GameDev 2027 ohjeet

1. Lajin yleiskuvaus/idea

Innokas GameDev -kilpailussa oppilaat työstävät aiheeltaan vapaan digitaalisen pelin, jota voi pelata tietokoneella. Lajissa kilpaillaan vuoden 2027 turnauksessa **kolmessa sarjassa**: (1) *Scratch Lite*, (2) *Scratch Pro* ja (3) *Open* eli avoin (Gdevelop, Unity tai muut pelinkehitysalustat). Pelillä osallistutaan esikarsintaan osana oman alueen Innokas-aluekisoja. Aluekisoista jatkoon päässeet joukkueet kilpailevat valtakunnallisessa Innokas 2027 -etätapahtumassa. Ryhmät palauttavat kisatyönsä tuomareiden arvioitavaksi sekä ennen aluekisoja että ennen päätapahtumaa verkon välityksellä, ja päätapahtumassa paljastetaan lajin voittajat jokaisessa kisasarjassa.

Innokas GameDev SCRATCH LITE

Tässä sarjassa pelit kehitetään Scratch-ohjelmointiympäristöllä (www.scratch.mit.edu). Lite-sarja on tarkoitettu Scratch-ohjelmointia vielä harjoitteleville oppilaille. Pelit ovat tyypillisesti laajuudeltaan rajatumpia, teknisesti perusmuotoisia ja saattavat sisältää enemmän valmiita grafiikoita.

Innokas GameDev SCRATCH PRO

Tässä sarjassa pelit kehitetään Scratch-ohjelmointiympäristöllä (www.scratch.mit.edu). Pro-sarja on tarkoitettu kokeneemmille scratchaajille. Pelit ovat tyypillisesti sisällöllisesti laajempia, ohjelmoinnillisesti vaativampia ja sisältävät enemmän itse tehtyjä grafiikoita.

*Kun palautatte **Scratch**-pelinne esikarsintaan, pääsette ehdottamaan, kumpaan sarjaan toivoisitte sen osallistuvan (Lite vai Pro). Tuomaristo kuitenkin siirtää pelin tarvittaessa toiseen sarjaan, mikäli se laajuuden ja toteutuksen puolesta soveltuu sinne paremmin.*

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. Alustat, joilla ei luoda suoraan omia pelimuotoisia toteutuksia vaan pikemminkin maailmoja, kenttiä tms. elementtejä valmiiseen peliin (esim. Roblox Studio) eivät ole sopivia GameDevin perusideaan oman pelin tekemisestä.

Vuoden 2027 pelinkehitysteema:

SUURI PAKO

2. Lajin ikäryhmä

GameDev on suunnattu kouluikäisille lapsille ja nuorille. Lajissa ei ole tarkkoja ala- tai yläikärajoja, mutta tavanomaisesti Scratch-pelejä kehittäneet ovat olleet noin 3.–7. luokkalaisia tai hieman vanhempia, kun taas Open-sarjaan osallistuneet ovat olleet keskimäärin 5.–9. luokkalaisia. Kaikkiin sarjoihin voi kuitenkin osallistua iästä ja luokka-asteesta riippumatta, kunhan omat valmiudet ovat sopivat oman pelin kehittämiseen ohjeistetuilla pelinkehitysalustoilla. Erityisesti vanhempia oppilaita kannustetaan yleisesti suuntautumaan haastavampien pelinkehitysalustojen käyttöön. Pelien arvioinnissa huomioidaan joukkueen jäsenten ikätaso.

3. Joukkueet

- Pelin voi suunnitella ja toteuttaa n. 2–4 hengen kokoinen ryhmä (poikkeavista ryhmäko'oista täytyy olla etukäteen yhteydessä päätuomareihin: Janne Fagerlund (janne.fagerlund@jyu.fi), Marko Väistö (marko.vaisto@omnia.fi).
    - Oppilaat ja opettajat voivat ottaa missä tahansa vaiheessa yhteyttä päätuomareihin. Tuomarit opastavat mielellään pelin kehittämisessä ja kisalajiin osallistumisessa.
- Ryhmän jokaisen jäsenen tulee osallistua pelin tekemiseen.
- GameDevin perusajatus on, että oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat pelin kokonaan itse. Aikuiset voivat auttaa ja opastaa pelin kehittämisessä (esim. tiedonhaussa).

4. Alueturnaus ja valtakunnallinen turnaus

Alueturnaus (esikarsinta)

Pelin kehittäminen kannattaa aloittaa jo hyvissä ajoin syyslukukaudella 2026. Ilmoittautuminen kaikkiin Innokas-kisalajeihin on avoinna helmikuun 2027 ajan. Esikarsinnat GameDeviin tapahtuu aluekisojen yhteydessä maaliskuun 2027 aikana.

Pelit palautetaan esikarsintaan **8. maaliskuuta 2027** mennessä nettilomakkeella (ko. viikolla hiihtolomalla olevat 15. maaliskuuta mennessä). Ohjeet nettilomakkeen täyttämiseen lähetetään esikarsintaan ilmoittautuneille sähköpostitse. Palautukseen tulee sisältyä pelattava peli materiaaleineen (esim. Scratchissa linkki tai *.sb3*-tiedosto, Unityssa Webgl-build ja lataus Simmer.io-sivustolle ja sieltä linkin kopiointi). Lomakkeella esitetään kysymyksiä pelistä. Pelien esikarsinta tapahtuu lomakkeella kerrottujen tietojen avulla. Lomakkeen huolelliseen täyttämiseen on syytä varata aikaa, sillä puutteellisesti täytetyillä tiedoilla on pienempi mahdollisuus jatkaa valtakunnallisiin kisoihin.

Huom.! Pyydämme lataamaan pelattavat Open-sarjan pelit jollekin verkkojulkaisualustalle sen sijaan, että ne palautetaan paikallisille tietokoneille asennettavina tiedostoina.

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 esikarsinnassa jokseenkin keskeneräisiä, mutta seuraavin ehdoin:

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

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

Nettilomakkeen täyttämisen lisäksi **joukkueet osallistuvat esikarsinnan aikana 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 palautetta. Lisätietoja alueturnauksista: https://www.innokas.fi/turnaus/turnausinfo/alueturnaukset-ja-ilmoittautuminen/

Joukkueet saavat aluekisojen jälkeen (viimeistään huhtikuun alussa) tiedon esikarsinnan tuloksesta eli mahdollisesta pääsystään valtakunnallisiin kisoihin. Kustakin kolmesta GameDev-kisasarjasta pääsee enimmillään 8 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 **huhtikuussa 2027** (tarkka aikataulu ja palauttamisohje lähetetään finalisteille myöhemmin). Palautukseen tulee sisältyä pelattava pelin ja sen materiaalien lisäksi pelin esittelyportfolio digitaalisessa muodossa (esim. linkki portfoliotiedostoon Google Drivessa).

Huom.! Varmistakaa, että ulkoiset katsojat pääsevät tarkastelemaan peliportfoliota linkin kautta.

Voittajat julistetaan etämuotoisesti Innokas ohjelmointi- ja robotiikkaturnauksessa. Lisätietoa valtakunnallisesta turnauksesta: https://www.innokas.fi/turnaus/

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

5. Säännöt

Pelin vaatimukset

Pelin tulee olla itse tehty digitaalinen peli, jota voi pelata tietokoneella ja joka voi toimia myös muilla laitteilla. Peliin saa sisältyä myös esimerkiksi lisä-/oheislaitteita, kuten erillisiä peliohjaimia (esim. Micro:bit), verkkokameran käyttöä tai vastaavaa. Peliä täytyy kuitenkin voida pelata tarvittaessa myös pelkästään tietokoneella, sillä kaikilla pelaajilla ei välttämättä ole kaikkia lisälaitteita käytettävissään. Pelin tekemisessä saa käyttää ideoita tai materiaalia muualta, mutta niistä tulee mainita pelin esittelyportfoliossa.

- *Aihe.* Pelin aihe on vapaa, mutta sen toivotaan liittyvän vapaavalintaisella tavalla vuoden pelinkehitysteemaan (ks. tämän ohjeen ensimmäinen sivu). Enemmän omaperäiset kuin lainatut tai suoraan kopioidut aiheet pärjäävät kisassa todennäköisesti paremmin.
    - Peli ei saa sisältää rajua väkivaltaa (kaikkien pelien ikäraja tulee olla K-7, ks. PEGI-ikärajasuositukset).
    - Pelissä tulee olla jotakin pelattavaa, eikä vain esimerkiksi animaatiota.
    - Mikäli peli on poikkeuksellisen pitkä tai laaja (esim. kenttiä on hyvin paljon), tuomarit eivät välttämättä voi arvioida sen jokaista osaa yksityiskohtaisesti.
- *Grafiikat ja ääni.* Merkittävin osa pelin grafiikoista, äänistä ja koodista on tehtävä itse, paitsi Scratch Lite -sarjassa, jossa valmiiden grafiikoiden käyttö on tavanomaisempaa. Jos ryhmä käyttää verkosta ladattua tai lainattua grafiikkaa, ääniä, koodia tai muita materiaaleja, kuten maksullisia kirjastoja, näihin täytyy olla käyttö- ja julkaisuoikeudet, ja ne on mainittava lähteineen peliportfoliossa tai pelin koodissa.
- *Koodi.* Koodia saa lainata muualta, mutta tiimin on kyettävä selittämään, miten pelin koodi toimii.

Oman pelin kehittämisessä rohkaistaan hyödyntämään Innokas-verkostossa laadittuja pelinkehitystukimateriaaleja. Tukimateriaaleihin voi tutustua lajin verkkosivuilta: https://www.innokas.fi/turnaus/innokas-lajit/innokas-gamedev/

Huom.! Tutustukaa erityisesti ”Tuomarien 5 vinkkiä pelinkehitykseen” -tietoiskuun: https://urly.fi/3W8k

Pelin esittelyportfolio

Osallistujat laativat pelistään esittelyportfolion, jossa kuvataan ydintietoja tekijäryhmästä ja pelistä. Portfolio toimii erinomaisena tutustumisväylänä peliin ja on mahdollisuus tekijöille kertoa pelistä lisätietoja. Portfolion voi tehdä esimerkiksi Wordilla, PowerPointilla, Prezillä, Swayllä tai käsin. Voitte käyttää mallipohjaa (asiakirjadokumentti), joka löytyy osoitteesta https://urly.fi/3BWI (mallipohjaa saa muokata mieleisekseen). Portfolion voi toteuttaa myös videomuotoisena, jolloin joukkue huolehtii itse videon tekemisestä, lataamisesta verkkoon ja toimittamisesta tuomareille kisatyötä palautettaessa.

Portfolioon toivotaan sisällytettävän seuraavat otsikot alakohtineen:

1. **Ryhmä**
    - Joukkueen nimi
    - Jokaisen ryhmäläisen nimi (etunimi riittää, halutessa myös kuva)
    - Ryhmäläisten iät tai luokka-asteet
    - Lyhyt kuvaus siitä, mitä jokainen ryhmäläinen on tehnyt peliin

2. **Pelin esittely**
    - Pelin nimi
    - Kuvaus pelistä: esim. pelin genre, pelin idea/tarkoitus/päämäärä
    - Kuvaus siitä, miten peli kytkeytyy vuoden GameDev-teemaan
    - Kuvaus siitä, miten peli-idea syntyi ja kehittyi
    - Kuvaus siitä, mihin asti peli on valmis (esim. kuinka monta kenttää on toistaiseksi tehty, mihin peli tällä hetkellä päättyy)

3. **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 portfoliossa näytönkaappauskuvien avulla tai vaihtoehtoisesti koodiin suoraan kommentoiden.
        - Valmiiksi käytetyistä materiaaleista täytyy myös 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 epäilys kopioiduista materiaaleista, joita ei ole mainittu portfoliossa tai pelin koodissa, saattaa heikentää pelin saamaa arviota.

4. **(Valinnainen): Lisätietoja**
    - Asioita, joita ryhmä haluaa kertoa pelistä tai sen kehittämisestä (esim. pelissä toistaiseksi olevat bugit ja keinot niiden ohittamiseksi, pelin mahdolliset koodit, TurboWarpin käyttämisen tarve Scratch-peleissä, terveiset tuomareille…)

Portfolio on yksi kisassa arvioitava osa-alue, joten sen tekemiseen kannattaa nähdä vaivaa. Portfolion on hyvä olla selkeä ja ytimekäs, jotta peliin tutustuva uusi henkilö saa siitä nopeasti hyvän käsityksen tiimistä, pelistä ja pelin taustoista.

6. Arviointi

Pelejä arvioidaan sekä esikarsinnassa että päätapahtumassa kussakin sarjassa (Scratch Lite, Scratch Pro ja Open) erikseen. GameDev-tuomariraati arvioi palautetut pelit kokeillen peliä sekä perehtyen nettilomakkeessa annettuihin tietoihin (ja päätapahtumassa pelin esittelyportfolioon).

Kussakin sarjassa on samat kuusi arvioitavaa kokonaisuutta, mutta kokonaisuuksien alla olevia tarkempia arvioitavia kohtia sovelletaan kussakin sarjassa pelinkehitysalustojen vaatimustason mukaisesti. Arvioinnissa huomioidaan myös palautetun pelin aihe. Esimerkiksi toiminnallisessa pelissä ei välttämättä odoteta olevan erityisen rikasta tarinaa, mutta seikkailuroolipelissä tarinan arviointia painotetaan enemmän.

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 kytkeytyminen vuoden teemaan
- pelin eri osa-alueiden yhteensopivuus
- toimiva ja rikas juoni/kehystarina

2. Koodi

Onko koodi toimivaa, teknisesti edistynyttä, laajaa ja selkeää?
Arvioitavia kohtia esim.:

- koodin bugittomuus, joka näkyy mm. pelin teknisenä sujuvuutena
- koodin rakenne ja siisteys
- koodin helppolukuisuus (esim. koodikommentit)
- koodin edistyneisyys, joka näkyy mm. monipuolisina kenttinä ja toimintoina

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

4. Hahmot, taustat ja äänet

Onko peli tyylikäs?
Arvioitavia kohtia esim.:

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

5. Pelituntuma ja käyttäjäkokemus

Onko peliä mukava pelata?
Arvioitavia kohtia esim.:

- mukaansa tempaava ja innostava pelituntuma/pelaamiskokemus
- pelin vuorovaikutteisuus
- hahmojen liikuttamisen tai valintojen tekemisen miellyttävyys
- kentissä liikkumisen sulavuus

6. Pelin esittely ja portfolio

Sisältääkö pelin esittelyportfolio ohjeistetut kohdat siististi ja helppolukuisesti?
Arvioitavia kohtia esim.:

- portfolion sisällöt (tiedot ryhmästä ja pelistä)
- portfolion selkeys ja ytimekkyys
- 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. Myös puolikkaiden tähtien saaminen on mahdollista.

kaipaa työstöä
kohtalainen
hyvä
erinomainen
visionäärinen

Kunkin pelin saamat tähdet kussakin kuudessa kokonaisuudessa lasketaan yhteen, ja voittajapeli on kussakin kolmessa 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 ei välttämättä pärjää kisassa yhtä hyvin kuin pelillä, joka on onnistunut erinomaisesti jokaisella osa-alueella.

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

Tsemppiä pelinkehitykseen!