



# GRAWITACJA

## 8 BIT GAME JAM 2017

**Już niebawem, 7 kwietnia tego roku, w Krakowie, rozpocznie się jedyny w Polsce maraton programistyczny dla ośmiobitowych komputerów. Trzydzieści osób z całego kraju stanie w szranki i w czasie 36 godzin podejmie próbę napisania gry na nieznanym wcześniej temat. Jedynym ograniczeniem będzie czas i wyobraźnia, oraz to, że gra musi uruchomić się na oryginalnym sprzęcie, często mającym ponad 30 lat.**

Miłośnicy zabytkowych maszyn takich jak: Atari, Commodore, Spectrum, Amstrad i wielu innych, mniej popularnych platform opartych na procesorach ośmiobitowych, nadal nie odeszli do lamusa. Mimo że ich skronie często już pokrył szron, to maszyny na ich biurkach nadal lśnią niegdysiejszym blaskiem, oświetlone światłem kineskopowych ekranów. W kątach dogorywają połamane joysticki, a rekordy "wykręcone" w Moon Patrol, nieustannie czekają na pobicie. To właśnie dla takich retro maniaków do dziś powstają gry na te - wydawałoby się - zapomniane platformy. Dowodem niech będzie "KAZ Kompo" - konkurs, w którym co roku oceniane są gry powstające tylko na jedną z platform: Atari. W dziesiątej edycji tego konkursu, która odbyła się w grudniu zeszłego roku, brało udział ponad 60 produkcji na małe Atari. Wszystkie z nich zostały wydane w ciągu jednego roku. Wniosek? Dinozaury jeszcze żyją i mają się dobrze.

Imprezy Game Jamowe są popularne w naszym kraju już od kilku lat, ale jeszcze żadna nie dotyczyła wyłącznie ośmiobitowych platform. Pomysł zrodził się w głowach organizatorów, kiedy to po kolejnym scenowym retro party, na jednym z forów rozpoczęło się narzekanie na temat tego, że nie wszyscy chcą pisać tylko dema i że wciąż brak na tych imprezach miejsca dla developerów gier. Padło więc hasło: *"spróbujmy zrobić coś właśnie dla nich!"*

Siódmego kwietnia bieżącego roku, o godzinie 18:00, nowoczesne przestrzenie krakowskiego HUB:RAUM wypełnią się spragnionymi emocjami i wyzwaniami programistami, grafikami, muzykami oraz miłośnikami retro gier. Będzie to pierwszy w Polsce hackaton 8 bit. Około godziny 19:00 wylosowany zostanie główny temat gry, który połączy zmagania wszystkich drużyn. Chwilę później każdy z zespołów wylosuje dla siebie temat dodatkowy. Obydwa z nich trzeba będzie zgrabnie połączyć w grywalną całość w czasie 36 godzin. Poza limitem czasu nie ma ograniczenia co do języka programowania, użytych narzędzi lub emulatorów. Jedynym warunkiem jest to, że gra podczas finałowej prezentacji musi się uruchomić na oryginalnym sprzęcie. Prezentacja i ocena prac odbędzie się w niedzielne popołudnie. Jurorami zostaną wszyscy uczestnicy konkursu którzy wyłonią zwycięzców drogą głosowania. Autorzy najlepszych prac, oprócz sławy i okrzyków zachwytu publiczności otrzymają również ciekawe nagrody rzeczowe.

Jeżeli nie boisz się wyzwań i czujesz się na siłach wesprzeć naszą imprezę swoim udziałem, zarejestruj się już dziś na stronie konkursu. Od uczestników oczekujemy przede wszystkim kreatywności, zaangażowania i ochoty na dobrą zabawę. Mamy świadomość, że w 36 godzin nie powstanie Knight Lore 2, ani kolejna część przygód Donkey Kong'a, ale przecież nie od razu Rzym zbudowano! Każda dobra gra zaczęła się od prototypu i od pomysłu, zatem nie bójmy się wyzwań!

Zapraszamy do wspólnej zabawy!

7 kwietnia 2017 r. HUB:RAUM, ul. Przemysłowa 12, Kraków

Start - godz. 18:00

Rejestracja i szczegóły wydarzenia na stronie [www.grawitacja.eu](http://www.grawitacja.eu)