



Innokas GameDev säännöt – 2020

1. GameDevin idea

Innokas GameDev -kilpailussa oppilaat työstävät aiheeltaan vapaan digitaalisen pelin, jota voi pelata tietokoneella. Lajissa kilpaillaan kahdessa sarjassa: (1) *Scratch* ja (2) *Open* eli avoin (Gdevelop, Unity tai muut pelinkehitysalustat). Pelejä esitellään messutyypillisesti, ja yleisö voi pelata niitä Innokas 2020 -tapahtumassa. Jokaisella ryhmällä on tapahtumassa oma pöytä, johon he tuovat oman pelinsä tietokoneella sekä siihen kuuluvat mahdolliset oheistarpeet sekä työskentelystä kertovan digitaalisen tai konkreettisen päiväkirjan, jossa on kuvattu mm. pelin tietoja ja sen kehittämisvaiheet.

2. GameDev-joukkueet

- Pelin voi suunnitella ja toteuttaa n. 2-4 hengen kokoinen ryhmä (poikkeavista ryhmäkokoista tulee olla etukäteen yhteydessä päätuomareihin: Janne Fagerlund (janne.fagerlund[a]jyu.fi), Jukka Lehtoranta (jukka.lehtoranta[a]lapeenranta.fi).
- Ryhmän jokaisella jäsenellä tulee olla merkittävä panos pelin tekemiseen.
- Ryhmän jokaisen jäsenen osallistuminen pelin kehittämisen eri vaiheisiin ja pelin osa-alueisiin tulee kertoa päiväkirjassa.
- HUOM! valtakunnallisiin kisoihin mahtuu mukaan vain n. 2-3 hengen edustajatiimejä.

3. Vuoden 2020 Innokas GameDev -sarjat

Innokas GameDev -kisalajissa on vuonna 2020 kaksi sarjaa.

Innokas GameDev Scratch

Tässä sarjassa pelit kehitetään Scratch-ohjelmointiympäristöllä (www.scratch.mit.edu).

Innokas GameDev Open

Tässä sarjassa pelit voidaan kehittää GDevelop:lla, Unityllä tai muilla alustoilla. Sarja on tarkoitettu erityisesti edistyneemmille, mielellään ilmaisille pelinkehitysalustoille. Muiden kuin GDevelopin tai Unityn käyttö tulee hyväksyttävä etukäteen päätuomareilla.

4. Säännöt

Pelin vaatimukset

Pelin tulee olla itse tehty digitaalinen peli, jota voi pelata tietokoneella (joka voi toimia myös muilla laitteilla). Pelin tekemisessä saa käyttää ideoita tai materiaalia muualta, mutta niiden käyttö tulee

Innokas!

mainita selvästi päiväkirjassa.

- *Aihe.* Pelin aihe on vapaa. Peli ei saa sisältää rajua väkivaltaa (kaikkien pelien ikäraja tulee olla K-7, ks. suositukset [KAVI:n Ikärajat-ohjeistuksesta](#)). Pelissä tulee olla jotakin pelattavaa, eikä vain esimerkiksi animaatiota. Peli ei saa olla täydellinen kopio jostakin toisesta valmiista pelistä.
- *Grafiikat ja ääni.* Merkittävin osa pelin grafiikoista ja äänistä on tehtävä itse. Jos ryhmä käyttää verkosta ladattua ääntä tai musiikkia tai muita valmiita medioita, kuten maksullisia kirjastoja, näiden käyttö- ja julkaisuoikeudet on oltava kunnossa ja kukin niistä on mainittava lähteineen selkeästi päiväkirjassa.
- *Koodi.* Tiimin on kyettävä selittämään, miten pelin koodi toimii.

Päiväkirja

Osallistujat pitävät työskentelyn aikana päiväkirjaa, josta tulee käydä ilmi pelin tekemisen eri vaiheet (esim. eri osioiden ideointi ja suunnittelu, grafiikan/äänien teko, koodaaminen, testaaminen).

Päiväkirjan voi tehdä esimerkiksi Wordilla, PowerPointilla, Prezillä tai Swayllä. Päiväkirja tulee tuoda kisoihin paikan päälle kisaan tai olla saatavilla verkossa kisojen aikana. Päiväkirjaan tulee sisältyä vähintään:

- *Pelin esittely.* Pelin nimi ja lyhyt kuvaus (n. 3-8 lausetta) pelistä (esim. pelin genre, tarkoitus/päämäärä, ohjeet).
- *Ryhmä.* Kuvaus kustakin ryhmäläisestä ja tarkka kuvaus siitä, mitä kukin on tehnyt peliin
- *Kehitysvaiheet.* Kuvia/videoita ja kirjallisia selosteita pelin tärkeistä osista sekä vähintään kolmesta pelin tekemisen vaiheesta.
- *Lähdemateriaalit ja kiitokset.* Muualta saadut ideat ja valmiiden medioiden kuten grafiikoiden tai äänien käyttö selvästi (sijainti pelissä, käyttötapa: esim. sellaisenaan tai muokattuna, lähde: esim. kirjaston nimi ja mahdollinen linkki) sekä kiitokset muille henkilöille, jotka auttoivat pelin kehittämisessä.
- Muita asioita, mitä ryhmä kokee aiheelliseksi esitellä pelistä tai sen kehittämisestä.

Esikarsinnat

- Kaikkiin lajeihin Innokas 2020 -kisoissa tullaan esikarsintojen kautta.
- Ilmoittautuminen GameDev-lajin esikarsintaan on auki 6.-31.1.2020.
- HUOM! GameDevin esikarsinta tapahtuu verkossa, eikä fyysisesti aluekisapaikalla.
- Pelit palautetaan päätuomareille esikarsintaan arvioitaviksi 20.3.2020 mennessä. Ohjeet pelien palauttamiseen lähetetään helmikuun aikana niille, jotka ovat ilmoittautuneet esikarsintaan. Pelien palauttamislomakkeen huolelliseen täyttämiseen tulee varata aikaa

Innokas!

(puutteellisesti täytetyillä tiedoilla on pienempi mahdollisuus jatkaa valtakunnallisiin kisoihin). Esikarsintavaiheessa ei vielä palauteta ryhmän pitämää päiväkirjaa, vaan palautuslomakkeen apukysymykset korvaavat siinä olevia tietoja. Lisäksi lomakkeessa pyydetään erikseen kuvaus, mitä pelistä puuttuu/mitä siihen aiotaan seuraavaksi kehittää.

- Pelit voivat olla esikarsinnassa jokseenkin keskeneräisiä, mutta seuraavin ehdoin:
 - pelissä on oltava jotain pelattavaa
 - pelissä on oltava jokin idea/teema
 - pelissä on oltava joitakin medioita (esim. grafiikkaa, ääntä)
- Joukkueet saavat 2.4.2020 mennessä tiedon esikarsinnan tuloksesta sekä tuomareilta palautetta, jolla he voivat kehittää pelejään eteenpäin.
- HUOM! Molempiin sarjoista valtakunnallisissa kisoissa mahtuu 15 kilpailutyötä.
- Ilmoittautuminen valtakunnallisiin kisoihin päättyy 9.4.

Kisapaikalla

Loppukilpailu järjestetään Espoossa 11.-13.5.2020.

- Tarkemmat tiedot kisatapahtuman kulusta (esim. aikataulut) julkaistaan myöhemmin.
- Pelattava peli, sen koodi sekä päiväkirja tuodaan fyysisesti omalla tietokoneella kisapaikalle ja sen tulee lisäksi olla lähetetty päätuomareille n. viikkoa ennen kisoja tulevan ohjeistuksen mukaisesti.
- Peli tulee olla pelattavissa sellaisenaan kisatapahtumassa.
- Pelintekijöiden tulee tarjota tuomareiden tutkittavaksi pelin koodi ja grafiikka kokonaisuudessaan (esim. Scratchissa linkki, Unityssa WebGL-build ja lataus Simmer.io-sivustolle ja sieltä linkin kopiointi).
- Pelintekijät osallistuvat kisoissa tuomarien haastatteluun ja ovat läsnä esittelemässä peliä yleisölle. Kisatapahtumassa järjestetään lisäksi peliaiheista oheistoimintaa, ja ryhmäläisille järjestetään mahdollisuus tutustua kisatapahtumaan laajemminkin.
- Jokaiselle joukkueelle on varattuna oma pieni tila, jossa on pöytä (n. 50x140cm), kaksi tuolia ja yksi pistokepaikka.
- Osallistujilla tulee olla mukana kaikki esittelypisteelle tarvittavat materiaalit ja välineet työhön ja sen esittelyyn liittyen. Myös oma jatkojohto kannattaa ottaa mukaan.
- HUOM! valtakunnallisiin kisoihin mahtuu mukaan vain n. 2-3 hengen edustajatiimejä.

5. Arviointi

Pelejä arvioidaan sekä esikarsinnoissa että valtakunnallisessa tapahtumassa erikseen kahdessa sarjassa: (1) *Scratch* ja (2) *Open* eli avoin (Gdevelop, Unity tai muut pelinkehitysalustat). Kummassakin sarjassa on samat arvioitavat kokonaisuudet, mutta kokonaisuuksien alla olevat tarkemmat

Innokas!

arviointikriteerit eroavat hieman johtuen pelinkehitysalustojen erilaisuudesta. Pelit arvioi peliasiantuntijoiden raati kokeillen peliä ja haastatellen pelin kehittäjätiimiä. Arvioitavat kokonaisuudet ja esimerkkejä tarkemmista arviointikriteereistä ovat kuvattu alla. Lisäksi peleistä tehdään erityisiä nostoja, kuten “yleisön suosikki”.

Arvioitavat osa-alueet. Tuomarit antavat jokaiselle pelille arvion kustakin alla olevasta kuudesta kokonaisuudesta Innokas-peliarviointilomakkeelle kolmen tähden asteikolla sanallisin perustein:

☆ (kaipaa työstöä)

☆ ☆ (hyvä)

☆ ☆ ☆ (erinomainen/visionäärinen)

Kunkin pelin saamat tähdet lasketaan yhteen ja voittajapeli on kummassakin sarjassa se, joka saa eniten tähtiä. Mikäli yksi tai useampi peli jakaa ykkössijan, arviointiraati antaa peleille perustellen puolikkaita extratähtiä, kunnes voittaja löytyy.

1. Koodin selkeys ja tehokkuus

Onko ohjelma toimintalogiikka edistynyttä ja onko sitä helppo ymmärtää?

Esim. koodin rakenne ja selkeys, ei turhia komentoja, koodin edistyneisyys/monimutkaisuus

2. Käyttöliittymän selkeys ja ymmärrettävyys

Voiko peliä pelata ilman neuvoja?

Esim. pelin valikot ja ohjeet, helppokäyttöisyys, ohjauksen selkeys

3. Hahmot, taustat ja äänet

Onko peli esim. kaunis tai pelottava? (riippuen pelin päämäärästä)

Esim. itse tehdyt hahmot, taustat, äänet, miltä peli näyttää, toimiiko grafiikka yhteen, sopivatko äänet/musiikki peliin, omaperäisyys, luovuus, “laatikon ulkopuolelta ajattelu”

4. Pelituntuma ja käyttäjäkokemus

Onko peliä mukava pelata?

Esim. positiivinen käyttäjäkokemus, interaktiivisuus, onko hahmon liikuttaminen miellyttävää, onko kentissä hyvä liikkua

5. Kokonaisuus ja viimeistely

Onko peli omaperäinen ja valmis?

Esim. onko pelissä hyvä tai erikoinen idea, pelin toiminnallisuus kaikissa olosuhteissa, bugittomuus, kuinka hyvin eri osa-alueet tukevat toisiaan

6. Päiväkirja ja pelin esittely kisapaikalla

Onko pelin kehityskulku ja esittely toteutettu hyvin?

Innokas!

Esim. päiväkirjan sisällön selkeys ja monipuolisuus, esittelijöiden tapa esitellä omaa peliään, reilu kilpailuhenki