

GAME JAM TASK

GIRAFFE

In addition to being tall and able to eat up to 40 kilograms of leaves a day, giraffes sleep little. On average, giraffes sleep from 10 minutes to 2 hours per day. What do giraffes have in common with creativity? No two giraffes will meet the same. Each has unique designs. Giraffes are very social animals and live in groups.

The theme of the Game Jam at HackYeah 2022 is creativity. Make a creative game with a giraffe. You can set the game on the African savannah and take on the role of a giraffe or create a post-apo game starring a giraffe. How about making a creative game with biology in the background?

The giraffe doesn't have to be the main character, not even graphically! It's up to you how giraffe you add to the game!



GAME JAM TASK

TWO-PLAYER GAME WITH ONE CONTROL OR METHOD OF PLAY

If you don't like giraffes or have no idea, you can choose the second task. The theme does not change - it is creativity. Show your creativity by creating a game based on shared control for two players.

The control in your game can be done with, for example, one keyboard or a pad. Two players can use the same type of input, e.g. a mouse, or different ones, e.g. a mouse and a keyboard. The player must use one controller or several, which will allow controlling the game in the same way (e.g. up arrow and X on the pad cause jumping).

Remember to be creative! Your game can be a mobile platformer simultaneously controlled with a touch screen or an FPP game where each player controls with one hand. Your creativity only limits you!

You can't combine themes - combine giraffe and control. You will have to decide on one task when submitting your project.

TECHNICAL REQUIREMENTS

LANGUAGES & ASSETS

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 - difficult 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).

Repo or external storage:

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

SUBMIT THE PROJECT

The project – submitted solution via the Challenge Rocket platform – must include the following:

1. title and name of challenge - “Giraffe” or “Game Controls”;
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).

ZADANIE GAMEJAM

ŻYRAFA

Żyrafy poza tym, że są wysokie i potrafią zjeść do 40 kilogramów liści dziennie, to mało śpią. Średnio żyrafy śpią od 10 minut do 2 godzin na dzień. Co żyrafy łączy z kreatywnością? Nie spotkamy dwóch takich samych żyfar. Każda ma unikalne wzory. Żyrafy są bardzo towarzyskimi zwierzętami i żyją w grupie.

Motywarem przewodnim Game Jamu na HackYeah 2022 jest kreatywność. Stwórz kreatywną grę z żyrafą. Możesz osadzić grę na afrykańskiej sawannie i wcielić się w żyrafę lub stworzyć postapo z żyrafą w roli głównej. A może stworzysz grę kreatywną grę z biologią w tle?

Żyrafa nie musi być główną postacią, nawet nie musi być jej graficznie! To od Ciebie zależy jak żyrafa będzie dodana w grze!



ZADANIE GAMEJAM

GRA DLA DWÓCH GRACZY Z JEDNYM KONTROLEM LUB SPOSOBEM GRANIA

Jeśli nie lubisz żyraf lub nie masz pomysłu, możesz wybrać drugie zadanie. Motyw przewodni nie zmienia się - jest to kreatywność. Wykaż się kreatywnością tworząc grę dla dwóch osób opartą o wspólne sterowanie.

Sterowanie w twojej grze może odbywać się za pomocą np. jednej klawiatury lub pada. Dwóch graczy może używać tego samego rodzaju wejścia np. myszki lub różnych np. myszki i klawiatury. Istotne jest, aby grający używał jednego kontrolera lub kilku, który pozwoli w ten sam sposób kontrolować grę (np. strzałka w górę i X na padzie powodują skok).

Pamiętaj o kreatywności! Twoja gra może być mobilną platformówką równocześnie sterowaną za pomocą ekranu dotykowego lub grą FPP gdzie każdy gracz steruje jedną ręką. Ogranicza Cię tylko Twoja kreatywność!

Nie możesz łączyć tematów - połączyć żyrafę z sterowaniem. Przy składaniu projektu będziesz musiał zdecydować się na jedno zadanie.

WYMAGANIA TECHNICZNE

JĘZYK I ASSETY

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).

Repo lub zewnętrzna pamięć/chmura:

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

TRANSFER PROJEKTU

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

1. tytuł i nazwę wyzwania - "Giraffe" lub "Game Controls";
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 przelać 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).

GOOD
LUCK



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych