



Innokas GameDev: säännöt 2021

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). Pelit ja niiden dokumentaatio palautetaan päätuomareille arvioitavaksi, ja kisasuorituksia esitellään Innokas 2021 ohjelmointi- ja robotiikkaetäturnauksessa.

2. GameDev-joukkueet

- Pelin voi suunnitella ja toteuttaa n. 2-4 hengen kokoinen ryhmä (poikkeavasta ryhmäkoosta tulee olla etukäteen yhteydessä päätuomareihin: Janne Fagerlund (janne.fagerlund[a]jyu.fi), Jukka Lehtoranta (jukka.lehtoranta[a]gmail.com).
- Ryhmän jokaisella jäsenellä tulee olla merkittävä panos pelin tekemiseen.
- Ryhmän jokaisen jäsenen osallistuminen pelin kehittämisen eri vaiheisiin ja pelin osa-alueisiin tulee kertoa päiväkirjassa.

3. Vuoden 2021 Innokas GameDev -sarjat

Innokas GameDev -kisalajissa on vuonna 2021 kaksi sarjaa.

Innokas GameDev Scratch

Tässä sarjassa pelit kehitetään Scratch-ohjelmointiympäristöllä (www.scratch.mit.edu). Sarja on tarkoitettu ensisijaisesti oppilaille, joilla ei ole vielä kokemusta tekstipohjaisesta ohjelmoinnista.

Innokas GameDev Open

Tässä sarjassa pelit voidaan kehittää GDevelop:lla, Unityllä tai muilla (mielellään ilmaisilla) pelinkehitysalustoilla. Muiden kuin GDevelopin tai Unityn käyttö tulee hyväksytyttää etukäteen päätuomareilla.

Innokka!

4. Säännöt

Pelin vaatimukset

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

Vuoden 2021 pelinkehitysteema:

Tulevaisuus

Päiväkirja/dokumentaatio

Osallistujat pitävät työskentelyn aikana päiväkirjaa tai laativat muun dokumentaation, 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, Swayllä tai toteuttaa esimerkiksi videona. Päiväkirja palautetaan kisatyön palauttamisen yhteydessä.

Päiväkirjaan tulee sisältyä vähintään:

- *Pelin esittely.* Pelin nimi ja lyhyt kuvaus (n. 3-8 lausetta) pelistä, esim. pelin genre, tarkoitus/päämäärä, pelaamisohjeet.
- *Joukkue.* Joukkueen nimi ja kuvaus kustakin joukkueen jäsenestä 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.

Innokas!

- Muita asioita, mitä joukkue kokee aiheelliseksi esitellä pelistä tai sen kehittämisestä.

Etäturnaust

GameDev-laji järjestetään etätoteutuksena keväällä 2021. Tärkeät päivämäärät lajiin osallistumisen kannalta ovat:

- Ilmoittautuminen lajiin (1.2.–12.2.)
- Pelin valmistaminen kouluilla ja kerhoissa (11.1–31.3.)
- Joukkueen esittelyvideon, pelin ja dokumentaation palautus viimeistään 31.3.

Kaikille turnaukseen ilmoittautuneille lähetetään ilmoittautumisajan päätyttyä linkki lomakkeeseen, johon kilpailutyöt palautetaan. Pelien palauttamislomakkeen huolelliseen täyttämiseen tulee varata aikaa (puutteellisesti täytetyillä tiedoilla on pienempi mahdollisuus saada hyviä arvioita).

- Palauttamislomakkeella palautetaan tuomareiden tutkittavaksi pelin koodi ja grafiikka kokonaisuudessaan (Scratchissa linkki, Unityssa esimerkiksi WebGL-build ja lataus esimerkiksi Simmer.io-sivustolle ja sieltä linkin kopiointi).
- Pelit voivat olla palauttamisvaiheessa hieman keskeneräisiä, mutta pelissä on oltava:
 - idea/teema
 - pelattavaa
 - medioita (esim. grafiikkaa, ääntä)
 - HUOM! Rohkaisemme palauttamaan mahdollisimman valmiita pelejä, mutta myös hieman keskeneräiset pelit voivat pärjätä kilpailussa.

Joukkueet osallistuvat Innokas 2021 ohjelmointi- ja robotiikkaetäturnaukseen 12.5., jossa he saavat tiedon kilpailun tuloksesta. Tarkemmat tiedot etäturnausten kulusta (esim. aikataulut) julkaistaan myöhemmin.

5. Arviointi

Pelejä arvioidaan 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 arviointikriteerit eroavat hieman johtuen pelinkehitysalustojen erilaisuudesta.

Pelit arvioi peliasiantuntijoiden raati kokeillen peliä ja tutustuen pelin dokumentaatioon. Arvioitavat kokonaisuudet ja esimerkkejä tarkemmista arviointikriteereistä ovat kuvattu alla.

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

Innokas!

☆(kaipaa työstää)

☆☆(kohtalainen)

☆☆☆(hyvä)

☆☆☆☆(visionäärinen)

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

1. Pelin idea

Onko pelissä hyvä tai erikoinen idea?

Esim. pelin koukuttavuus, pelin idean selkeys ja "läpileikkaavuus", idean rohkeus tai uutuus, omaperäisyys

2. Koodin selkeys ja tehokkuus

Onko ohjelman koodi loogisesti järjestetty ja onko sitä helppo ymmärtää?

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

3. Käyttöliittymän selkeys ja ymmärrettävyys

Voiko peliä pelata ilman neuvoja?

Esim. pelin valikot ja ohjeet, helppokäyttöisyys, ohjauksen selkeys

4. Hahmot, taustat ja äänet

Onko peli tyylikäs?

Esim. itse tehdyt hahmot, taustat, äänet, miltä peli näyttää, toimiiko grafiikka yhteen, sopivatko äänet/musiikki peliin, kauneus tai pelottavuus riippuen pelin tarkoituksesta, omaperäisyys, luovuus, "laatikon ulkopuolelta ajattelu"

5. Pelituntuma ja käyttäjäkokemus

Onko peliä mukava pelata?

Esim. positiivinen käyttäjäkokemus, interaktiivisuus, onko hahmon liikuttaminen miellyttävää, onko kentissä hyvä liikkua, kuinka hyvin pelin eri osa-alueet tukevat toisiaan

6. Päiväkirja/dokumentaatio

Onko pelin kehityskulku dokumentoitu hyvin?

Esim. päiväkirjan sisällön kattavuus, selkeys ja monipuolisuus, reilu kilpailuhenki