Innokas!

GameDev instruktioner

1. Allmän beskrivning av grenen

I Innokas GameDev-tävlingen skapar eleverna ett eget digitalt spel som kan spelas på en dator. Tävlingen kommer att arrangeras i tre kategorier i 2027 års turnering: (1) Scratch Lite, (2) Scratch Pro och (3) Open (Gdevelop, Unity eller andra spelutvecklingsplattformar). Spelet kommer att delta i den första omgången som en del av Innokas regionala tävlingar. Lag som går vidare från de regionala tävlingarna kommer att tävla i den nationella Innokas 2027-tävlingen på distans. Lagen skickar in sina tävlingsbidrag för bedömning av domarna både före de regionala tävlingarna och före huvudevenemanget som ordnas på distans, och vinnarna i varje tävlingsserie tillkännages vid huvudevenemanget.

Innokas GameDev SCRATCH LITE

I denna serie är spelen utvecklade med hjälp av programmeringsmiljön Scratch (www.scratch.mit.edu). Lite-serien är avsedd för elever som fortfarande övar sig på att programmera med Scratch. Spelen är vanligtvis mer begränsade i omfattning, tekniskt grundläggande och kan innehålla mer färdig grafik.

Innokas GameDev SCRATCH PRO

I denna serie utvecklas spel med hjälp av programmeringsmiljön Scratch (www.scratch.mit.edu). Pro-serien är avsedd för mer erfarna Scratch-användare. Spelen är vanligtvis mer omfattande vad gäller innehåll, mer krävande vad gäller programmering och innehåller mer egenproducerad grafik.

När du skickar in ditt Scratch-spel för förhandsurval kan du föreslå vilken serie du vill att det ska ingå i. Juryn kan dock flytta spelet till en annan serie om det passar bättre där i fråga om omfattning och genomförande.

Innokas GameDev OPEN

I denna serie kan spel utvecklas med hjälp av GDevelop, Unity eller andra (helst kostnadsfria) plattformar för spelutveckling. Användning av andra plattformar än GDevelop eller Unity måste godkännas i förväg av huvuddomarna. Plattformar som inte direkt skapar spelaktiga implementationer utan snarare världar, fält och andra element för ett färdigt spel (t.ex. Roblox Studio) är inte lämpliga för GameDevs grundidé om att skapa sitt eget spel.

Spelutvecklingstema för 2027:

DEN STORA FLYKTEN

(Den finska tematiteln: Suuri pako)

2. Åldersgrupp för grenen

GameDev riktar sig till skolbarn och ungdomar. Det finns inga specifika åldersgränser för tävlingen, men vanligtvis har de som har utvecklat Scratch-spel gått i årskurs 3–7 eller varit något äldre, medan de som har deltagit i Open-serien i genomsnitt gått i årskurs 5–9. Alla kan dock delta i alla serier oavsett ålder och årskurs, så länge de har färdigheterna att utveckla sitt eget spel med hjälp av de guidade spelutvecklingsplattformarna. Äldre elever uppmuntras i synnerhet att använda mer utmanande spelutvecklingsplattformar. Teammedlemmarnas ålder beaktas vid utvärderingen av spelen.

3. Lag

- Spelet kan utformas och genomföras av en grupp på cirka 2–4 personer (för grupper av annan storlek, vänligen kontakta huvuddomarna i förväg: Janne Fagerlund (janne.fagerlund@jyu.fi), Marko Väistö (marko.vaisto@omnia.fi).
    - Elever och lärare kan kontakta huvuddomarna när som helst. Domarna ger gärna vägledning om spelutveckling och deltagande i tävlingen.
- Varje medlem i gruppen måste bidra på ett betydande sätt till spelutvecklingen.
- Grundidén bakom GameDev är att eleverna utformar och implementerar spelet helt på egen hand. Vuxna kan hjälpa och vägleda dem i utvecklingen av spelet (t.ex. i sökandet efter information).

4. Regional turnering och nationell turnering

Regional turnering (uttagning)

Alla Innokas 2027-distanstävlingar kommer att föregås av uttagningar som hålls i de regionala turneringarna i mars 2027. Anmälan till de regionala turneringarna kommer att vara öppen under hela **februari**. Det rekommenderas dock att du börjar utveckla ditt spel i god tid under höstterminen!

Spelen måste skickas in för preliminärt urval senast den **8 mars 2027** via onlineformuläret (senast den 15 mars för dem som har sportlov under vecka 10). Instruktioner för hur man fyller i onlineformuläret kommer att skickas via e-post till dem som har anmält sig till den preliminära

omgången senast i början av mars. Inlämningen måste innehålla det spelbara spelet och dess material (t.ex. en länk eller .sb3-fil i Scratch, en Webgl-build i Unity och en uppladdning till Simmer.io, från vilken länken kan kopieras). Formuläret innehåller ännu inte spelpresentationsportfolion, utan en separat lista med frågor om spelet. Det preliminära urvalet av spel kommer att basera sig på den information som anges i formuläret. Det är viktigt att du tar dig tid när du fyller i formuläret, eftersom ofullständiga uppgifter minskar dina chanser att gå vidare till den nationella tävlingen.

Observera! Vi ber dig ladda upp de spelbara Open Series-spelen till en onlinepubliceringsplattform istället för att skicka tillbaka dem som filer som ska installeras på lokala datorer.

I den preliminära omgången utvärderas främst spelidén och utvecklingspotentialen hos spelet och teamet, där det (delvis) spelbara spelet och det material som tagits fram för det är viktiga mätare. Det huvudsakliga syftet med den preliminära omgången är att hjälpa till att utveckla spel för den nationella turneringen. Spelen kan vara något ofärdiga i den preliminära omgången, men under följande villkor:

- Spelet måste ha något att spela.
- Spelet måste ha en tydlig idé/ett tema.
- Spelet måste ha någon form av media (t.ex. grafik, ljud).

(I formuläret ombeds du att separat beskriva vad som fortfarande saknas i spelet/vad som kommer att utvecklas härnäst.)

Förutom att fylla i onlineformuläret **kommer lagen att delta i regionala tävlingar** under den preliminära omgången genom att förbereda sig för att presentera (delar av) sitt spel eller utkast till dess delar enligt instruktioner från den regionala tävlingsarrangören. Presentationen vid de regionala tävlingarna kan vara ett utmärkt sätt att få respons från publiken. För mer information om de regionala turneringarna, besök: https://www.innokas.fi/turnaus/turnausinfo/alueturnaukset-ja-ilmoittautuminen/

Efter de regionala tävlingarna (senast i början av april) kommer lagen att informeras om resultaten från den preliminära omgången, dvs. om de har kvalificerat sig för de nationella tävlingarna. Högst åtta spel från var och en av de tre GameDev-tävlingsserierna kommer att kvalificera sig för de nationella tävlingarna. De som kvalificerar sig för den nationella tävlingen får kort respons om styrkorna i sitt spel och förslag på förbättringar. Denna respons ska användas i den vidare utvecklingen av spelet inför den slutliga utvärderingen! De som utgallras i den regionala tävlingen får ett deltagarintyg och respons på sitt spel.

Nationell turnering (distansevent)

Det slutgiltiga tävlingsbidraget måste skickas in för domarnas slutliga bedömning via ett onlineformulär senast **i april 2027** (separata instruktioner för inlämning kommer att skickas till

finalisterna senare). Förutom det spelbara spelet och dess material måste bidraget innehålla en digital presentationsportfolio (t.ex. en länk till en portfoliofil på Google Drive).

Observera! Se till att externa tittare kan komma åt spelportfolion via länken.

Vinnarna kommer att tillkännages på distans vid Innokas programmerings- och robotikturneringen. Mer information om den nationella turneringen finns på: https://www.innokas.fi/turnaus/

Mer detaljerade instruktioner om deltagande i distanseventet och eventets schema (t.ex. tidtabeller) kommer att publiceras senare.

5. Regler

Spelkrav

Spelet måste vara ett egenutvecklat digitalt spel som kan spelas på en dator och som även fungerar på andra enheter. Spelet kan även inkludera andra enheter, såsom separata spelkontroller (t.ex. Micro:bit), webbkameror eller liknande. Det måste dock också vara möjligt att spela spelet enbart på en dator, eftersom alla spelare nödvändigtvis inte har tillgång till alla extraenheter. Idéer eller material från andra källor får användas vid skapandet av spelet, men de måste anges i spelets presentationsportfolio.

- *Tema*. Spelets tema är fritt, men det bör på något sätt relatera till årets tema för spelutveckling (se första sidan i dessa instruktioner). Mer originella teman har sannolikt större chans att lyckas i tävlingen än lånade eller direkt kopierade teman.
    - Spelet får inte innehålla överdrivet våld (alla spel måste vara klassade som K-7, se PEGI:s rekommendationer för åldersklassificering).
    - Spelet måste ha något att spela, inte t.ex. enbart animationer.
    - Om spelet är väldigt långt eller omfattande (t.ex. om det finns många nivåer) kan det hända att juryn inte hinner utvärdera varje del i detalj.

- *Grafik och ljud.* Merparten av spelets grafik, ljud och kod måste skapas av deltagarna själva, med undantag för Scratch Lite-serien, där det är vanligare att använda färdig grafik. Om gruppen använder grafik, ljud, kod eller annat material som laddats ner eller lånats från internet, till exempel betalda bibliotek, måste de ha rättigheter att använda och publicera dem, och de måste anges med källhänvisning i spelportfolion eller spelkoden.

- *Kod.* Kod kan lånas från andra källor, men teamet måste kunna förklara hur spelkoden fungerar.

När du utvecklar ditt eget spel uppmuntrar vi dig att använda det stödmaterial för spelutveckling som skapats av Innokas-nätverket. Du hittar stödmaterialet på webbplatsen: https://www.innokas.fi/turnaus/innokas-lajit/innokas-gamedev/

Observera! Se till att läsa informationsbladet ”5 tips för spelutveckling från domarna”: https://urly.fi/3W8k

Portfolio med spelpresentationer

Deltagarna ska skapa en presentationsportfolio för sitt spel, där de beskriver viktig information om teamet och spelet. Portfolion fungerar som en utmärkt introduktion till spelet och ger skaparna möjlighet att dela med sig av ytterligare information om det. Portfolion kan skapas med hjälp av Word, PowerPoint, Prezi, Sway eller för hand. Vi rekommenderar att man använder en mall (dokumentfil) som kan laddas ner från https://urly.fi/3BWI (mallen kan modifieras efter önskemål). Portfolion kan också skapas i videoformat, i vilket fall teamet ansvarar för att göra videon, ladda upp den online och skicka in den till domarna när tävlingsarbetet lämnas in.

Portfolion ska innehålla följande rubriker med underrubriker:

1. **Grupp**
    - Lagets namn
    - Namn på varje gruppmedlem (förnamn räcker, foto om så önskas)
    - Ålder eller årskurs för gruppmedlemmarna
    - Kort beskrivning av vad varje gruppmedlem har bidragit med till spelet

2. **Spelpresentation**
    - Spelets namn
    - Beskrivning av spelet: t.ex. spelgenre, spelidé/syfte/mål
    - Beskrivning av hur spelet anknyter till årets GameDev-tema
    - Beskrivning av hur spelidén kom till och utvecklades
    - Beskrivning av hur långt spelet har färdigställts (t.ex. hur många nivåer som har skapats hittills, var spelet slutar för närvarande)

3. **Källmaterial och tack**
    - Tack till andra personer som har hjälpt till med utvecklingen av spelet

- Idéer som hämtats från andra källor och användning av färdiga medier såsom kod, grafik eller ljud måste tydligt anges
    - Lånade material (t.ex. kodsnuttar som remixats i Scratch) måste tydligt anges i portfolion med hjälp av skärmdumpar eller, alternativt, genom att kommentera direkt i koden.
    - För färdiga material måste det också anges om de har lånats direkt som de är eller om vissa ändringar har gjorts.
    - Källan till lånade material måste också anges (t.ex. bibliotekets namn och en länk, om sådan finns). Observera! Om juryn misstänker att det finns kopierat material som inte har angetts i portfolion eller spelkoden kan detta sänka spelets poäng.

4. **(Valfritt): Ytterligare information**
    - Saker som gruppen vill dela med sig om spelet eller dess utveckling (t.ex. buggar som finns i spelet just nu och hur man kan komma runt dem, möjliga spelkoder, behovet av att använda TurboWarp i Scratch-spel, hälsningar till domarna osv.).

Portfolion är ett av de områden som bedöms i tävlingen, så det är värt att lägga ner tid och energi på att skapa den. Portfolion ska vara tydlig och koncis så att någon som är ny i spelet snabbt kan få en god förståelse för teamet, spelet och dess bakgrund.

6. Bedömning

Spelen utvärderas separat i både preliminärrundan och huvudtävlingen i varje serie (Scratch Lite, Scratch Pro och Open). GameDev-juryn utvärderar de inskickade spelen genom att testa dem och granska informationen i onlineformuläret (och, i huvudtävlingen, spelpresentationsportfolion).

Helheter som ska bedömas

Varje serie har samma sex områden som ska bedömas (se nedan), men de mer specifika föremålen för bedömning under varje område är något justerade i Scratch-serien och Open-serien på grund av skillnaderna mellan spelutvecklingsplattformarna. Bedömningen tar också hänsyn till idén/genren för det inlämnade spelet. Till exempel förväntas ett actionfyllt skjutspel inte nödvändigtvis ha en särskilt rik handling/berättelse, men i ett äventyrsrollspel läggs större vikt vid bedömningen av ramberättelsen.

1. Tema/idé

Har spelet ett bra tema eller en bra idé som fungerar bra för helheten?

2. Kod

Är koden fungerande, tekniskt avancerad, omfattande och tydlig?

Föremål för bedömning, t.ex.:

- spelets tema/idé framgår tydligt
- originellt eller unikt tema/idé
- koppling mellan spelet och årets tema
- kompatibilitet mellan spelets olika delar
- fungerande och rik handling/ramberättelse

3. Användargränssnitt och instruktioner

Kan spelet spelas utan råd från utomstående?

Föremål för bedömning, t.ex.:

- tydlig presentation av spelets mål/syfte
- spelmenyer och instruktioner (t.ex. för att styra karaktären)
- användarvänlighet

5. Spelkänsla och användarupplevelse

Är spelet trevligt att spela?

Föremål för bedömning, t.ex.:

- engagerande och spännande spelupplevelse
- spelets interaktivitet
- behagliga rörelser hos karaktärerna, trevliga valmöjligheter
- smidiga rörelser på spelplanen

Föremål för bedömning, t.ex.:

- buggfri kod, vilket bland annat återspeglas i spelets tekniska smidighet
- Kodstruktur, hur “ren” är koden?
- lättläst kod (t.ex. kodkommentarer)
- avancerad kod, vilket bland annat återspeglas i mångsidiga fält och funktioner

4. Karaktärer, bakgrunder och ljud

Är spelet snyggt och stiligt?

Föremål för bedöming, t.ex.:

- karaktärer, bakgrunder och ljud
- spelets övergripande utseende
- kompatibilitet mellan grafik och ljud/musik
- hur vackert, skrämmande, spännande osv. är spelet (beroende på spelets syfte)

6. Spelpresentation och portfolio

Innehåller spelpresentationsportfolion de nödvändiga avsnitten i ett snyggt och lättläst format?

Föremål för för bedömning t.ex.:

- Portfolions innehåll (information om gruppen och spelet)
- portfolions tydlighet och koncisa utformning
- hur gruppmedlemmarna presenterar sitt spel och om de har en trevlig tävlingsanda (t.ex. i regionala tävlingar, med domare)

Poängsättning

Domarna ger varje spel ett separat betyg för var och en av de sex ovanstående kategorierna på en femstjärnig skala. Det är också möjligt att ge halva stjärnor.

behöver arbete

måttlig

bra

utmärkt

visionär

Stjärnorna som tilldelats varje spel i var och en av de sex kategorierna räknas ihop, och det vinnande spelet i var och en av de tre serierna är det spel som har flest stjärnor totalt. Om ett eller flera spel delar första platsen kommer juryn att skriftligen förklara vilket spel som är vinnaren.

Var och en av de sex kategorierna som utvärderas är därför lika värdefulla i poängsättningen, vilket innebär att till exempel ett spel med endast visionär kod inte nödvändigtvis klarar sig lika bra i tävlingen som ett spel som har utmärkt sig i alla kategorier.

Varje lag får ett utskrivbart certifikat för sitt deltagande, där spelets starkaste sidor och områden som kan utvecklas ytterligare lyfts fram.

Lycka till med spelutvecklingen!