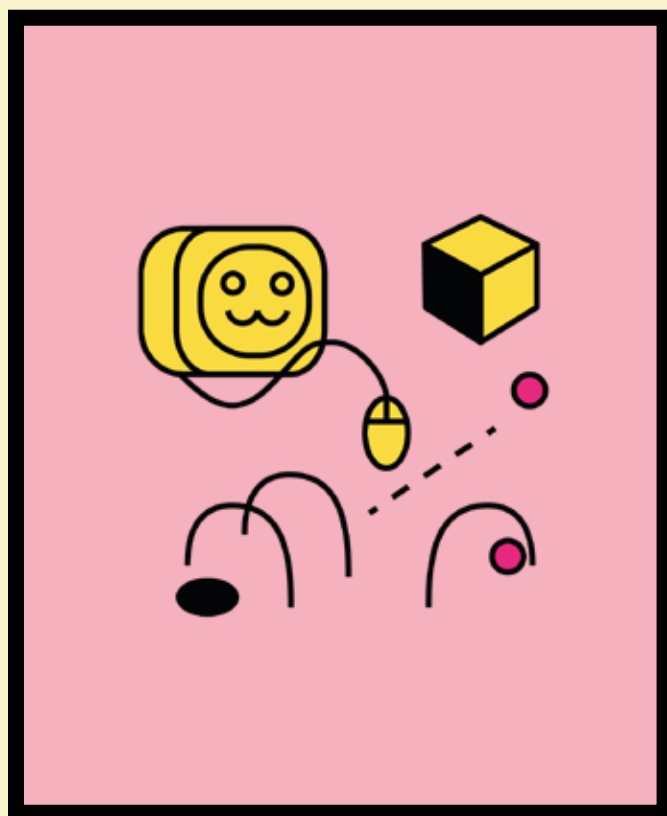
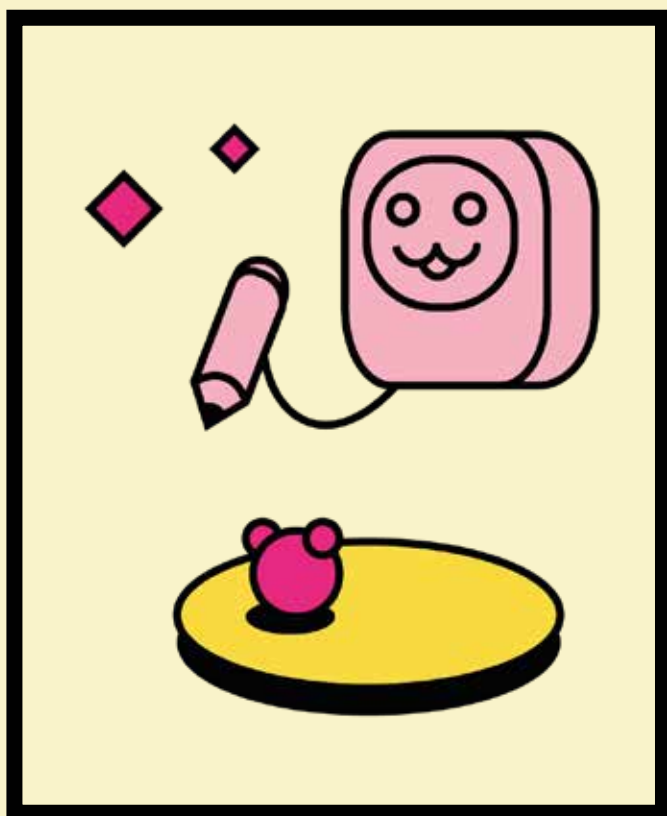


Gamejam **GUIDE**

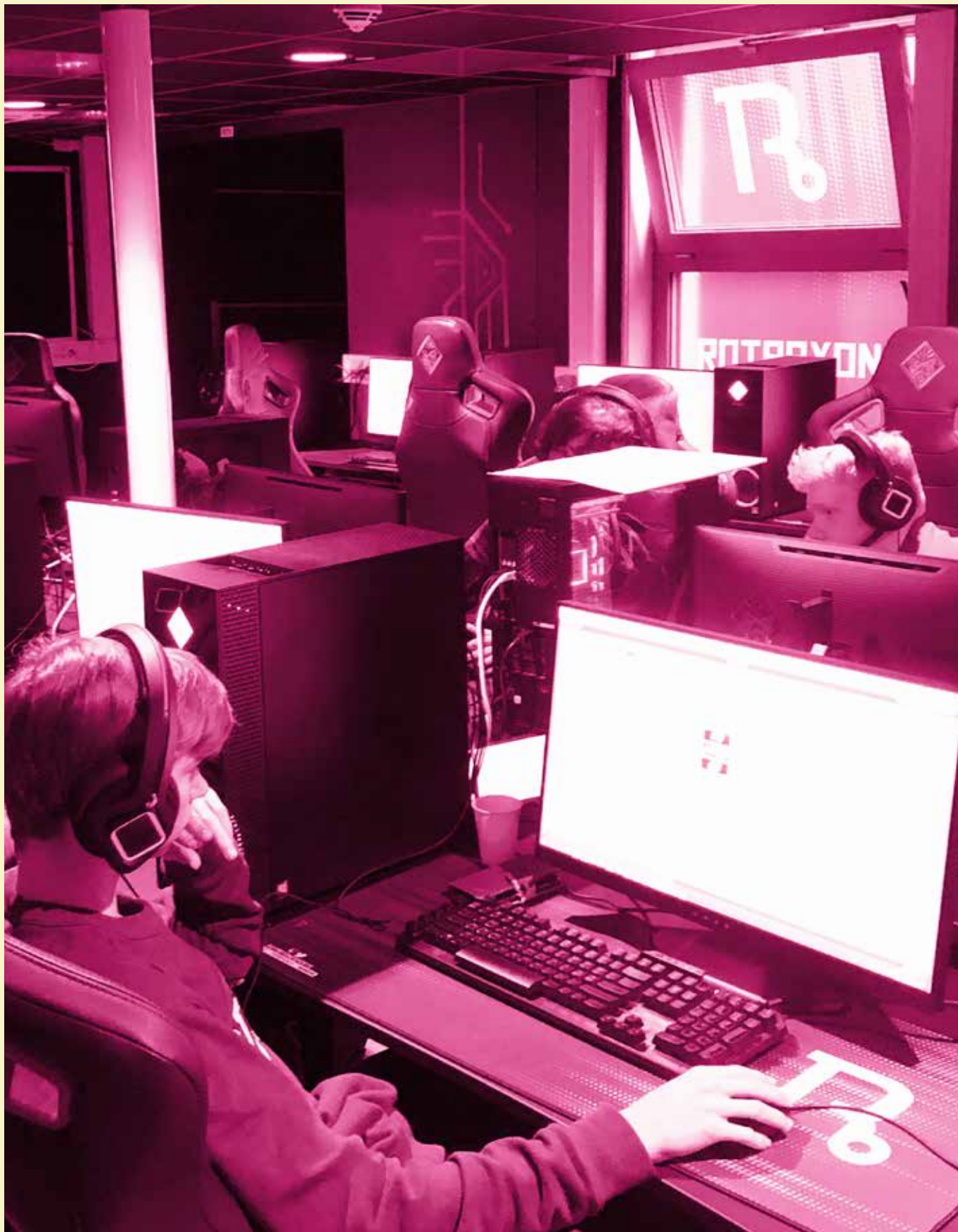
Skrevet av Camilla Wang Kvalheim for UKM Norge



Gamejam Ung

- et konsept utviklet av E6 Medieverksted, UKM Norge, KRED og Viken Filmsenter





Grafikk: Camilla Wang Kvalheim
Foto: Ole Martin Gjestad
Design: Inger Marie Gunderhuset

Innhold

Innledning	4
Hva er et gamejam?	5
Hvordan lage et spill?	6
Elementer i spillutvikling	6
Gamejam Ung - konseptet	8
Oppsumert	8
Rammer (målgruppe / tid og sted)	8
Sentrale elementer	9
Gruppeinndeling.....	10
Utstyr	11
Praktisk gjennomføring	12
Stab.....	12
Discord	13
Lokale.....	13
Markedsføring	14
Rekruttering	14
Påmelding	15
Nyttige lenker	16
Vedlegg	18
Mat - eksempel.....	18
Pakkeliste - eksempel	18
Timeplan - eksempel.....	19

Innledning

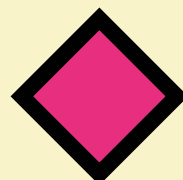
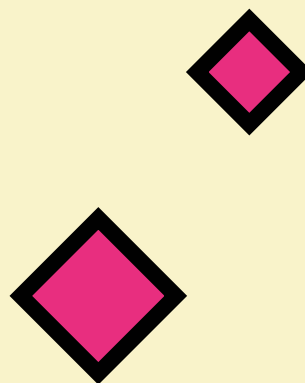
Med Gamejam Ung har vi hatt som mål å utvikle et verktøy for å skape møteplasser for ungdom, og å bygge nettverk og kompetanse innen spillutvikling. Intensjonen er at man kan tilrettelegge for at ungdom med ulike interesser og kompetanse kan møtes rundt den felles oppgaven å utvikle spill.

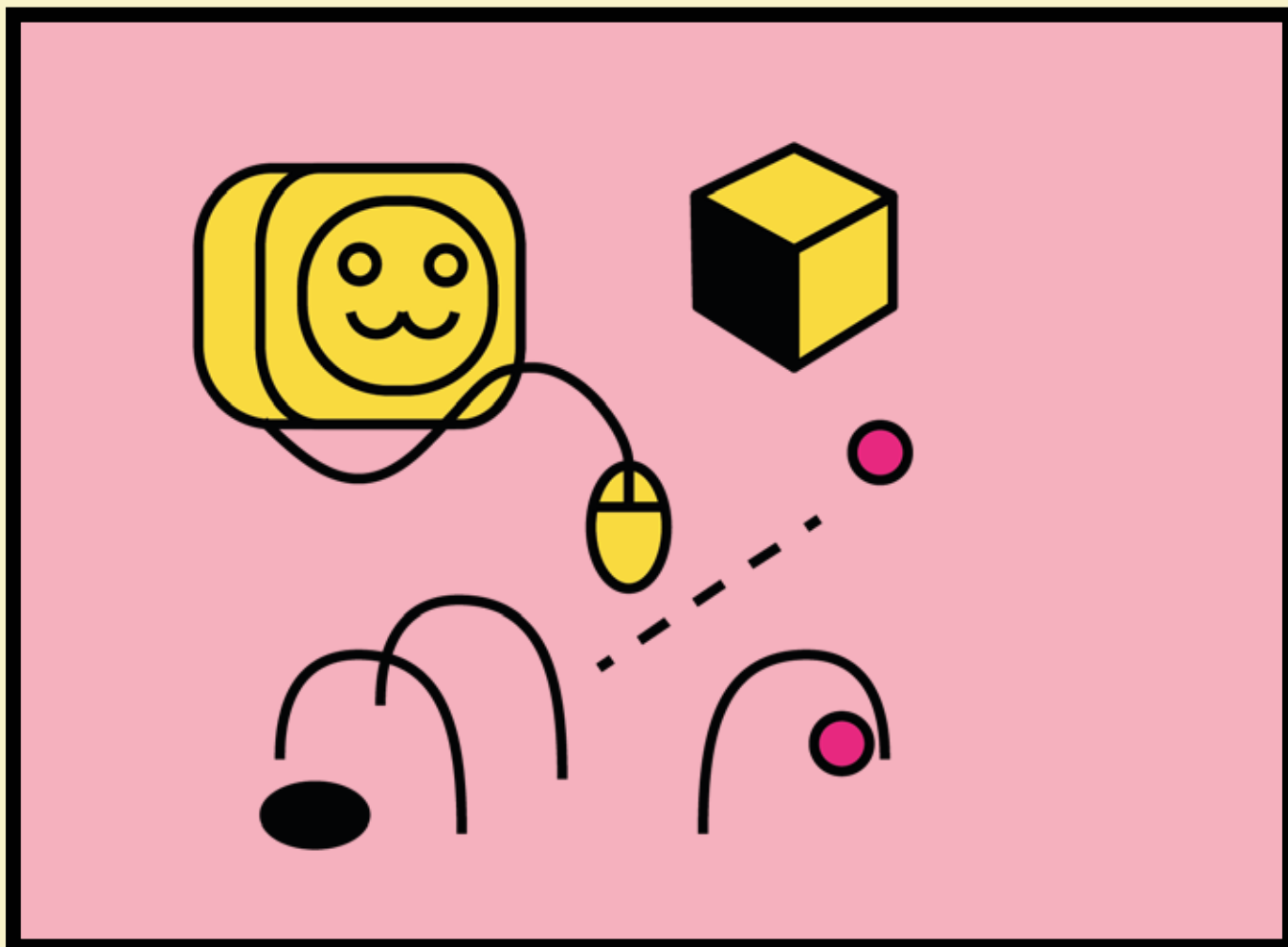
Som utgangspunkt for Gamejam Ung konseptet har vi latt oss inspirere av såkalte gamejams. Dette er samlinger der deltakerne går sammen i team og lager spill fra bunnen av i løpet av kort tid. I vårt prosjekt ser vi for oss at vi kan invitere ungdom med interesse for spill, tegning, animasjon og musikk til å delta i tilrettelagte gamejams med mål om å utvikle egne spill.

Da det å utvikle spill er en arbeidskrevende og komplisert prosess, er det viktig at GJU tar høyde for dette og legger til rette for at ungdom kan være med uten at det stilles krav om teknisk spill- eller programmeringskompetanse.

GJU legger til rette for dette ved at vi utviklet en modifisert gamejam modell. Et sentralt element her er at man som arrangør bidrar med spillutviklingskompetanse, slik at ungdommenes ideer og kreative forelegg kan implementeres i en spillmotor. I GJU legges det opp til opp til deltakerne utvikler sine ideer innenfor gitte rammer og med definerte verktøy, slik at det produseres realiserbare konsepter og prototyper.

I denne veilederen går vi gjennom GJU konseptet med det mål at denne modifiserte gamejam modellen kan brukes som mal for gjennomføring av flere lignende arrangement andre steder.





Hva er et gamejam?

Et gamejam er en konkurranse eller samling der deltakerne prøver å lage et dataspill fra bunnen av. Deltakere er vanligvis programmerere, spilldesignere, artister, forfattere og andre innen spillutviklingsrelaterte felt, og de kan jobbe uavhengig eller i team.

Begrepet gamejam er en sammensetning av ordene 'game' og 'jam session'. En jamsession beskriver den musikalske handlingen med å produsere musikk med liten eller ingen forberedelse i forkant i et forsøk på å utvikle nytt materiale eller bare å øve. På samme måte er gamejams sammenkomster der spillutviklere prototyper eksperimentelle ideer til spillbare spill.

Tidsbegrensning

Gamejams har tidsbegrensninger, fra noen få timer til flere dager. Det hyppigst brukte formatet varierer vanligvis fra 24 til 72 timer. Denne tidsbegrensningen er ment å simulere presset fra en frist og å oppmuntre til kreativitet hos teamene som deltar.

Tema

Et gamejam er vanligvis sentrert rundt et tema, som deltakerne bruker som utgangspunkt til sitt spillkonsept. Temaet blir vanligvis kunngjort kort tid før eller etter arrangementet har begynt, for å unngå at deltakerne forbereder seg på forhånd. Et tema er ment å legge begrensninger på utviklere, noe som oppmuntrer til kreativitet og det tar gjerne form som et spesifikt ord, eksempelvis "dobbelmoral" eller "regn". Det kan også brukes til å knytte arrangementet opp til et spesifikt sted, budskap eller organisasjon.

Hvordan lage et spill?

Et kommersielt dataspill er et komplekst og sammensatt produkt som vanligvis krever mye tid og mange ulike fagpersoner for å gjennomføre. I et gamejam har vi kanskje 3 dager å lage et spill på, da er det viktig å tenke enkelt og tidseffektivt.

Elementer i spillutvikling

Programmering

Et dataspill er først og fremst et program som må lages i et spesifikt kodespråk. Det krever en viss ferdighet innen programmering for å kunne sette opp et spill i løpet av en veldig kort tidsfrist. Et gamejam der ungdommer er målgruppe vil derfor kreve profesjonelle utviklere for å kunne lage en spillprototype.

Spillmotor

Når prototypen skal lages vil det ofte være gjort i en spillmotor. En spillmotor er et sett med verktøy og biblioteker som brukes til å bygge et dataspill. De mest populære og kommersielt brukte spillmotorene i dag er Unreal Engine og Unity 3D. Roblox studio er også verdt å nevne her, en motor som er veldig populær blant amatører. Disse tillater deg å lage både 2D- og 3D-spill og blir ansett som noe du trenger relativt god erfaring med programmering for å kunne bruke. Det finnes alternativer som kan brukes for de som er i en meget ung aldersgruppe eventuelt helt nye til programmering, her har vi visuelle programmeringsspråk som Scratch eller Microsoft Arcade. Andre motorer som kan være aktuelle innen 2D-spill og er enklere å sette seg inn i enn Unity og Unreal er Godot, GameMaker Studio

og RPG maker. Sistnevnte har også inkludert mye visuelt materiale man raskt kan få inn i et prosjekt. Ingen av de nevnte spillmotorene koster penger å bruke, eventuelt har en gratis testperiode.

Visuelt materiale

Et annet sentralt element er det visuelle innholdet. Et spill kan være 2D-, eller 3D-basert og her kan man velge mellom å lage det visuelle materialet selv eller finne det på nettet. Karakterer, 3D-modeller, animasjoner, teksturer, bakgrunner, visuelle effekter lages i egen programvare som for eksempel photoshop eller Maya. Av populær programvare som er helt gratis har vi Blender 3D, Krita, PhotoDirector, Sketch, PiskelApp, m.m. Mange av spillmotorene tilbyr egne nettbaserte butikker (eksempelvis Unity Store eller Unreal Marketplace) der man kan laste ned ulike visuelle elementer. Her er det ofte tilbudt mye gratis. Det finnes mulighet for å lage enkle 3D-modeller i både Unreal og Unity, samt 2D kunst i spillmotorer som GameMaker.



Lyd/musikk

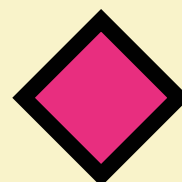
Lydeffekter er alltid viktig i et spill og er en kjempefin måte å få involvert noen som ikke har noe erfaring med visuell produksjon eller programmering. Lyder kan være spesi-aleffekter, stemmeskuespill, musikk og kan spilles inn på mobilen hvis man ikke har noe særlig lydutstyr tilgjengelig. Audacity, GarageBand, LMMS er gode eksempler på gra-tis programvare man kan bruke i denne sammenheng.



Spilldesign

For å lage et godt dataspill, må man ha kunnskap om spill-design. Dette inkluderer å utvikle idéen til spillet, å skape en spillmekanikk, å definere reglene og målene for spillet og å planlegge hvordan spilleren skal interagere med spillet. Dette kan også inkludere å utvikle historien, karakterene, oppdragene og kontrollene. Spilldesignere jobber også med å sikre at spillet er balansert og morsomt å spille.

Det finnes flere metoder for spilldesign, men mange de-signere bruker en iterativ prosess, hvor de lager en tidlig prototype av spillet, tester det og gjør endringer basert på tilbakemeldingene fra spillerne. Dette gjentas flere ganger frem til spillet er ferdigstilt.



Gamejam Ung

- konseptet

Oppsummert

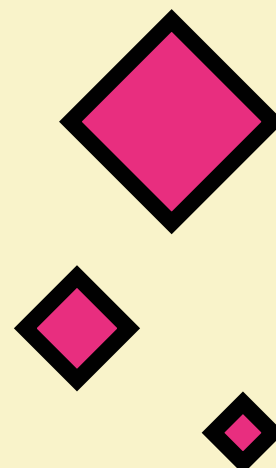
Gamejam Ung er et konsept for ungdom uten erfaring og kompetanse innen spillutvikling. I løpet av en gitt tidsperiode skal de planlegge, utvikle og presentere et spillkonsept. Dette kan være en spillbar prototype, modeller, animasjoner, tegninger, spilldesign, lyd, musikk, bakgrunnshistorier og mye mer. En sentral av GJU er at vi har en mentor/gruppeleder på hver gruppe, som har kunnskap om programmering og helst erfaring fra tidligere gamejam. En annen viktig del av GJU er de kreative stasjonene, et sted der man gir deltakerne kunnskap og tips underveis i arrangementet for at de skal kunne prøve noe nytt, for eksempel lydproduksjon eller 3D-modellering.

I denne seksjonen vil det beskrives hva som trengs minimum for å kunne gjennomføre Gamejam Ung.

Rammer (målgruppe / tid og sted)

Målgruppen for Gamejam Ung er unge mellom 15 og 20 år som har interesse for spill, musikk, animasjon, historiefortelling, illustrasjon, programmering m.m. Det er viktig å understreke at de ikke trenger noe som helst erfaring for å kunne være med. Dette er fordi mentoren har en stor rolle i å sørge for at spillprosjektet blir gjennomført.

Gamejam Ung holdes over en helg, 48 timer, det starter etter skoletid på en fredag og avslutter på søndag kveld. Maks antall deltakere bør være ut ifra hvor mange mentorer man ønsker/har råd til å ha på arrangementet, det anbefales ikke flere enn fire deltakere + én mentor per gruppe.



Sentrale elementer

Mentor

De fleste “vanlige” gamejams i dag er meget selvdrevne fordi deltakerne som oftest har nok erfaring til å vite hva slags rammer de skal sette på konseptet for å bli ferdig i løpet av den gitte tiden. På Gamejam Ung avhenger dette av mentorene og deres evne til å vurdere størrelsen og type spillkonsept. Det vil være deltakere som ønsker å gjøre meget ambisiøse prosjekter og da er det viktig med en pedagogisk tilnærming til denne avgrensningen som er viktig for at deltakerne skal få mest mulig ut av helgen. Noe vi ser er at ønsket om å sitte igjen med en spillprototype på slutten av arrangementet er meget høyt og det slår aldri feil å fokusere på dette.

Mentor er navnet vi har brukt på en innleid utvikler som har meget god erfaring med både programmering og design og som fungerer som gruppeleder når deltakerne blir delt inn i ulike “teams”. Som beskrevet tidligere i veilederen er det viktig å kunne tidlig sette stramme rammer for hva et team ønsker å lage i løpet av den korte tiden, og her er mentoren spesielt viktig med sin erfaring. For at dette gamejammet skal fungere optimalt så må det være én utvikler per gruppe som har evnen til å ta mesteparten av arbeidet når det gjelder å programmere en prototype. Det er foretrukket om en kandidat til mentorrollen har gjennomført et eller flere gamejam før, som hovedutvikler. Et testspørsmål når man engasjerer en mentor kan være om de evner å gjennomføre et gamejam på egenhånd.

Kreative stasjoner

En kreativ stasjon er en person med en spesifikk fagbakgrunn som holder lynkurs i noe som er nyttig for deltakerne å bruke i spillprosjektet. Dette kan være enkle tema som “hvordan spille inn dialog og eksportere lydfiler” eller “hvordan lage en 2D-animasjon i pixelart”. Denne rollen kan bli veldig viktig for å holde motivasjonen oppe hos deltakerne, der de fort kan møte på “vegger” og evnene deres setter en stopper for hva de kan bidra med på spillkonseptet. Litt ny kunnskap som er enkel å anvende, slik å legge inn lyd i prosjektet de har spilt inn selv, kan gjøre mye for å lage en bedre prototype og dermed bidra til mestringsfølelse for deltakerne.

Gruppeinndeling

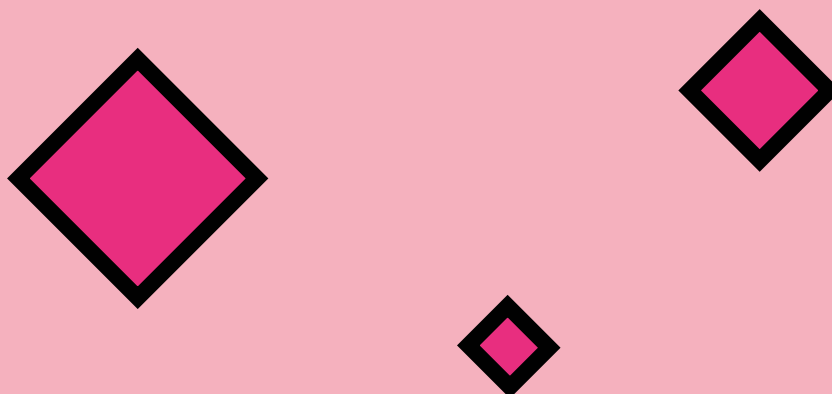
Her er noen måter å gjøre gruppeinndeling på:

Forhåndsinnndelte grupper på bakgrunn av hva de påmeldte har av ønsker og interesser. I sammenheng med gruppedynamikk kan det dreie seg om at de ønsker å være på gruppe med en venn eller klassekamerat eller at de har behov for å ikke være på en altfor stor gruppe for eksempel. Når det gjelder interesser kan det være lurt å prøve å fordele medlemmene ut ifra hva de ønsker å gjøre, slik at ikke alle på én gruppe ønsker å gjøre det samme. Denne inndelingen må gjøres før jammet starter og mentor tildeles litt etter hva mentoren har som ekspertise og foretrukket spillmotor.

Selvalgte grupper type 1; Etter at temaet har blitt presentert blir det satt av litt tid til å komme opp med idéer. De som ønsker, presenterer sine idéer foran resten av deltakerne. Etter velger deltakerne hvilken idé de ønsker å være med på.

Selvalgte grupper type 2; Alle mentorene har hver sin idé som de presenterer. Temaet har blitt gitt i god tid i forkant slik at mentoren kan forberede idéen i god tid til arrangementet. Mentorene presenterer og deltakerne samler seg rundt idéen på lik måte som i punkt 2.

Optimal størrelse på gruppen vil være én mentor pluss tre til fire deltakere. Noe mer enn dette kan føre til at deltakerne mangler oppgaver og det er vanskeligere for mentoren å veilede alle like godt.



Utstyr

Deltakerne kan ha relativt "dårlig" utstyr, for eksempel en PC utlånt fra skolen til skrivearbeid, og uansett ha mye å bidra med i prosjektet. Mange program krever ikke mye ytelse og mentorene bør også tilpasse spillkonseptet deretter, når han/hun har oversikt over det deltakerne er utstyrt med, rent teknisk.

Det er viktig at mentoren har en god nok PC til å kjøre den spillmotoren som han/hun har mest erfaring med/ønsker å bruke. Dette innebærer enten stasjonær eller bærbar PC. Mac er også mulig å bruke, men Windows-PC er som regel foretrukket. De ulike spillmotorene har ulike krav til PC'ens prosessor, grafikkort og minne.

Lydstasjon

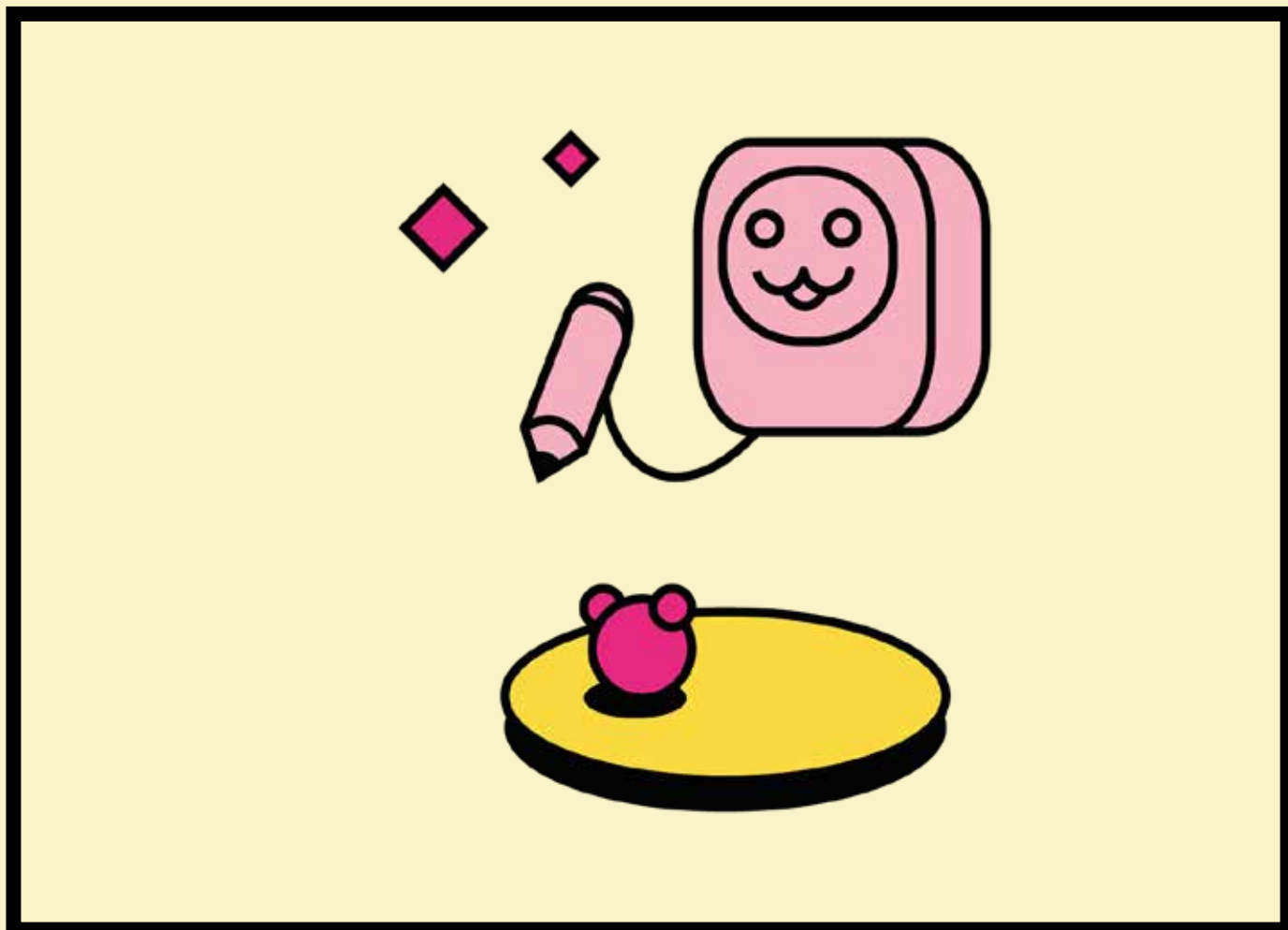
Det vil kun være nødvendig med en mikrofon av relativt grei kvalitet (mobil, PC-mikrofon) og en maskin for å redigere på, for å kunne sette opp en lydstasjon. Da kan deltakerne enkelt lære hvordan de gjør det på sine egne maskiner om de ønsker å ta det videre til spillprosjektet, eventuelt at alle deler på utstyret satt opp på lydstasjonen.

Tegnestasjon

En tegnestasjon kan bestå av en skjerm for å vise frem det underviseren går igjennom og noen bord og stoler for deltakerne å sitte ved. Dette trenger ikke være veldig komplisert, og det viktigste er at deltakerne kan ha muligheten til å prøve det som underviseren går igjennom i sanntid.

Spilldesign stasjon

Kanskje vil deltakerne delta på et lynkurs i "World Building" eller "puzzle-making"? Dette er morsom og interessant kunnskap som kan brukes enten i prosjektet på arrangementet, eller som deltakerne kan ta med seg videre. Det kunne til og med vært "innføring i å lage brettspill", for å lære om rask planlegging av spilldesign men papirprototyping som enkelt kan testes av deltakerne på gamejammet.



Praktisk gjennomføring

Stab

Her deles de ulike oppgavene inn i ansvarsroller, som fint kan kombineres eller deles opp ut ifra hva man har tilgjengelig av ressurser.

Ansvarlig for organisering - En som setter opp agenda og har kontroll over gjennomføringen av gamejammet, som sørger for at alt er på plass av matbestilling, utstyr, lokale, deltakere, mentorer, kreative stasjoner, etc. Bør være en person som er tilgjengelig størsteparten av arrangementet for å kunne svare på spørsmål, delegere oppgaver og ordne problemer. Denne personen har ansvar for at deltakerne har den informasjonen de trenger, og at man vet om spesifikke behov fra deltakernes side (matallergier, sosiale eller fysiske utfordringer, etc.)

Ansvarlig for kreativt utførelse - En viktig rolle i løpet av gamejammet vil være en som styrer den kreative retningen til gamejammet. Denne personen har ansvar for temaet og bør også holde et lite foredrag på fredagen for å repetere hva et gamejam er, hva man kan forvente å oppnå i løpet av helgen og hva man må huske på i henhold til agendaen man skal kjøre. Denne personen bør kunne være en

ressurs for deltakere som har spørsmål om man gjøre de ulike fagfeltene innen spillutvikling, med andre ord selv erfaring med spillutvikling.

Ansvarlig for markedsføring - Påse at det finnes en solid markedsføringsstrategi for arrangementet siden konseptet kan være vanskelig å formidle. Bør dra ut og rekruttere aktivt i skole.

Ansvarlig for lokale - En som har oversikt over lokalet, hvor man finner og bruker diverse utstyr og hva som er brannrutiner.

Ansvarlig for matservering - En som har ansvar for innkjøp av mat til frokost/lunsj og organisering av middag, samt rydd/vask.

Nattevakter - En nødvendighet når man skal ha overnatting.

Discord

Discord kan brukes som kommunikasjonskanal mellom de som arrangerer og de som deltar, både før og under jammet. Det er enkelt (og gratis) og opprette en discord-server som dedikeres kun til arrangementet. I tillegg til at man har mulighet til å kommunisere med flere på én gang om for eksempel spesifikk informasjon om agenda, matpauser, dørkoder eller bare tips og triks til utviklingen, kan deltakerne ha sine egne kanaler der de deler informasjon og materiale med gruppen sin. Discord er en plattform de aller fleste ungdommer kjenner til og bruker, særlig av spillinteressert ungdom. Det vil derfor være lettere å få dem til å faktisk bruke det som informasjonskanal.

Lokale

Et sted man kan arrangere gamejam på bør ha følgende fasiliteter:

- Sitteplasser for grupper
- Internett
- Overnattingsmuligheter (kan være et rom man legger ut madrasser)
- Mulighet for å låne eller sette opp prosjektor/skjerm for presentasjoner

Markedsføring

Gamejam er et ukjent konsept for de fleste utenfor spillutviklermiljøene. Det kan være vanskelig å forstå for både unge og voksne som aldri har vært borti et utviklert miljø og dermed ser vi at direkte markedsføring er viktig for å nå ut til deltakere. Man kan ikke forvente at å reklamere for et slikt arrangement på Facebook og/eller Instagram er nok for å nå ut til målgruppen.

Det kan også være et poeng å gjøre to runder med markedsføringen, én runde fire-fem uker før og en runde én til to uker rett før arrangementet starter.

Rekruttering

Det er i skolen vi først og fremst finner målgruppen for dette arrangementet, nærmere bestemt videregående og høyskole. Konseptet er såpass ukjent at det i seg selv er vanskelig å forklare alene med grafisk markedsføringsmaterieell som for eksempel plakater, facebook-events, instagram stories og lignende. Det som kan være vanskeligst å formidle er hva deltakerne kan forvente å oppleve og i tillegg forklare hvorfor dette ikke krever noe erfaring fra deres side. Målgruppen er også en vanskelig gjeng å "hooke" hvis det må være masse tekst og forklaring for å vekke interessen.

Den aller mest effektive metoden er å ha fysisk tilstedeværelse i et klasserom der man kan presentere arrangementet på en enkel måte, svare på spørsmål og stå klar med påmeldingsskjema. Dette bør være en som er med og arrangerer og kjenner godt til konseptet. En ivrig lærer som har fått et infoskriv på mail om konseptet og skal videreformidle dette uten noe grunnlag for å svare på spørsmål rundt utvikling og forventninger kan skape mer forvirring.

Det er å forvente at de ønsker å bli med på et arrangement om de kjenner noen andre som skal det også. Når de da sitter i et miljø med vennene sine under en slik presentasjon vil det fort bli større entusiasme for å delta.

Påmelding

I påmeldingsskjema vi brukte samlet vi inn følgende informasjon:

- Fullt navn
- Alder
- Kommune
- Mobilnummer
- E-post
- Foresattes navn og nummer (for de under 18)
- Ønske om å overnatte eller ikke?
- Matallergi/preferanser
- Hvor fikk du vite om arrangementet?
- En erklæring om at vi bevarer informasjonen i henhold til GDPR
- Om du har noe erfaring med spillmotor
- Velg det som er interessant for deg å gjøre av følgende fagfelt: Tegning, skrijving, programmering, visuelt design, world building, 3D animasjon, 2D animasjon, level design, lydeffekter, konsept kunst, spilldesign
- Om deltakeren har noen preferanser i henhold til gruppe (ønskelige gruppe-medlemmer, spesielle behov, etc.)
- Andre spesielle behov vi bør vite om
- Godkjenning om hvorvidt man kan ta bilde av deltakeren

Nyttige lenker



Scratch - En superenkelt gratis spillmotor for de som ønsker å prøve seg

<https://scratch.mit.edu/>



Unreal Engine - Last ned gratis spillmotor for 3D- og 2D-spill

<https://www.unrealengine.com/en-US/download>



Piskelapp - Gratis program for skrivebord og nettleser til å lage pixel-art

<https://www.piskelapp.com/>



GameMaker Studio - Last ned gratis spillmotor for 2D-spill (visuell koding og scripting)

<https://gamemaker.io/en/download>



Krita - Gratis kraftig tegneprogram

<https://krita.org/en/download/krita-desktop/>



Roblox Editor - Last ned gratis spillmotor for 3D- og 2D spill

<https://www.roblox.com/create>



Microsoft Arcade - En gratis spillmotor for de yngste og ferskeste koderne

<https://arcade.makecode.com/>



Twine - For å lage tekstbaserte spill med mulighet for bilder/lyd

<https://twinery.org/>



Blender 3D - Gratis 3D modelleringsprogram av høy kvalitet

<https://www.blender.org/>



Discord - Hvordan sette opp en server?

<https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571-Beginner-s-Guide-to-Discord>



Voxel - Gratis program for skrivebord til å lage voxel-art

https://ephtracy.github.io/#ss-carousel_ss



Unity 3D - Last ned gratis spillmotor for 3D- og 2D-spill

<https://unity.com/download>



Vedlegg

Mat - eksempel

Mat bør være en del av opplegget, og noe deltakerne skal slippe å tenke på. Det er viktig at det legges opp til felles matpauser, der man ber deltakerne gå vekk i fra arbeidet. Det kan være fristende å ty til kjøpepizza og andre måltider som ungdommen er glad i, men for å kunne holde humør og motivasjon oppe anbefales det næringsrik mat som er enkel å få til. Har man tilgang til kjøkken og noen med litt matlagingssevner er det mange gode og enkle retter man kan legge opp til. Her kan man ende opp med å spare mye penger ved å slippe å bestille take-away, samtidig som deltakerne får i seg noe som holder dem gående lenger. Å handle inn til enkel frokost, brød, pålegg, frokostblanding, melk, juice, etc. er også enkelt, billig og fint for å slippe mye styr og matlaging.

Pakkeliste - eksempel

- PC, tastatur, mus, mobillader
- Sovepose/Dyne
- Luftmadrass/liggeunderlag
- Pute
- Toalettsaker

Timeplan - eksempel

Det er viktig å ikke stappe for mye innhold inn i helgen, da det bør være rom for å prokrastinere med noe sosialt innimellom slagene. Av erfaring er deltakerne ofte høyt motivert til å jobbe mye i løpet av et gamejam, men det er fint å kunne tilby en annen aktivitet.

Oppmøtet bør innebære en varmt velkomst og rask innføring i hvor man kommer til å henge, jobbe og sove.

Måltidene bør være felles, der man kan insistere på at alle tar en pause.

Fredag	Lørdag	Søndag
18:00 - Oppmøte	10:00 - Frokost	10:00 - Frokost
18:30 - Icebreakers	11:00 - Jam	11:00 - Jam
19:00 - Middag	14:00 - Lunsj	13:00 - Lunsj
20:00 - Oppstart - bli kjent med hva vi skal gjennom i løpet av helgen	15:00 - Jam	16:00 - Visning av resultater
21:00 - Sosialt	17:00 - Snacks	17:00 - Snacks
	18:00 - Jam	18:00 - Ferdig gamejam
	19:00 - Middag	
	22:00 - Sosialt	

