



Wyszehradzka Akademia Scenariuszy Gier Komputerowych

2019-07-31

Od 4 do 14 sierpnia w Willi Decjusza grupa uczestników z Polski, Czech, Węgier, Słowacji i Mołdawii szkoliła swoje umiejętności pod kierunkiem uznanych ekspertów z branży gier. Wszystko to w ramach „Write the Game V4”, czyli Wyszehradzkiej Akademii Scenariuszy Gier Komputerowych.

Wykłady mistrzowskie, warsztaty w grupach, tworzenie questów, zajęcia z mentorami, wizyty w studiach gier - to elementy programu, w którym brali udział uczestnicy Akademii. Po raz pierwszy projekt miał charakter międzynarodowy. Do udziału zakwalifikowano 25 uczestników spośród niemal setki aplikujących, którzy już na etapie rekrutacji musieli wykazać się własnymi pomysłami na elementy scenariusza gier.

Mentorzy i eksperci programu, to także międzynarodowa grupa twórców - uznanych, nagradzanych i popularnych w branży gier na skalę światową. Do Krakowa przyjechali między innymi:

- Vít Šisler - adiunkt Uniwersytetu Karola w Pradze, wykładowca wielu europejskich i amerykańskich uczelni, jeden z twórców m.in. gry „Attentat 1942” (czeska gra roku 2017);
- Alexis Kennedy - współzałożyciel studia Weather Factory znanego m.in. w związku z popularną i wielokrotnie nagradzaną grą „Cultist Simulator” (m.in. nominacje do nagrody BAFTA);
- Chris Bateman - twórca ponad 50-ciu gier (jak np. „Discworld Noir”, „The Persistence”- VR, „Shadows: Awakening”, „Tropico 6”), laureat nagród, główny gość konferencji branżowych na kilku kontynentach;
- Maciej Śliwiński - specjalista ds. branży gier w Krakowskim Parku Technologicznym, odpowiedzialny za Indie Showcase w ramach konferencji Digital Dragons, prowadzi projekt Akademia Digital Dragons i jest współautorem raportu „Kondycja Polskiej Branży Gier”.

Warsztaty, w ramach których uczestnicy tworzyli własne questy prowadzili doświadczeni - także w pracy przy największych i najbardziej popularnych grach - twórcy gier: Tomasz Marchewka, Błażej Augustynek, Karolina Kuzia-Rokosz, Jakub Rokosz oraz David František Wagner.

Write the Game V4 to innowacyjny, interdyscyplinarny i wyznaczający nowe trendy projekt w dziedzinie rozwoju sektora kreatywnego w krajach V4 i Partnerstwa Wschodniego. Opiera się on na niewykorzystanym potencjale kreatywnym tych krajów w światowej branży gier i promuje lokalną przedsiębiorczość. Projekt koordynowany jest przez Stowarzyszenie Willa Decjusza i realizowany jest w ścisłej współpracy z takimi instytucjami jak Univerzita Karlova z Czech, Asociația Companiilor de Creație din Moldova z Mołdawii, Slovak Game Developers Association oraz Mladý pes ze Słowacji, Szépírók Társasága i Nemesys Games z Węgier.

Głównym celem projektu jest rozwój sektorów kultury i sektora kreatywnego w



krajach V4 i Partnerstwa Wschodniego oraz stymulowanie ich innowacyjnego potencjału w skali globalnej. Szczegółowe cele projektu obejmują doskonalenie twardych i miękkich umiejętności młodych twórców z krajów V4 i Partnerstwa Wschodniego w zakresie tworzenia gier komputerowych oraz poszerzenie ich zasobów i kompetencji kluczowych dla skutecznego funkcjonowania w środowisku biznesowym branży gier, a także tworzenie sieci kontaktów, połączenie potencjałów i inicjowanie współpracy przedstawicieli sektorów kreatywnych w krajach V4 i Partnerstwa Wschodniego.

Write the Game V4 to kolejny z wieloletniej serii projektów mających na celu rozwój i promocję twórczości literackiej rozpoczętej w Willi Decjusza w 1995 roku. Projekt wciela w życie misję Stowarzyszenia Willa Decjusza, jaką jest stworzenie miejsca spotkań przedstawicieli różnych dziedzin nauki i kultury, narodowości i obszarów zainteresowań oraz platformy wymiany myśli.

Więcej informacji na stronie: villa.org.pl oraz facebook.com/WriteTheGameV4