

FREE
GALAKTUS
INDIE GAME CONTEST

"FreeGalaktus 2017" - konkurs na najlepszą grę niezależną rozstrzygnięty

MAT



Agencja Galaktus PR informuje, że wyłoniono zwycięzców międzynarodowego konkursu na najlepszą grę niezależną - *FreeGalaktus 2017*. Wybrano najciekawsze projekty gier spośród 125 zgłoszeń nadesłanych przez twórców indie z 35 krajów. Wyniki konkursu w dwóch kategoriach - Jury's Choice i People's Choice - poznaliśmy w trakcie *East Games United* w Białymstoku, 10 grudnia 2017 roku.

- Do udziału w tegorocznej, trzeciej już edycji FreeGalaktus, po raz pierwszy udało nam się zachęcić twórców nie tylko z Europy, ale i całego świata. 125 zgłoszeń z 35 krajów na 5 kontynentach to liczba pokazująca nie tylko coraz większe zainteresowanie naszym konkursem, ale i ogromne tempo rozwoju rynku gier niezależnych - mówi Mateusz Szukajt, właściciel Galaktus PR.

Zgłoszenia wysłali zarówno doświadczeni deweloperzy, znani w środowisku twórców indie, jak i początkujące studia, zaczynające przygodę z game developmentem. Ogłoszenie wyników nastąpiło podczas tegorocznej edycji *East Games United* - największej gamingowej imprezie we wschodniej Polsce.

W kategorii Wybór Jury zwyciężyła gra studia scriptwelder, *Don't Escape: 4 Days in Wasteland*. To klasyczna przygodówka point&click z rozbudowaną fabułą, w której podejmowane przez graczy decyzje i zarządzanie czasem mają wpływ na jej zakończenie.

- Wygrana Don't Escape: 4 Days in a Wasteland to dla mnie - patrząc na wyśmienitą listę zgłoszonych tytułów - wielka niespodzianka i zarazem ogromne wyróżnienie. Cieszę się ze zwycięstwa, bo to ogromna szansa na rozwój. Konkursy tego typu są w Polsce bardzo potrzebne, a FreeGalaktus daje początkującym twórcom gier szansę na pokazanie się i dalszy rozwój - komentuje Mateusz Sokalszczuk ze studia scriptwelder, zdobywca nagrody Jury.

W kategorii People's Choice, najwięcej głosów zdobyło ukraińskie studio *Creoteam* i ich gra *Football Tactics*. To produkcja łącząca w sobie cechy menadżera piłkarskiego z mechaniką strategii turowej oraz elementami RPG.

- Serdecznie dziękuję całemu zespołowi pracującemu przy FreeGalaktus za organizację tego konkursu. Pomoc, jaką oferuje tak niewielkim zespołom, jak nasz, jest nieoceniona i pozwala wierzyć, że docenia się poszukiwania nowych sposobów rozgrywki. - mówi Andrey Kostiuszko z Creoteam, triumfator People's Choice. - Chciałbym też podziękować wszystkim graczom, którzy wspierali Football Tactics w czasie produkcji. Gdy mówią nam, że nasza gra jest ukrytą perełką, gdy pomagają w jej tłumaczeniu, znajdowaniu błędów i, ostatecznie, gdy wspierają nasz projekt swoimi głosami, jesteśmy zmotywowani do pracy nad rozwojem naszej gry. - dodaje Kostiuszko.

O zwycięstwie w kategorii Jury's Choice decydowała szóstka specjalistów znanych i cenionych w środowisku twórców gier wideo: Kamil Popielski, popularny streamer, wieloletni tester, a także Game Designer w firmie *Huckleberry Games*; Adam Saczko, QA Analyst w firmie *CD Projekt RED*; Konstanty Kalicki, współzałożyciel studia *Thing Trunk* i zwycięzca poprzedniej edycji *FreeGalaktus*; Jan Olejnik, Publishing Manager w firmie *1C Publishing*; Kamila Dulska, prawnik specjalizująca się w game developmencie oraz Mateusz Szukajt, właściciel *Galaktus PR* i pomysłodawca konkursu, a prywatnie zapalony gracz.

W tegorocznej edycji konkursu stawka była naprawdę wysoka. Dwa zwycięskie zespoły, oprócz nagród rzeczowych, wygrały m.in.: kampanię PR w Polsce i Europie, wsparcie przy tworzeniu i prowadzeniu kanałów socialowych, a także zagwarantowały sobie stanowiska na przyszłorocznych targach: *Digital Dragons*, *Reboot Develop Expo*, *Pixel Heaven*, *Casual Connect London*. Ponadto zwycięzcy otrzymają bilety na *Gaming Istanbul 2018*, roczne konto premium w serwisie *Brand24*, a także pomoc prawną z obszaru zarządzania małym studiem deweloperskim. Wśród sponsorów *FreeGalaktus 2017* znalazły się m.in.: *AdoptMyGame*, *Lioncast*, *Gaming Istanbul* i *Brand24*, a patronami medialnymi byli: magazyn *PIXEL* oraz serwis *Indie World*.