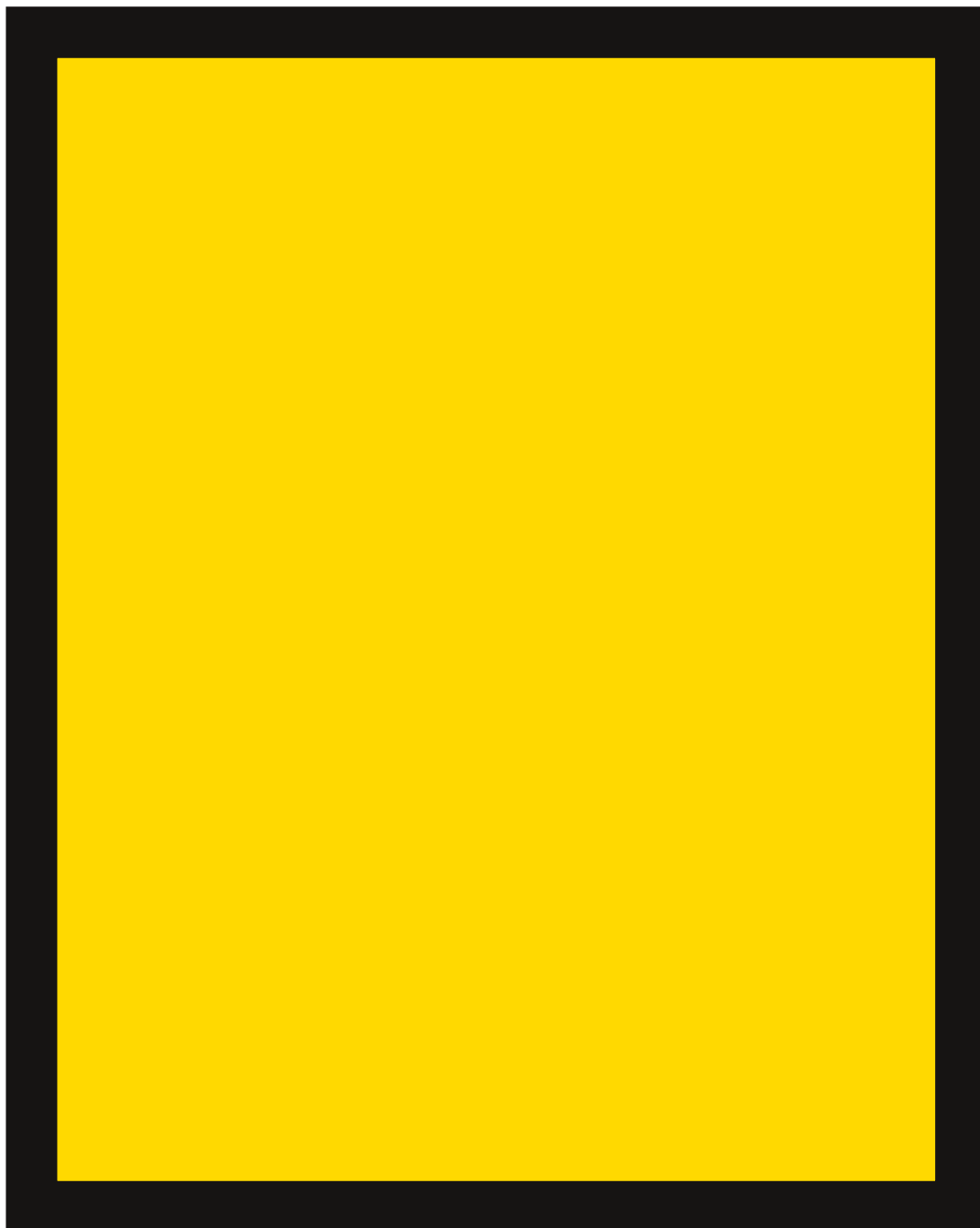


---

# **Jam Session**

**Двухнедельное соревнование по разработке компьютерных игр  
План экспериментального конкурса**



**Nuprahtor  
2011**

---

---

# Вступление

**Игровой джем-сейшн является аналогом зарубежных GameJam`ов, которые проводятся регулярно. Главная особенность таких мероприятий - встреча людей в одном помещении и совместная разработка игр не входит в список особенностей игрового джема, описываемого здесь.**

**Конкурс проводится среди пользователей отдельного форума/сайта.**

**Главная же его особенность - создание необычных игр в короткий срок.**

**Рассмотрим первую особенность - короткие сроки:**

**Намеренно короткие сроки являются важным звеном конкурса - участвующий в конкурсе разработчик должен оценить свои силы и написать концепт игры, которую можно создать за короткое время.**

**За две недели вероятность того, что энтузиазм пропадет, меньше, чем в более длительных конкурсах.**

**Вторая особенность - необычные игры.**

**Игровой джем-сейшн отлично подойдет для тех, кому надоели обычные игры. Это большой простор для экспериментов.**

**Крайне важно "переболеть" желанием сделать свою большую игру, являющейся переработанной копией известной коммерческой игры.**

**Джем-сейшн - конкурс для экспериментаторов. Возможно, обычной публике игры, вышедшие из подобного конкурса, могут совершенно не понравиться.**

**Причиной тому могут быть как и отсутствие внятного геймплея (например, автор сделал упор лишь на определенном приеме, который он будет использовать в последующих играх), так и неопрятный внешний вид игры (так как хороший контент за такое короткое время сделать тяжело).**

**Конечно, никто не запрещает в рамках джема сделать игру, в которую будет интересно играть многим, а не только разработчикам (такое было один раз в истории джемов на форуме [forum.boolean.name](http://forum.boolean.name)), но стоит помнить, что игровой джем-сейшн - конкурс, нацеленный на разработчиков и ценителей.**

**Научиться делать быстрые прототипы, писать жизнеспособные концепты, улучшить работоспособность в сфере разработки любительских игр - вот цель игрового джем-сейшна.**

**Также немаловажным является общение участников. За две недели участники и сторонние зрители следят за играми, блогами разработки, обновлениями. Ведение блога не является обязательным условием конкурса, но все же это очень оживляет форум/сайт, и подгоняет других участников.**

**В конце конкурса участники могут выложить нечто вроде постмортема, в котором кратко описывается путь разработки и мысли автора о прошедшем джеме.**

**О темах игрового джем-сейшена я расскажу отдельно, так как это одна из важных особенностей конкурса**

\*\*\*

---

---

# Джем

Прежде всего игровой джем - это мероприятие, которое нацелено на веселое времяпрепровождение разработчиков игр. Бывает, что человек устает от разработки своего основного проекта. Джем - отличный способ встряхнуть себя, развеять скуку, чтобы после соревнования можно было вернуться к основному проекту с новыми силами.

**Поэтому всеми теми правилами, которые я опишу ниже, в случае необходимости можно пренебречь.**

Конкурс длится две недели. С момента обнародования темы, у участников есть 14 дней, чтобы сделать игру. На 15 день проводится голосование.

## Тема

Тема игрового джема - самая важная часть конкурса. На выбранную тему участники должны сделать игру. Темы могут быть самыми разными, обычно, организатор конкурса создает на форуме или сайте опрос, в котором указываются все темы. Также организатор может выбрать совершенно произвольную тему самостоятельно, без голосования.

**Абстрактные и необычные темы проверяют разработчика. Тема может ограничивать игру лишь жанром, но тема может быть и такая, что участнику придется подумать, какую игру сделать, как передать тему в своей игре - посредством сюжета или геймплея.**

Организатор вправе не допустить игру к голосованию, если в ней не выражена тема игры. Участники вправе задавать вопросы организатору по поводу темы, чтобы к концу конкурса не возникло заминок.

Рассмотрим абстрактные темы. Например: "Вода". Эту тему можно выразить многими способами. Во-первых, можно построить геймплей небольшой игрушки на воде. Вода может являться физическим объектом, с которым взаимодействуют другие игровые объекты. Вода может затапливать помещение, из которого нужно выбраться персонажу игрока. Можно придумать множество концептов, в которых вода является важным элементом геймплея. Во-вторых, вода может являться сюжетной основой, либо просто быть в игре для антуража. В том же морском бою вода - неотъемлемая часть игры, хоть она и очень условна (что может привести к низким оценкам игре, подобной простому морскому бою). С сюжетной частью воду можно смешать бесконечным числом концептов.

Однако, помимо выбора одиночной темы, существует возможность двойной темы (участник вправе использовать одну из двух, либо сразу две темы) или комбинированной темы (большой простор для фантазии)

## Двойная тема

При двойной теме, организатор выбирает сам, или проводит голосование, которое выявляет две наиболее популярные темы. Они могут быть абстрактными, точными - любыми. Допустим это - "Платформер" и "Пожар". Участник вправе описать в своей игре либо тему "Платформер", либо "Пожар". Также не возбраняется, а наоборот, поощряется, совмещение двух тем в одной игре - однако это не является обязательным условием конкурса.

## Комбинированная тема

При комбинированной теме, организатор выбирает сам, или проводит голосование, которое выявляет наиболее интересные темы, из которых организатор формирует два списка - участник должен выбрать одну тему из списка 1 и одну тему из списка 2 и сделать игру, совмещая в ней две выбранные темы. В каждом списке должно быть не более пяти тем, количество тем в одном списке должно быть равным количеству тем в другом.

\*\*\*

---

---

## Команды

В джемах не запрещается участвовать командам разработчиков. Однако при создании темы игры нужно указывать всех людей, которые работали над игрой в процессе джема.

## Наработки

Не запрещается пользоваться наработками, которые есть у разработчика-участника к началу джема. Однако запрещается доделывание существующей игры для участия в джеме. Игра должна делаться с нуля. Так как никто никогда не сможет проверить это, следование этому правилу остается на совести самих участников.

Джем проводится не ради победы, а ради того чувства, которое возникает, когда разработчик лихорадочно придумывает концепт игры, размышляет об алгоритмах и т.п. Делать с нуля - это большой опыт, поэтому участнику джема прежде всего следует быть честным с самим собой.

## Ресурсы

Не у каждого есть команда, и не каждый может делать все - от написания кода до моделирования и создания звуковых эффектов. Поэтому использование чужих ресурсов не возбраняется. Однако, желательно, чтобы эти ресурсы были свободно распространяемыми и участник указывал имена авторов, если это возможно.

## Исключение из правил

Как уже было сказано, игровой джем-сейшн это мероприятие, которое прежде всего нацелено на приятное времяпрепровождение разработчиков игр, поэтому организатор в праве изменять правила, только если это одобряют все участники. Продление времени, новая тема, допуск игры, не уложившейся в срок, к голосованию - все это может быть выполнено организатором.

\*\*\*

## Участник

Участником считается тот пользователь, который создал на форуме/сайте тему со своей конкурсной игрой (если на форуме есть специальный раздел - тему следует сделать там, если нет - в названии темы указать отношение игры к игровому джем сейшену). Желательно, чтобы тема была создана как можно раньше - по истечении семи дней с начала джема, участник может запретить создание тем - то есть, за семь дней все желающие участвовать должны написать об этом в своей персональной теме.

## Организатор

Организатор берет на себя ответственность по проведению джема. Он создает темы, необходимые для проведения джема (правила, тема для готовых игр, тема для учета участников и т.п.). Организатор к концу джема подсчитывает голоса за игры (если в проводилось голосование) и объявляет места, которые заняла каждая игра.

## Голосование

Если участники согласны на голосование, то организатор в конце джема должен создать тему, в которой каждый желающий пользователь голосует (участники и организатор не могут голосовать). Голосующий должен расставить каждую игру, которая описана организатором (то есть игра была допущена к голосованию) по местам - первое, второе, третье и так далее (количество мест зависит от общего числа готовых игр). Игра, занявшая первое место, получает один балл. Второе - два балла и т.д.

Игра, которая получила меньше всего баллов считается победившей в игровом джем-сейшене.

---

---

## **Информация для организаторов**

**При создании темы о джеме на форуме/сайте, следует подготовить информацию, которая может помочь участникам в разработке. Это могут быть как ссылки на сайты, распространяющие сводобный графический или иной контент, ссылки на программы, облегчающие создание медиа - и т.п.**

**Также организатор должен внятно объяснить тему конкурса, а также своевременно отвечать на все вопросы участников или пользователей форума/сайта.**

---