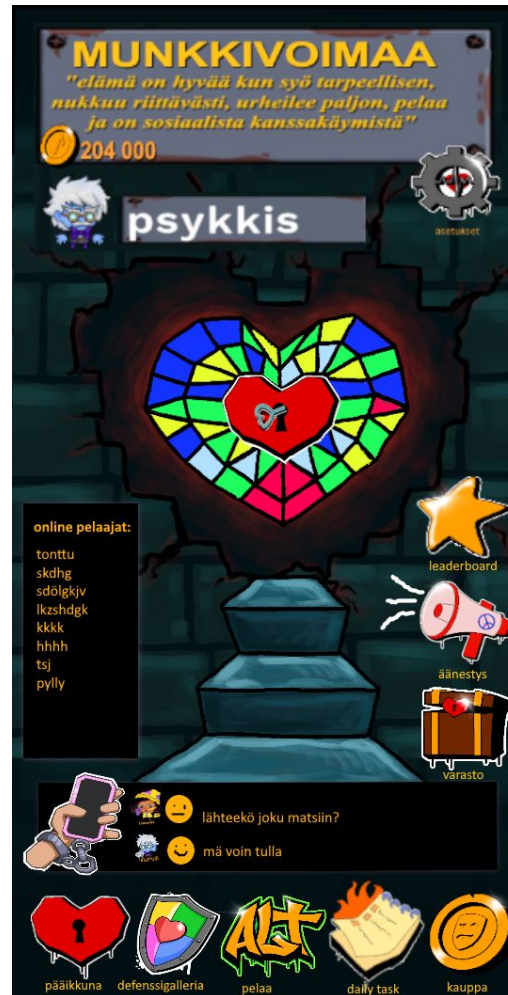
visuaalinen vaikuttaminen

KLAANISIVU
yhteisön motto/sanoma

KOTI =
sielun sisin

PELAAJAN AVATAR =
suojautumismekanismeja
kuvaava hahmo, jonka
pelaaja alussa valitsee

DEFENSSIGALLERIA
suojakilpi tunteita vastaan



ASETUKSET
sielumme syövereihin

DAILY TASK
mikä on riittävä määrä
työtä

sateenkaarivärit >
tasavertaisuus

huom! symboliikka hakee vielä muotoaan ja
tulee muuttumaan, tässä on vasta esitelty
symbolikerronnan idea hyvin pinnallisesti

päivitetty suunnitelma, linkki:
ALT-KUVARUUTUSUUNNITELMA

ÄÄNESTYS
yhteisöstä
huolehtiminen, oman
mielipiteen sanominen

CHAT
puhelimeen kahlittu käsi

VARASTO
tunteiden piilopaikka / kierrätys

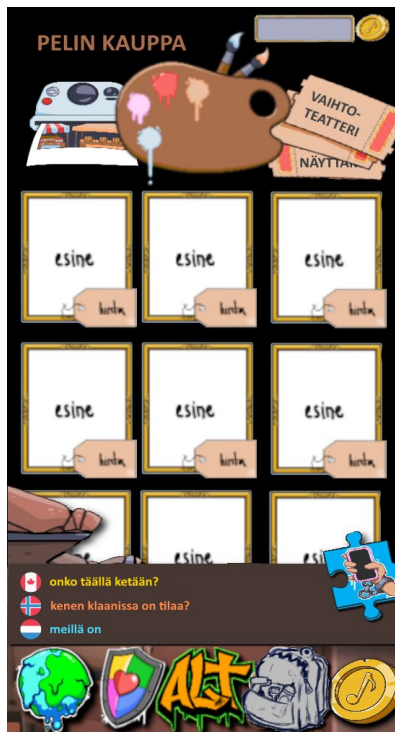
KAUPPA
taide on sielujen
vaihtovaluuttaa

KAUPPA “taide on sielujen vaihtovaluutta”

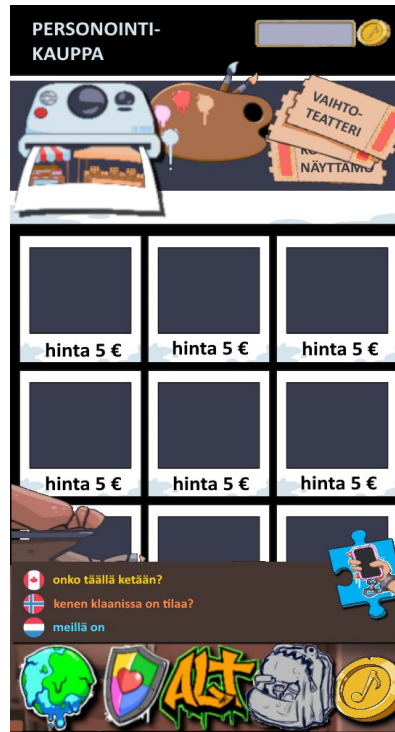
Kaupassa olevat myyntituotteet vaihtelevat viikoittain ja esittelevät taiteen eri tyyli suuntauksia; romantiikka, realismi, impressionismi, yms.



opetuspelissä ei käytetä oikeaa rahaa vaan se on lisätty peliin valmiiksi jotta kauppatoimintoja pääsee tutkimaan



PELIN KAUPPA, josta klaani voi ostaa huonekaluja muita planeettanasa sisustamiseksi, sekä pommeja ryöstöpeliiin..



AVATAR-KAUPPA, josta pelaajat voi ostaa omalle avatarilleen tanssiliikkeitä, vaatteita, tervehdyksiä...



KIRPPUTORI, jossa pelaajat ostavat ja myyvät ylimääräistä omaisuutta toisilleen

CHAT & KLAANITOIMINNOT

taiteellinen vaikuttaminen pelaajan toiminnan kautta yhteisöllisen vaikuttamisen ja toimijuuden keinot

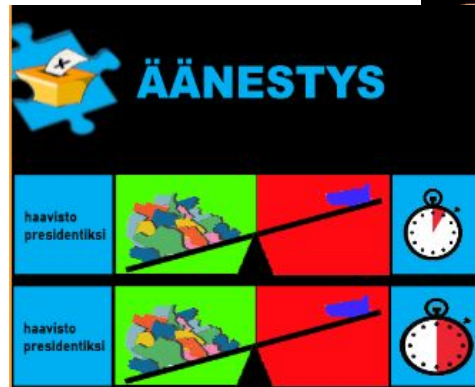
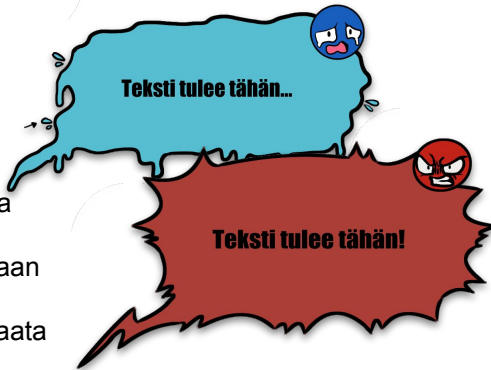
chatissa:

- klaanin sisäisessä chatissa pelaaja kommentoi oman avatarinsa kuvakkeella
- kielivalinnan mukainen chat, jossa pelaaja edustaa koko klaaniaan (kuvakkeena klaanin logo)
- globaali chat, jossa pelaaja edustaa kielivalintansa mukaista maata (kuvakkeena maan lippu)
- pelaaja joutuu valitsemaan tunnetilan kommentilleen

klaanissa / liittoumassa:

- voitot ja häviöt jaetaan koko klaanin kanssa > voittosaaalis sijoitetaan klaanin yhteiseen varastoon
- kaikki päätökset tehdään äänestämällä ja enemmistön ääni ratkaisee
- muut pelaajat näkevät äänestäjä avatarin annetuissa äänissä, joten äänisalaisuutta ei ole
- päivittäistehtävät jaetaan koko klaanille, klaani voi sopia kuka tekee minkäkin tehtävän ja näin seurata kuinka paljon kukakin osallistuu klaanin rakentamiseen

Jokainen klaanin jäsen tuo yhteiseen kotiin yhden huoneen lisää. Mitä isompi klaani, sitä arvokkaampi omaisuus sillä on. Kuitenkin yhteisön rakentaminen, niin että se toimii yhdessä, tuottaa omat haasteensa. Peli pakottaa toimimaan sosiaalisesti yhteistyössä.



"se ei enää tarjoa hänelle illuusioita, ei auta häntä unohtamaan maailmaa, ei johdata häntä tyytymään kohtaloonsa. Taide tuo hänen eteensä maailman, jotta hän puuttuisi siihen." (Bertolt Brecht)

PELIHAHMOT & HAHMOLUOKAT

Pelihakmojen suojakilpinä toimivat suojautumismekanismit, joiden mukaan pelihakmot on lajiteltu hahmoluokkiin.

Kussakin hahmoluokassa tulee olemaan useampia eri pelihakmoja, joita yhdistää sama erikoiskyky. Pelaajat voivat kehittävä pelihakmojensa taitoja (nopeus, kestävyys, iskuvoima, jne) pelin edetessä haluamaansa suuntaan.



TUNNOTTOMAT

Rauta-Rami on kestävä bodari joka ohittaa taistelussa tunteet, kivun ja pelon, mutta sisimmässään kaipaa yhteyttä. Ramin suojakilpinä toimivat hänen massiiviset lihaksensa. Rami kestää - kunnes romahtaa.

USKOLLISET

Sami Saarnaajan toimintaa määrittelevät ahtaat uskonnolliset pelisäännöt joista ei saa poiketa. Sami tekee asiat kuten pitää, ymmärtämättä miksi. Samin suuri metallinen sukuristi kimmottaa tunteet kohti vastustajaa aina kuten ennenkin.



SULAUTUJAT

Tiimityöissä kahdesta tulee yksi, voittamaton tiimi. Tunteiden lähestyessä he puhaltavat suuren purkkapallon suojakseen ja hidastavat tapahtumien kulkua imulla, josta on vaikea päästä irti.



HÄMÄÄJÄT

Lasse Liukas väistelee tunteita kuin saippua ja huristelee laatuautollaan niin vikkellästi ettei kukaan aavista mihin suuntaan kentällä liikkuvan tunnetila-ammus vaihtaa suuntaa.



PEILAAJAT

Graffiti-Gaya projisoi taitavasti tunteet itsensä ulkopuolelle - niin toisiin hahmoihin, kuin taiteeseen. Gaya suojautuu suihkuttamalla spraymaalipilven, joka ohjaa tunteet joukkueoverin hoidettavaksi. Gaya ei vastuuta kannaa.



TORJUJAT

Pullo-Piraatti ja Hannu Hodari kieltäytyvät tuntemasta tunteita ollenkaan. Toinen juo, toinen syö - jatkuvasti. He ovat varuillaan jatkuvasti, eikä heidän suojakilpensä poistu koskaan vaan elää jatkuvassa muodonmuutoksessa.



ÄLYLLISTÄJÄT

Albert Älypää suojautuu tunteilta tietokirjalla, joka muodostaa pelikentälle tunteiden kulkurataa kuvaavia kaavioita. Albertin jatkuvat kaaviot saattavat kuitenkin toisinaan ärsyttää hänen joukkueovereitaan.



BATTLE & RYÖSTÖ

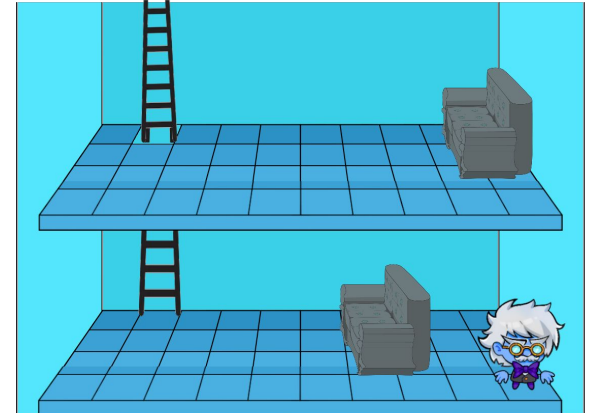
2v2 verkkomoninpeli, jossa suojellaan joukkueen “sielua” tunteilta

Tiimit pallottelevat (vrt. Pong, 1972) tunnetila-ammusta kentän puolelta toiselle ja koettavat suojella takana olevaa muuria rikkoutumiselta (sielua). Pelihahmon suojakilpi aktivoituu kuitenkin vain, jos joukkueoveri on riittävän etäisyyden päässä (turvattomuus). Pelaajien onkin toimittava yhteistyössä pitääkseen muurinsa ehjänä.

Joukkue, joka saa tunnetila-ammuksen ensimmäisenä vastajoukkueen muurin läpi, voittaa ja pääsee tekemään ryöstön häviäjäjoukkueen sielunkotiin, jota heidän koko 30 pelaajan klaaninsa on yhdessä rakentanut.

Häviäjäjoukkueen sielunkotiin on voitu sijoittaa pommeja ryöstön hankaloittamiseksi. Ryöstö on suoritettava tietyn aikarajan puitteissa, eikä ryöstäjätiimin “sydämeen” mahdu liian isoa kuormaa saalista. Sielunkodin ydintä ei kuitenkaan voi ryöstää joten siellä klaani voi turvallisesti säilyttää arvokkaimman omaisuutensa.

Pelikenttä vaihtuu, kun klaani nousee uudelle areenalle. Jokaisen areenan pelikenttä sisältää omat pelilliset haasteensa, ja audiovisuaalisen maailmansa. Pelin keskellä - ei kenenkään maalla - olevat silmät muuttuvat pelikentästä toiseen. Työn alla on suunnitelma, jossa kullakin defenssihahmoluokalla olisi “oma” pelikenttensä.

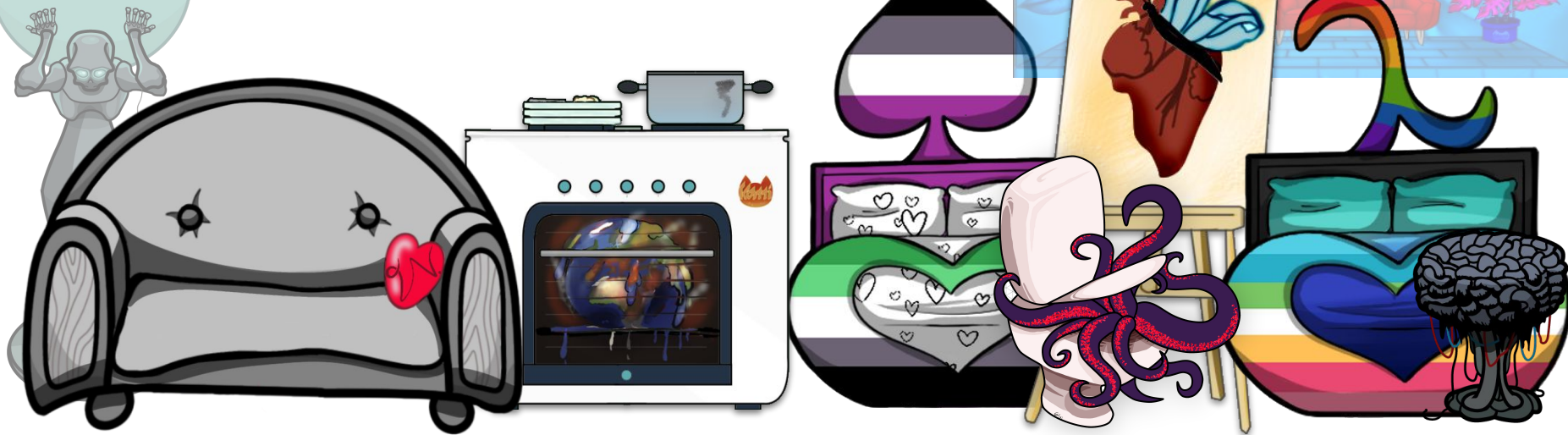
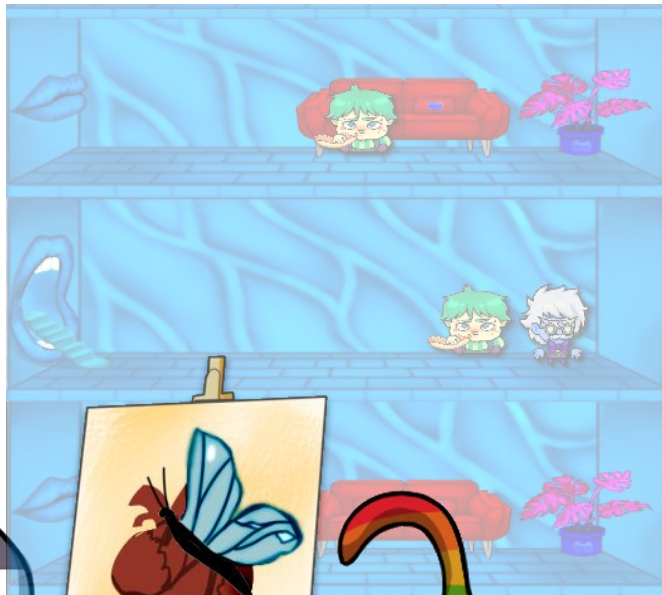


SIELUNKOTI

Klaanin yhteistä “sielunkotia” sisustetaan huonekaluilla jotka on saatu saaliiksi ryöstöstä, palkinnoksi tasonousuista ja päivittäistehtävistä, tai ostettu pelin kaupasta. Pelaajan ollessa online, liikkuu hänen avatarinsa sielunkodissa. Avataria voi personoida tekemään erilaisia tanssiliikkeitä ja tervehdyksiä, jotka sopivat pelaajan aatemaailmaan.

Pelaajat voivat järjestää sielunkotinsa haluamaansa järjestykseen ja piilottaa sinne pommeja mahdollisen ryöstön hankaloittamiseksi. Sielunkodin ydintä - alinta aarreholvia - ei kuitenkaan voi ryöstää. Koska minuutta ei voi kukaan meiltä viedä <3

Huonekaluihin liittyvän symboliikan saavat pelin graafikot ja taiteilijat päättää itse.



OPETUSPAKETTI pelitaiteeksi ajattelevien

hurjan iso määrä esimerkkejä, vielä ei osaa karsia :D
(opetus räätälöidään eri sisältöiseksi eri ikäisille oppijoille)

Visuaalinen vaikuttavuus

- Pelihahmoista välittyvä teema/sanoma.
- Hahmoluokkien edustamat roolit; representaation tunnistettavuus
- Hahmojen graafinen tyyli; minkälaista ilmapiiriä ja tunnelmaa viestii.
- Graafinen symboliikka käyttöliittymässä; viestin tunnistettavuus
- Mitä käyttöliittymän symboliikka kertoo meidän aikakaudestamme nyt 2024?
- Käyttöliittymän graafinen tyyli; mitä viestii pelin luonteesta 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 yhteys; onko perusteltua? (voisiko kehittää edelleen?)
- Jos battle olisi representaatio elämästä, niin mistä se kertoisi?
- Battlen ja ryöstön audiovisuaalinen kerronta; mitä sanomaa välittää ja minkälaista tunnelmaa rakentaa?
- Millä tavoin peli kuvastaa tekojen seurauksia 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 stereotypit ja sukupuolienormit.
- Käyttöliittymän grafiikassa heijastuvat/haastetut kulttuuriset normit ja yhteiskunnalliset käsitykset.
- Psykologiset tai sosiaaliset syyt eri hahmoluokkien suosion taustalla.
- Pelin ytimen ympärille rakentuvat sosiaaliset käytännöt (yhteispelaamisen muodot, julkiset keskustelut jne.)
- Miten pelissä toteutettu äänestysmekaniikka kuvastaa reaali maailman demokraattisia prosesseja
- Minkälaisia sosiaalisia taitoja peli kehittää osana klaanitoimintaa ja yhteisöllistä päätöksentekoa?
- Kuinka pelin mekaniikat voivat toimia työkaluina opettaa yhteistyötä, neuvottelua ja yhteisöllisyyden arvoja?



Pidätkö mobiilipeleistä?

LIITY YHTEISÖÖMME PELITESTAAJAKSI!

Etsimme vapaaehtoisia pelitestaajia. ALT:ista ollaan rakentamassa yhteisöllistä mobiilipeliä, jossa jokaisella pelaajalla tulee olemaan oma tärkeä tehtävänsä. Verkkomoninpelissä joukkueet pelaavat toisiaan vastaan ping pong tyyliä 2v2. Pelihahmojen suojakilpinä toimivat todellisesta elämästä tutut suojausmenetelmät. Lopuksi voittajajoukkue pääsee ryöstöretkelle

ALT -pelin kehittäminen on vielä vasta alussa. Pelitestaajien tehtävänä on auttaa kehittämään peliä antamalla palautetta. ALT tarjoaa mahdollisuuden päästä näkemään pelin kehittämistä käytännössä, oppimaan pelimaailmasta ja olemaan osa pelaajien yhteisöä. Rakennetaan yhdessä maailman paras mobiilipeli!

Psyche's Royale Gaming ry