



## Produkcja o Krakowie z prestiżowymi nagrodami w polskiej branży wideo

2022-05-18

Znamy laureatów najbardziej prestiżowych nagród polskiej branży gier wideo - Digital Dragons Awards za rok 2021. Aż trzy statuetki zdobyła gra „The Medium” przygotowana przez krakowski Bloober Team, której akcja zabiera graczy do postapokaliptycznego Krakowa. Jury doceniło również gry „Here Be Dragons” (Red Zero Games), „Papetura” (Petums) oraz „It Takes Two” (Hazelight Studios). Uroczysta gala, podczas której zostały wręczone nagrody, odbyła się 16 maja w Centrum Kongresowym ICE Kraków.

Zwycięzców ogłoszono podczas Digital Dragons - największej w Europie Wschodniej i Centralnej konferencji adresowanej do przedstawicieli branży gier wideo organizowanej od kilku lat w Centrum Kongresowym ICE Kraków. Misją Digital Dragons jest szeroka promocja polskiego sektora gier. Konferencja jest też doskonałą okazją do udziału w eksperckich wykładach i spotkaniach służących wymianie wiedzy i doświadczeń, a także poznaniu deweloperów, wydawców i inwestorów.

W 2019 roku rynek gier wideo przyniósł ok. 150 mld dolarów przychodu. Dla porównania rynek filmowy – 42 mld, a muzyka popularna 20 mld. Rozrywkę w postaci gier wideo wybiera około 3 mld ludzi na świecie, a liczba ta, także w Polsce, co roku wzrasta o 6 proc. W naszym kraju gry powstają w blisko 500 gamingowych studiach deweloperskich, aż 46 spółek z tej branży notowanych jest na warszawskiej giełdzie.

Kraków zajmuje trzecią pozycję wśród polskich miast gamingu – blisko 16 proc. firm z branży koncentruje swoje działania w naszym mieście. Na pierwszym miejscu plasuje się Warszawa (ok. 30 proc.), na drugim Katowice (ok. 19 proc.). Branżę gier wideo od lat wspierają Krakowski Park Technologiczny, miasto Kraków i województwo małopolskie. W tegorocznej, 10. edycji konferencji Digital Dragons brało udział blisko 2000 uczestników, reprezentujących m.in. CD Projekt Red, Techland, People Can Fly, 11 bit studios, HUUUGE Games, Flying Wild Hog, a także międzynarodowe marki: m.in.: Third Kind Games, Valve, Activision czy Inifity Ward.

Digital Dragons 2022 było także okazją do prezentacji najnowszych **ogólnopolskich badań graczy - Polish Gamers Research 2022**, a także wręczenia **nagród dla najlepszych polskich gier 2021 roku**.

### Laureaci Digital Dragons Awards za rok 2021:

- Best Polish Game: „The Medium” (Bloober Team)
- Best Mobile Game: „Here Be Dragons” (Red Zero Games)
- Best Polish Game Design: „The Medium” (Bloober Team)
- Best Polish Game Art: „Papetura” (Petums)
- Best Polish Original Soundtrack: „The Medium” (Akira Yamaoka, Arkadiusz Reikowski)
- Best Foreign Game: „It Takes Two” (Hazelight Studios)
- Best Indie Game of the Decade: „Ghostrunner” (One More Level)
- Special Recognition Award: Mateusz Witczak



**Magiczny  
Kraków**

Przyznane zostały również nagrody specjalne – Special Recognition Award 10-lecia dla Mateusza Witczaka oraz nagroda dla najlepszej gry indie ostatniej dekady, którą otrzymał „Ghostrunner” (One More Level).

Organizatorem wydarzenia był Krakowski Park Technologiczny. Wspierało je miasto Kraków. W uroczystej gali, podczas której zostały wręczone nagrody Digital Dragons Awards, wziął udział Robert Piaskowski, pełnomocnik prezydenta Krakowa ds. kultury – wręczył statuetkę w dziedzinie The Best Polish Soundtrack, którą odebrali Arkadiusz Reikowski i Akira Yamaoka za muzykę do gry „The Medium”.

Nagrodzona w aż trzech kategoriach gra „The Medium”, której akcja rozpoczyna się w krakowskiej kamienicy, przenosi gracza do dwóch równolegle istniejących światów – rzeczywistego i duchowego, pełnego grozy, koszmarów. Jury doceniło dystopijny surrealizm i doskonałą oprawę graficzną, inspirowaną twórczością Zdzisława Beksińskiego. W konkursie doceniono również charakterystyczną ścieżkę dźwiękową. Przyznane nagrody, z tytułem najlepszej polskiej gry na czele, to zwieńczenie kilku lat intensywnych prac krakowskiego Bloober Team.

Zwycięzców wybrało jury złożone z przedstawicieli największych portali poświęconych grom. W skład jury weszli także: reprezentant świata nauki **Paweł Węgrzyn** z Zakładu Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego, redaktor naczelny gamemusic.pl i współtwórca Game Music Festival **Mateusz Borkowski** oraz **Ola Olszar**, autorka bloga „6 kolorów gier” poruszającego tematykę różnorodności i LGBTQIA+ w grach wideo. W tym roku do jury został zaproszony także przedstawiciel Festiwalu Muzyki Filmowej, w ramach którego prezentowana i promowana jest także muzyka z gier.

– W dziedzinie gamingu Kraków zajmuje wyjątkowe miejsce na mapie polskich miast. Dowodem na to jest dziesięcioletnia historia Digital Dragons, marka wydarzenia powstałego tu w Krakowie, z inicjatywy branży gamingowej i organizowana przez Krakowski Park Technologiczny. Wybór gry The Medium to dowód na potencjał lokalnych aktywów: talentów rozlicznych dziedzin, potencjałów narracyjnych naszego miasta, wreszcie charyzmy i uporu liderów spółki Bloober Team, która stworzyła tę grę oddolnie. W mieście Lema, historii królewskich, fascynującego wyobraźnię dystopijnego socrealizmu – każdy temat staje się wart opowiedzenia językiem gier wideo. Zapleczem kreatywnym i współtwórcami sukcesu krakowskich gier są tutejsze uczelnie, młodzi ambitni absolwenci, a także interesujący ekosystem startupów, co odzwierciedla także ranking Startup Genome. W ciągu ostatnich 20 lat Kraków stał się wiodącym ośrodkiem technologicznym w regionie Europy Środkowo-Wschodniej. Docenienie The Medium jest dowodem na przywództwo i ambicję sektora gier wideo, warte uwagi i wzmacniania, które generuje zatrudnienie i przynosi rozwój ekonomiczny i kompetencyjny, a także stawia Kraków wśród kreatywnych metropolii jutra – podkreśla Robert Piaskowski, pełnomocnik prezydenta Krakowa ds. kultury i dyrektor artystyczny Festiwalu Muzyki Filmowej, który podczas gali ogłosił także strategiczne partnerstwo Digital Dragons i FMF. W ramach tej współpracy nagrodzoną w konkursie muzykę usłyszymy podczas przyszłorocznej edycji festiwalu.

Zapraszamy do zapoznania się z rozmową na temat potencjału rynku gier wideo w Krakowie i Małopolsce zrealizowaną w ramach **Kraków Culture Lab**. Rozmowa moderowana przez Łukasza Ciocha, ze słowem wstępnym Roberta Piaskowskiego. Goście: Joanna Kucharska – specjalistka od gier komputerowych, nowych mediów, twórczyni gier, wykładowczyni; Radosław Ratusznik – współtwórca



**Magiczny  
Kraków**

„Ghostrunner”, najlepszej polskiej gry komputerowej roku 2020 w konkursie Digital Dragons, Katarzyna Wysocka - dyrektorka Wydziału ds. Przedsiębiorczości i Innowacji UMK, Krzysztof Krzysztofiak - dyrektor działu parku technologicznego w Krakowskim Parku Technologicznym organizującym branżową konferencję Digital Dragons. Link [tutaj](#).