

POLSKA HISTORIA I DZIEDZICTWO

POLSKIE WIELKIE BITWY

WYMAGANIA MERYTORYCZNE

W ocenie gier w tej kategorii jury weźmie pod uwagę zarówno sam pomysł na grę, jak i uwzględnienie, bądź bezpośrednio nawiązanie w jej tematyce do wybranej jednej lub kilku wielkich, historycznych bitw z udziałem polskiej armii. Może przeniesiesz się pod Grunwald? Zbudujesz legion pod Monte Casino? Lub cofniesz się do XVII wieku i stworzysz grę, w której głównym celem będzie rozwiązanie trudności na froncie wschodnim? **W swojej grze pokaż na czym polegają wielkie bitwy z dowolnej perspektywy - jednej osoby, plutonu, dywizji czy całej armii.**

OCENA

Jury szczególnie punktować będzie gry strategiczno-platformowe.



POLSKA HISTORIA I DZIEDZICTWO

Ponadto jury oceni grę pod kątem oprawy wizualnej, efektów dźwiękowych, jak i zastosowanych mechanik. Najważniejsze - gra musi przede wszystkim działać i być wolna od błędów, aby jurorzy mogli ją rzetelnie ocenić.

Dodatkowe punkty przyznawane będą za ukazanie w grze Europy Karpat - narodów zjednoczonych wokół pasa górskich Karpat.

TRYLOGIA HENRYKA SIENKIEWICZA

WYMAGANIA MERYTORYCZNE

W ocenie gier w tej kategorii jury weźmie pod uwagę zarówno sam pomysł na grę, jak i uwzględnienie, bądź bezpośrednio nawiązanie w jej tematyce do przynajmniej jednej powieści z Trylogii Henryka Sienkiewicza - Ogniem i mieczem (1884), Potop (1886) i Pan Wołodyjowski (1888). Trylogia może stanowić jedynie tło gry, ale również może być jej scenariuszem. Istotne jest, aby gra posiadała chociaż jeden unikatowy element związany z tematem kategorii i wyróżniała się na tle pozostałych. Jak Trylogia odnosi się do naszej rzeczywistości?

POLSKA HISTORIA I DZIEDZICTWO

Czy z doświadczenia i błędów bohaterów Sienkiewiczowskich powieści lub okresu historycznego powstania trylogii możemy wyciągnąć lekcję? **Spróbuj stworzyć grę mobilną, która nawiązuje do Trylogii i przenosi gracza do codzienności w 2022 roku.**

OCENA

Jury szczególnie punktować będzie gry mobilne lub na inne urządzenia przenośne. Ponadto jury oceni grę pod kątem oprawy wizualnej, efektów dźwiękowych, jak i zastosowanych mechanik. Zadbaj o klarowność fabuły.

Dodatkowe punkty przyznawane będą za ukazanie w grze Europy Karpat - narodów zjednoczonych wokół pasa górskich Karpat.

POLSKA WIEŚ W ŚREDNIOWIECZU

WYMAGANIA MERYTORYCZNE

W ocenie gier w tej kategorii jury weźmie pod uwagę zarówno sam pomysł na grę, jak i uwzględnienie, bądź bezpośrednie nawiązanie w jej tematyce do średniowiecznych polskich osad wiejskich.



POLSKA HISTORIA I DZIEDZICTWO

Polska wieś może być zarówno jedynie tłem gry, jak i stanowić ważną część jej historii. To od Was zależy w jaki sposób ją przedstawicie w swojej grze – czy będzie to w sposób humorystyczny, czy zupełnie poważny. Wyobraź sobie, że przenosisz się do wioski z XIII wieku. Jakie wyzwania będziesz musiał rozwiązać? Co łatwiejszego będzie w osadzeniu w średniowiecznej wiosce od nowoczesnej wioski z 2022 roku? Spróbuj w swojej grze przenieść w przeszłość i pokaż średniowieczną polską wioskę!

OCENA

Jury doceni gry z realną perspektywą i osadzenie regionalne wioski. Ponadto jury oceni grę pod kątem oprawy wizualnej, efektów dźwiękowych, jak i zastosowanych mechanik.

Dodatkowe punkty przyznawane będą za ukazanie w grze Europy Karpat - narodów zjednoczonych wokół pasa górskich Karpat.

WYMAGANIA TECHNICZNE OBOWIĄZUJĄCE WE WSZYSTKICH ZADANIACH CRPK

Język gry: polski lub angielski.

Wykorzystanie silników, assetów lub innych predefiniowanych obiektów: jest dozwolone, ale Organizator musi mieć prawne prawo do ich wykorzystania (w tym wykupić licencje, aby ich użyć - trudne do potwierdzenia to np.: licencja udzielona Wam przez Waszego znajomego; licencja Waszego pracodawcy; praca stworzona kiedyś przez inny skład zespołu niż podczas wydarzenia).

Jeśli korzystacie z zewnętrznych pamięci chmurowych lub repozytoriów, upewnijcie się, że pliki te będą dostępne dla każdego z publicznym dostępem do ich odczytywania.

WYMAGANIA TECHNICZNE OBOWIĄZUJĄCE WE WSZYSTKICH ZADANIACH CRPK

Praca - rozwiązanie zgłoszone za pośrednictwem platformy ChallengeRocket - musi zawierać:

1. tytuł i nazwę jednego z trzech zadań;
2. ID zespołu i listę członków zespołu (pełne imię i nazwisko oraz nick z Discorda);
3. informację o tym, jak zaimplementowałeś żyrafę lub metodę sterowania grą w swojej grze;
4. opis mechaniki gry;
5. max. 2 minutowy filmik z rozgrywki;
6. max. 5-8 najważniejszych screenshotów z gry;
7. obowiązkowo kod źródłowy - MUSISZ przesać kod źródłowy jako potwierdzenie autorstwa;
8. skompilowany kod dla Windows 10/11 lub Android/iOS (jeśli to możliwe);
9. inne pliki powstałe w wyniku tego konkursu (jak zrzuty, linki do demo, materiały graficzne, schemat lub szkic graficzny gry).

POLISH HISTORY AND HERITAGE

POLISH GREAT BATTLES

CONTENT REQUIREMENTS

In assessing games in this category, the jury will consider the idea for the game itself and the inclusion of, or direct reference in its theme, a selected one or more great historical battles involving the Polish army. Maybe you will move to Grunwald? Build a legion at Monte Casino? Or go back to the 17th century and create a game with the primary objective of solving the difficulties on the Eastern Front? **In your game, show what great battles are all about from any perspective - that of a single person, a platoon, a division or an entire army.**

JUDGING

The jury will particularly score strategy-platform games.



POLISH HISTORY AND HERITAGE

In addition, the jury will evaluate the game in terms of visuals, sound effects, and mechanics. Most importantly, the game must first and foremost work and be free of errors for the jury to evaluate it fairly.

Additional points will be awarded for the game's depiction of Carpathian Europe - nations united around the Carpathian mountain range.

TRILOGY BY HENRYK SIENKIEWICZ

CONTENT REQUIREMENTS

In assessing games in this category, the jury will take into account both the game idea itself and the inclusion of, or direct reference to, at least one novel from Henryk Sienkiewicz's Trilogy - "Ogniem i mieczem" (1884), "Potop" (1886) and "Pan Wołodyjowski" (1888). The Trilogy can be only the background of the game, but it can also be its scenario. It is important that the game has at least one unique element related to the category theme and stands out from the others. How does the Trilogy relate to our reality?

POLISH HISTORY AND HERITAGE

Can we learn a lesson from the experiences and mistakes of the protagonists of Sienkiewicz's novels or the historical period of the Trilogy's creation? **Try creating a mobile game that draws on the Trilogy and transports the player to everyday life in 2022.**

JUDGING

The jury will particularly score mobile games or games for other mobile devices. In addition, the jury will assess the game in terms of visuals, sound effects, and mechanics. Ensure that the storyline is clear.

Additional points will be awarded for the game's depiction of Carpathian Europe - nations united around the Carpathian mountain range.

POLISH VILLAGE IN THE MIDDLE AGES

CONTENT REQUIREMENTS

In assessing the games in this category, the jury will take into account both the game idea itself and the inclusion of, or direct reference to, medieval Polish rural villages in its theme.

POLISH HISTORY AND HERITAGE

The Polish village can either be just the backdrop of the game or an important part of its history. It is up to you how you present it in your game - whether it is humorous or completely serious. Imagine that you moved to a village in the 13th century. What challenges will you have to solve? What will be more straightforward about being set in a medieval town than a modern village in 2022? **Try bringing the past into your game and showcase a medieval Polish village!**

JUDGING

The jury will appreciate games with a realistic perspective and the embedding of a regional village. In addition, the jury will assess the game in terms of visuals, sound effects, and mechanics.

Additional points will be awarded for the game's depiction of the Europe of the Carpathians - nations united around the Carpathian mountain range.

TECHNICAL REQUIREMENTS APPLICABLE TO ALL CRPK TASKS

Game language: Polish or English.

Using engines, assets, or other predefined objects: is allowed, but the Organiser must have the legal right to use it (including the purchase of licences to use them - challenging to confirm are, for example: a licence granted to you by a friend; a licence from your employer; work created in the past by a different team than at the event).

If you use external storage or repositories, make sure that those files will be available for everyone with public access to read them.

TECHNICAL REQUIREMENTS APPLICABLE TO ALL CRPK TASKS

The work – submitted solution via the ChallengeRocket platform – must include:

1. title and the name of one of the three tasks;
2. team ID and list of team members (full name and Discord nick);
3. info about your implementation of the giraffe or method of game controls in your game;
4. description of game mechanics;
5. max. 2 minutes video of gameplay;
6. max. 5-8 the most important game screenshots;
7. obligatory source code - you **MUST** submit the source code as proof of authorship;
8. compiled code for Windows 10/11 or Android/iOS (if possible);
9. other files produced as a result of this competition (like snapshots, demo links, graphic materials, and the schematic or graphic draft of the game).