

Innokas GameDev säännöt – 2022

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). Pelillä osallistutaan esikarsintaan (verkossa), ja peliä esitellään oman alueen aluekisoissa. Aluekisoista jatkoon päässeet joukkueet kilpailevat valtakunnallisessa Innokas 2022 -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]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. GameDev -sarjat ja vuoden 2022 teema

Innokas GameDev -kisalajissa on vuonna 2022 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.

Vuoden 2022 GameDev-teema:

YHTEISTYÖ

4. GameDev-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, mutta sen rohkaistaan liittyvän jollain tavalla vuoden GameDev-teemaan (**YHTEISTYÖ**). 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. Enemmän omaperäiset kuin lainatut tai suoraan kopioidut aiheet pärjäävät kisassa todennäköisesti paremmin.
- *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 alusta alkaen 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 Swayllä tai käsin. Päiväkirja tulee tuoda kisoihin paikan päälle kisaan tai olla saatavilla verkossa kisojen aikana. Päiväkirjaan tulee sisältyä vähintään:

- *Ryhmä.* Jokaisen ryhmäläisen nimi ja tarkka kuvaus siitä, mitä kukin on tehnyt peliin.
- *Pelin esittely.* Pelin nimi ja lyhyt kuvaus (n. 3-8 lausetta) pelistä, esim. pelin genre ja tarkoitus/päämäärä, ja tavoista joilla se kytkeytyy vuoden GameDev-teemaan.
- *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.

Aluekisat (esikarsinta)

Kaikkiin lajeihin Innokas 2022 -kisoissa tullaan esikarsinnan kautta. Ilmoittautuminen esikarsintaan on auki 1.2–28.2.2022. **Pelin kehittäminen kannattaa aloittaa kuitenkin jo hyvissä ajoin syyslukukaudella!**

Pelit palautetaan esikarsintaan 14.3.2022 mennessä nettilomakkeella. Karsinta tapahtuu lomakkeella kerrottujen tietojen avulla. Ohjeet nettilomakkeen täyttämiseen lähetetään hyvissä ajoin esikarsintaan ilmoittautuneille. Lomakkeen huolelliseen täyttämiseen tulee varata aikaa, sillä puutteellisesti täytetyillä tiedoilla on pienempi mahdollisuus jatkaa valtakunnallisiin kisoihin. Lomakkeella ei vielä palauteta pelinkehityspäiväkirjaa, vaan lomakkeen apukysymykset korvaavat päiväkirjassa olevia tietoja.

Esikarsinnassa arvioidaan ennen kaikkea peli-ideaa ja pelin ja kehittäjätiimin kehittymispotentiaalia, joista (jo osittain) pelattava peli ja siihen tuotetut materiaalit ovat tärkeitä osoituksia. Esikarsinnan ensisijainen tarkoitus on auttaa kehittämään pelejä eteenpäin valtakunnalliseen turnaukseen. Pelit voivat olla aluekisoissa/esikarsinnassa jokseenkin keskeneräisiä, mutta seuraavin ehdoin:

- pelissä on oltava jotain pelattavaa
- pelissä on oltava jokin näkyvä idea/teema
- pelissä on oltava joitakin medioita (esim. grafiikkaa, ääntä)

(Lomakkeessa pyydetään erikseen kuvaus, mitä pelistä puuttuu/mitä siihen aiotaan seuraavaksi kehittää.)

Nettilomakkeen täyttämisen lisäksi **joukkueet osallistuvat oman alueensa aluekisoihin** valmistautumalla esittelemään (osittain) pelattavaa peliään tai luonnoksia ja ideoita sen osa-alueista aluekisoissa aluekisojen järjestäjän ohjeistamalla tavalla. Joukkueet saavat aluekisojen aikana lyhyen palautteen, jolla he voivat kehittää pelejään eteenpäin. Aluekisoissa esittely on erinomainen tapa saada lisäpalautetta omasta pelistä ja harjoitella pelin esittelyä valtakunnallista turnausta varten. Lisätietoja oman alueen alueturnauksesta: <https://www.innokas.fi/turnaus/turnausinfo/alueturnaukset-ja-ilmoittautuminen/>

Joukkueet saavat aluekisojen jälkeen erikseen tiedon esikarsinnan tuloksesta. Molemmista sarjoista pääsee 10 peliä valtakunnallisiin kisoihin.

Valtakunnalliset kisat

Loppukilpailu järjestetään Espoon Dipolissa 11.–13.5.2022.

- Tarkemmat tiedot valtakunnallisen kisatapahtuman kulusta (esim. aikataulut) julkaistaan myöhemmin.
- Pelattava peli, sen koodi sekä päiväkirja tuodaan fyysisesti omalla tietokoneella kisapaikalle
- Pelin tulee lisäksi olla lähetetty päätuomareille n. 2 viikkoa ennen kisoja (erillinen palauttamisohje lähetetään myöhemmin).
- Pelin 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 valtakunnallisissa kisoissa tuomarien haastatteluun ja ovat läsnä esittelemässä peliä yleisölle. 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 alustavasti mukaan n. 2-3 hengen edustajatiimejä.

5. GameDev-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 olevia tarkempia arviointikriteerejä mukautetaan hieman kumpaankin sarjaan johtuen pelinkehitysalustojen erilaisuudesta.

GameDev-tuomariraati arvioi pelit kokeillen peliä ja perehtyen nettilomakkeessa annettuihin tietoihin (esikarsinnassa) ja haastatellen pelin kehittäjätiimiä (valtakunnallisissa kisoissa). Arvioitavat kokonaisuudet ja esimerkkejä tarkemmista arviointikriteereistä ovat kuvattu alla. Lisäksi peleistä tehdään erityisiä nostoja, kuten "yleisön suosikki".

Tuomarit antavat valtakunnallisissa kisoissa jokaiselle pelille arvion alla olevista kuudesta kokonaisuudesta viiden tähden asteikolla sanallisin perustein:

- ☆ (kaipaa työstöä)
- ☆☆ (kohtalainen)
- ☆☆☆ (hyvä)
- ☆☆☆☆ (erinomainen)
- ☆☆☆☆☆ (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 perustelee sanallisesti, mikä peli on voittaja.

Arvioitavat kokonaisuudet

1. Aihe

Onko pelissä hyvä ja kokonaisuuden kannalta toimiva idea?

Esim. aiheen/idean ilmeneminen hyvin, kuinka hyvin peli liittyy vuoden teemaan, onko pelissä omaperäinen tai erikoinen idea, kuinka hyvin pelin eri osa-alueet tukevat toisiaan, "laatikon ulkopuolelta ajattelu", juoni tai tarina

2. Koodi

Onko ohjelman koodi loogisesti järjestetty ja onko sitä helppo ymmärtää?

Esim. koodin rakenne ja siisteys, selkeys ja helppolukuisuus, koodin edistyneisyys/monimutkaisuus, koodikommentit

3. Käyttöliittymä ja ohjeistus

Voiko peliä pelata ilman ulkopuolisia neuvoja?

Esim. pelaamisen päämäärä, 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)

5. Pelituntuma ja käyttäjäkokemus

Onko peliä mukava pelata?

Esim. positiivinen pelikokemus, interaktiivisuus, onko hahmojen liikuttaminen tai valintojen tekeminen miellyttävää, onko kentissä hyvä liikkua, bugittomuus

6. Päiväkirja ja pelin esittely kisapaikalla

Onko pelin kehityskulku ja esittely toteutettu hyvin?

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