

# Innokas GameDev 2024 säännöt

## 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 osana oman alueen Innokas-aluekisoja. Aluekisoista jatkoon päässeet joukkueet kilpailevat valtakunnallisessa Innokas 2024 -etätahtumassa. Ryhmät palauttavat kisatyönsä tuomareiden arvioitavaksi sekä ennen aluekisoja että ennen päätapahtumaa verkon välityksellä, ja päätapahtumassa paljastetaan lajin voittajat kummassakin kisasarjassa.

## 2. GameDev-joukkueet

- Pelin voi suunnitella ja toteuttaa n. 2–4 hengen kokoinen ryhmä (poikkeavista ryhmäko'oista täytyy olla etukäteen yhteydessä päätuomareihin: Janne Fagerlund (janne.fagerlund[a]jyu.fi), Marko Väistö (marko.vaisto[a]omnia.fi).
  - **Huom.!** Oppilaat ja opettajat voivat ottaa missä tahansa vaiheessa yhteyttä päätuomareihin. Tuomarit opastavat mielellään pelin kehittämisessä ja kisalajiin osallistumisessa.
- Ryhmän jokaisella jäsenellä tulee olla merkittävä panos pelin tekemiseen.
- Ryhmän jokaisen jäsenen osallistuminen pelin kehittämisen eri vaiheisiin ja pelin osa-alueisiin tulee kertoa päiväkirjassa (ks. ohjeet alempana).

## 3. GameDev-sarjat ja vuoden 2024 kisateema

Innokas GameDev -kisalajissa on kaksi sarjaa:

### Innokas GameDev SCRATCH

Tässä sarjassa pelit kehitetään Scratch-ohjelmointiympäristöllä ([www.scratch.mit.edu](http://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 hyväksyttävä etukäteen päätuomareilla.

## Vuoden 2024 pelinkehitysteema:

### HAAVEET JA PAINAJAISET



## 4. GameDev-säännöt

### Pelin vaatimukset

Pelin tulee olla itse tehty digitaalinen peli, jota voi pelata tietokoneella ja joka voi toimia myös muilla laitteilla. Peliin tai pelin pelaamiseen saa sisältyä myös esimerkiksi lisä-/oheislaitteita, kuten erillisiä peliohjaimia (esim. Micro:bit), verkkokameran käyttöä tai vastaavaa. Pelinkehittäjien on kuitenkin hyvä huomioida, että peliä täytyy voida pelata tarvittaessa myös pelkästään tietokoneella. 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 pelinkehitysteemaan (**Haaveet ja painajaiset**). 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, äänistä ja koodista on tehtävä itse. Jos ryhmä käyttää verkosta ladattua tai lainattua grafiikkaa, ääniä, koodia tai muita materiaaleja, kuten maksullisia kirjastoja, näihin täytyy olla käyttö- ja julkaisuoikeudet, ja jokainen niistä on mainittava lähteineen selkeästi päiväkirjassa.
- *Koodi.* Tiimin on kyettävä selittämään, miten pelin koodi toimii.

Oman pelin kehittämisessä rohkaistaan hyödyntämään Innokas-verkostossa laadittuja pelinkehitystukimateriaaleja (esim. tekoälyn hyödyntäminen äänien ja grafiikoiden suunnittelussa).

Tukimateriaaleihin voi tutustua lajin verkkosivuilta:

<https://www.innokas.fi/turnaus/innokas-lajit/innokas-gamedev/>

### Päiväkirja

Osallistujat pitävät työskentelyn alusta alkaen päiväkirjaa, jossa kuvataan ydintietoja pelinkehitystiimistä ja pelistä. Päiväkirja palautetaan valtakunnalliseen Innokas-etä tapahtumaan kisatyön kanssa digitaalisessa muodossa verkkolomakkeella.

Päiväkirjan voi tehdä esimerkiksi Wordilla, PowerPointilla, Prezillä, Swayllä tai käsin. Suosittelemme käyttämään päiväkirjaan mallipohjaa (Word/PowerPoint), jonka voi ladata osoitteesta [www.urly.fi/3dY1](http://www.urly.fi/3dY1) (mallipohjaa saa muokata mieleisekseen). Päiväkirjan voi toteuttaa myös videomuotoisena, jolloin joukkue huolehtii itse videon tekemisestä, lataamisesta verkkoon ja toimittamisesta tuomareille kisatyötä palautettaessa.

Jos päiväkirja laaditaan täysin itse, siihen täytyy sisältyä seuraavalla sivulla mainitut otsikot alakohtineen.

**Huom.!** Päiväkirja on yksi kisassa arvioitava osa-alue, joten sen tekemiseen kannattaa nähdä vaivaa!



## Päiväkirjaan kuuluvat sisällöt:

### 1. Ryhmä

- Joukkueen nimi
- Jokaisen ryhmäläisen nimi (etunimi riittää, halutessa myös kuva) sekä ikä/luokka-aste
- Tarkka kuvaus siitä, mitä jokainen ryhmäläinen on tehnyt peliin

### 2. Pelin esittely

- Pelin nimi
- Lyhyt kuvaus pelistä (esim. pelin genre, idea/tarkoitus/päämäärä, tarvittaessa juoni sekä selitys siitä, miten peli kytkeytyy vuoden GameDev-teemaan)

### 3. Pelin kehitysvaiheet

- Kuvia/videoita ja kirjallisia selosteita pelin tärkeistä osista sekä esim. n. 3–4 pelin tekemisen vaiheesta (esim. pelin idean syntyminen, pelin grafiikkojen teko, koodaaminen, pelin testaaminen muilla)

### 4. Lähdemateriaalit ja kiitokset

- Kiitokset muille henkilöille, jotka auttoivat pelin kehittämisessä
- Muualta saadut ideat ja valmiiden medioiden kuten koodin, grafiikoiden tai äänien käyttö selvästi
  - Lainatut materiaalit (esim. Scratchissa remiksatut koodipätkät) täytyy mainita selkeästi joko koodikommenteilla tai päiväkirjassa näytönkaappauskuvien avulla.
  - Valmiiksi käytetyistä materiaaleista täytyy myös selkeästi mainita, onko ne lainattu *suoraan sellaisinaan* vai onko niihin tehty *joitakin muutoksia*.
  - Lainatuista materiaaleista mainitaan myös lähde (esim. kirjaston nimi ja mahdollinen linkki). **Huom.!** Tuomarien epäilyt lainatusta materiaaleista, joita ei ole mainittu päiväkirjassa tai pelin sisällä, saattaa heikentää pelin saamaa arviota!

### 5. (Valinnainen): Lisätietoja

- Asioita, ryhmä haluaa tai kokee aiheelliseksi esitellä pelistä tai sen kehittämisestä.

## Aluekisat (esikarsinta)

Kaikkiin Innokas 2024 -etä tapahtuman kisalajeihin tullaan maaliskuussa 2024 järjestettävissä alueturnauksissa tapahtuvan esikarsinnan kautta. Ilmoittautuminen alueturnauksiin on auki **helmikuun** ajan. Pelin kehittäminen kannattaa aloittaa kuitenkin jo hyvissä ajoin syyslukukaudella!

Pelit palautetaan esikarsintaan **8. maaliskuuta 2024** mennessä nettilomakkeella. Pelien esikarsinta tapahtuu lomakkeella kerrottujen tietojen avulla. Ohjeet nettilomakkeen täyttämiseen lähetetään esikarsintaan ilmoittautuneille aluekisojen ilmoittautumisajan umpeuduttua. Lomakkeella ei vielä palauteta



pelinkehityspäiväkirjaa, vaan lomakkeen apukysymykset korvaavat päiväkirjassa pyydettyjä tietoja. Lomakkeen huolelliseen täyttämiseen on syytä varata aikaa, sillä puutteellisesti täytetyillä tiedoilla on pienempi mahdollisuus jatkaa valtakunnallisiin kisoihin.

Esikarsinnassa arvioidaan ennen kaikkea peli-ideaa ja pelin ja tiimin kehittymispotentiaalia, joista (jo osittain) pelattava peli ja siihen tuotetut osamateriaalit ovat tärkeitä osoituksia. Esikarsinnan ensisijainen tarkoitus on auttaa kehittämään pelejä eteenpäin valtakunnalliseen turnaukseen. Pelit voivatkin 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 sen osa-alueista aluekisojen järjestäjän ohjeistamalla tavalla. Aluekisoissa esittely voi olla erinomainen tapa saada yleisöltä lisäpalautetta omasta pelistä. Lisätietoja alueturnauksista: <https://www.innokas.fi/turnaus/turnausinfo/alueturnaukset-ja-ilmoittautuminen/>

Joukkueet saavat aluekisojen jälkeen (viimeistään huhtikuun alussa) tiedon esikarsinnan tuloksesta eli mahdollisesta pääsystä valtakunnallisiin kisoihin. Molemmista GameDev-kisasarjoista pääsee 10 peliä valtakunnallisiin kisoihin. Valtakunnallisiin kisoihin päässeet saavat lyhyen palautteen pelinsä vahvimmista puolista sekä kehitysehdotuksia. Palautetta kannattaa käyttää pelin jatkokehittämisessä varsinaista loppuarviointia varten! Aluekisoissa karsiutuneet saavat osallistumisestaan osallistumisdiplomin ja palautteen pelistään.

## Valtakunnallinen turnaus (etätapahtuma)

Lopullinen kisatyö palautetaan tuomareiden loppuarviointia varten nettilomakkeella **30. huhtikuuta 2024** mennessä (erillinen palauttamisohje lähetetään myöhemmin). Palautukseen tulee sisältyä pelattava peli, pelin koodi ja grafiikka kokonaisuudessaan (esim. Scratchissa linkki, Unityssa WebGL-build ja lataus Simmer.io-sivustolle ja sieltä linkin kopiointi) sekä pelinkehityspäiväkirja digitaalisessa muodossa (esim. linkki päiväkirjatiedostoon Google Drivessa).

GameDev2024-loppukilpailu järjestetään etätapahtumana Innokas ohjelmointi- ja robotiikkaturnauksessa tiistaina **14. toukokuuta 2024**. Tapahtumassa tehdään turnausta tutuksi, nähdään innostavia esityksiä, jaetaan yhteistä iloa ja osallistutaan hauskoihin haasteisiin sekä julistetaan kaikkien kislajien valtakunnalliset voittajat. Lisätietoa valtakunnallisesta turnauksesta: <https://www.innokas.fi/turnaus/>

Tarkemmat ohjeet etätapahtumaan osallistumisesta ja kisatapahtuman kulusta (esim. aikataulut) julkaistaan myöhemmin.



## 5. GameDev-arviointi

Pelejä arvioidaan sekä esikarsinnassa että päätapahtumassa molemmissa sarjoissa (Scratch ja Open) erikseen. GameDev-tuomariraati arvioi palautetut pelit kokeillen peliä sekä perehtyen nettilomakkeessa annettuihin tietoihin (ja päätapahtumassa päiväkirjaan).

### Arvioitavat kokonaisuudet

Kummassakin sarjassa on samat kuusi arvioitavaa kokonaisuutta (ks. alla), mutta kokonaisuuksien alla olevia tarkempia arvioitavia kohtia mukautetaan hieman kumpaankin sarjaan pelinkehitysalustojen erilaisuuden takia.

Arvioinnissa huomioidaan myös palautetun pelin idea/genre. Esimerkiksi hyvin toiminnallisessa ammuskelupelissä ei välttämättä odoteta olevan erityisen rikasta juonta/tarinaa, mutta seikkailuroolipelissä kehystarinan arviointia painotetaan enemmän. Arvioinnissa huomioidaan myös joukkueen jäsenten ikätaso.

#### 1. Aihe/idea

*Onko pelissä hyvä ja kokonaisuuden kannalta toimiva aihe tai idea?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- pelin aiheen/idean ilmeneminen hyvin
- aiheen/idean omaperäisyys tai erikoisuus
- pelin kytketyminen vuoden kisateemaan
- pelin eri osa-alueiden yhteensopivuus
- toimiva ja rikas juoni/kehystarina

#### 3. Käyttöliittymä ja ohjeistus

*Voiko peliä pelata ilman ulkopuolisia neuvoja?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- pelin päämäärän/pelaamistavoitteen ilmeneminen hyvin
- pelin valikot ja ohjeet (esim. hahmon ohjaukseen)
- helppokäyttöisyys

#### 5. Pelituntuma ja käyttäjäkokemus

*Onko peliä mukava pelata?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- positiivinen pelituntuma/pelaamiskokemus
- pelin vuorovaikutteisuus
- hahmojen liikuttamisen tai valintojen tekemisen miellyttävyys
- kentissä liikkumisen sulavuus
- pelin bugittomuus

#### 2. Koodi

*Onko koodi tarkoituksenmukaista, teknisesti edistynyttä, laajaa ja selkeää?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- koodin rakenne ja siisteys
- koodin helppolukuisuus (esim. koodikommentit)
- koodin edistyneisyys/monimutkaisuus
- koodin määrä

#### 4. Hahmot, taustat ja äänet

*Onko peli tyylikäs?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- itse tehdyt hahmot, taustat ja äänet
- pelin ulkoasu yleisesti
- grafiikoiden ja äänien/musiikin yhteensopivuus
- pelin kauneus, pelottavuus, jännittävyys (tms.; pelin tarkoituksesta riippuen)

#### 6. Päiväkirja ja pelin esittely

*Sisältääkö päiväkirja lajisäännöissä ohjeistetut kohdat siististi ja helppolukuisesti?*

**Arvioitavia kohtia esim.:**

- päiväkirjan sisällöt: ryhmä, peli, pelin kehitysvaiheet, lähdemateriaalit ja kiitokset
- päiväkirjan selkeys ja tiiviisyys
- ryhmäläisten tapa esitellä omaa peliään sekä reilu kilpailuhenki (esim. aluekisoissa, tuomareiden kanssa)



## Pisteytys

Tuomarit antavat jokaiselle pelille arvion jokaisesta yllä olevasta kuudesta kokonaisuudesta erikseen viiden tähden asteikolla (huom. myös puolikkaiden tähtien saaminen on mahdollista).



Kunkin pelin saamat tähdet kussakin kuudessa kokonaisuudessa lasketaan yhteen, ja voittajapeli on kummassakin sarjassa erikseen se, joka saa eniten yhteenlaskettuja tähtiä. Mikäli yksi tai useampi peli jakaa ykkössijan, arviointiraati perustelee sanallisesti, mikä peli on voittaja.

**Jokainen kuudesta arvioitavasta kokonaisuudesta on siis pisteidenlaskussa yhtä arvokas**, eli esimerkiksi pelkästään visionäärisellä koodilla tai grafiikoilla ei välttämättä pärjää kisassa yhtä hyvin kuin pelillä, joka on onnistunut usealla eri osa-alueella!

Jokainen joukkue saa osallistumisestaan tulostettavan diplomin, jossa kerrotaan pelin vahvimmista puolista ja jatkokehittämiskohteista.

**Tsemppiä pelinkehitykseen!**

