

## **Gaming: Los decyduje**

**W świecie gier jedna sekunda potrafi zdecydować o wszystkim — o zwycięstwie, porażce i tym niepowtarzalnym uczuciu, że „było tak blisko”. Losowość staje się tu potężnym silnikiem emocji, a każdy rzut, losowanie czy odsłonięcie wyniku buduje napięcie, które trzyma gracza przy ekranie. Twoim zadaniem jest stworzyć grę, która wykorzysta tę energię: prostą do zrozumienia, wciągającą od pierwszych sekund i dającą satysfakcję z każdego „near win”. Zbuduj doświadczenie, do którego gracze będą wracać — dla emocji, progresu i tej jednej chwili przed poznaniem wyniku.**

### **1. Wprowadzenie - opis organizacji, sytuacji i stanu aktualnego**

Totalizator Sportowy jest jedną z największych polskich spółek działających w obszarze gier losowych i rozrywki, której misją jest dostarczanie bezpiecznych, odpowiedzialnych i atrakcyjnych form rozrywki dla szerokiego grona odbiorców. Firma od lat rozwija zarówno tradycyjne produkty, jak i nowoczesne rozwiązania cyfrowe, odpowiadając na zmieniające się oczekiwania graczy i trendy technologiczne.

Obecnie rynek gier mobilnych i platformowych dynamicznie rośnie, a użytkownicy oczekują prostych, angażujących mechanik, które zapewniają emocje i poczucie progresu. W naszej organizacji tworzenie nowych produktów opiera się na analizie trendów, testach użyteczności i zgodności z regulacjami prawnymi. Widzimy jednak wyzwanie w obszarze gier opartych na losowości – jak zaprojektować doświadczenie, które będzie atrakcyjne wizualnie, intuicyjne i jednocześnie wzbudzi emocje związane z „near win” oraz oczekiwaniem na wynik?

Dotychczasowe rozwiązania często koncentrują się na prostych mechanizmach losowania, które nie zawsze utrzymują uwagę gracza na dłużej. Brakuje elementów społecznościowych, progresji czy dodatkowych zachęt do powrotu do gry. Naszym celem jest stworzenie gry w modelu free-to-play (F2P), która wykorzysta losowość jako główny motor emocji, a jednocześnie będzie zgodna z aktualnymi trendami w designie gier. Rozwiązanie powinno być responsywne na różnych platformach technologicznych.

Wyzwanie ma na celu pobudzenie kreatywności i innowacyjności w obszarze gier losowych, z naciskiem na prostotę zasad, atrakcyjny wygląd oraz mechanizmy zwiększające zaangażowanie gracza. Chcemy, aby uczestnicy zaproponowali rozwiązanie, które nie tylko dostarczy emocji, ale również będzie miało potencjał do rozwoju i dzielenia się w ramach społeczności. Użytkownikami końcowymi będą klienci Totalizatora Sportowego (18+).

---

### **2. Wyzwanie**

Celem wyzwania jest przygotowanie angażującej gry w modelu free-to-play (F2P), opartej o losowość lub w której losowość odgrywa kluczową rolę. Rozwiązanie powinno umożliwiać jej monetyzację, ale nie jest to niezbędne. Gra powinna być atrakcyjna wizualnie, spełniać aktualne kryteria w zakresie designu gier i mieć potencjał do dzielenia się tym w ramach

społeczności. Rozwiązanie powinno być responsywne na różnych platformach technologicznych, działać zarówno na urządzeniach mobilnych i stacjonarnych.

Szukamy mechaniki, które będą alternatywą dla popularnych, ale nielubianych systemów „lootboxów” (np. ze świata gier takich jak CS: GO), z jednoczesnym zachowaniem pełnej transparentności, uczciwości i zgodności z regulacjami hazardowymi.

Założenia:

Gra powinna:

- mieć czytelne, łatwe do zrozumienia zasady;
- być darmowa w podstawowej wersji;
- zawierać istotny element losowości wpływający na wynik;
- wspierać mechanizmy zwiększające zaangażowanie gracza:
  - near-win-experience – poczucie, że “było blisko” w przypadku niekorzystnego wyniku;
  - antycypacja wyniku – napięcie i oczekiwanie na rezultat losowania;
  - lead generation – zbieranie bazy leadów w celach marketingowych;
- mieć wszystkie komunikaty w języku polskim.

Dodatkowe opcje:

- aspekt społecznościowy – na przykład wspólne rankingi, drużyny, współpraca, komunikacja;
- budowanie historii lub progresji – rozwój postaci lub świata gry, poczucie budowy doświadczenia i jego istotności;
- second chance – dodatkowe zachęty do dalszej gry;
- transparentna monetyzacja.

---

### 3. Oczekiwany rezultat

Zależy nam, aby w efekcie tego wyzwania zebrać aktualne pomysły na np. monetyzację w grach, sposobach komunikacji graczy oraz z graczami, kreatywne pomysły na fabułę gry.

Waszym zadaniem jest stworzenie doświadczenia, które:

- ✓ wygląda nowocześnie i atrakcyjnie wizualnie – zgodnie z aktualnymi trendami w game designie (styl minimalistyczny, styl komiksowy, efekty świetlne, animacje);
- ✓ wykorzystuje losowość jako centralny element zabawy – nie jako ozdobnik;
- ✓ umożliwia zbieranie bazy leadów;
- ✓ zachowuje pełną zgodność z regulacjami hazardowymi w Polsce oraz transparentność wobec gracza;
- ✓ posiada czytelne zasady, atrakcyjną grafikę i mechanikę losowości - działający prototyp gry;
- ✓ zawiera elementy angażujące gracza (near-win, antycypacja wyniku);
- ✓ zawiera opcjonalnie: funkcje społecznościowe, progresja, monetyzacja;

---

### 4. Wymagania formalne

Projekt przesyłany do oceny powinien zawierać:

- szczegółowy opis i tytuł projektu,
- film umieszczony w dostępnym, otwartym repozytorium (link), trwający maksymalnie 3 minuty i prezentujący projekt.

Dodatkowo może zawierać:

- repozytorium kodu,
- zrzuty ekranu,
- linki do demonstracji,
- materiały graficzne lub inne elementy związane z projektem.

Projekt musi być autorski, bez naruszenia praw autorskich.

Prezentacja rozwiązania w formie demo/prototypu podczas finału HackNation.

Dokumentacja w języku polskim lub angielskim (opis funkcji, architektury).

---

## **5. Wymagania techniczne**

Gra powinna działać na urządzeniach mobilnych (Android/iOS) lub w przeglądarce.

Preferowane technologie: WebGL, HTML5, Phaser.

Brak wymogu integracji z systemami płatności (monetyzacja opcjonalna).

---

## **6. Sposób testowania i/lub walidacji**

Prezentacja demo przed jury.

---

## **7. Dostępne zasoby**

Nie planujemy, wyzwanie nie wymaga udostępnienia zasobów.

---

## **8. Kryteria oceny**

- Pomysł — 30%
  - Oryginalność — 30%
  - Związek z wyzwaniem — 20%
  - Kompletność projektu — 10%
  - Potencjał rozwoju - 10%
- 

## **9. Dodatkowe uwagi / kontekst wdrożeniowy**

Szukamy mechaniki, które będą alternatywą dla popularnych, ale nie lubianych systemów „lootboxów” (np. ze świata gier takich jak CS: GO), z jednoczesnym zachowaniem pełnej transparentności, uczciwości i zgodności z regulacjami hazardowymi.

Chcemy wykorzystać posiadane przez Totalizator Sportowy licencjonowane, certyfikowane mechanizmy losowe, by zbudować unikalny model rozgrywki – hybrydę gry i hazardu – ale *bez sztuczek na granicy prawa*, bez „predatory design”, bez manipulowania percepcją gracza. Zamiast tego zależy nam na stworzeniu rozwiązania, który daje graczowi poczucie realnej ekscytacji, uczciwe szanse, jasny feedback, a przy tym pozwala realizować pełen potencjał kreatywny zespołów.

---

## 10. Kontakt

Mentorzy:

Krzysztof Śliwiński – merytoryka

Ryszard Bagiński – UX, game design

Zapraszamy do kontaktu na platformie Discord oraz bezpośrednio na naszym stoisku w strefie expo.

---