Magiczny Kraków

Najlepsi twórcy gier nagrodzeni

2017-05-23

Znamy już laureatów najbardziej prestiżowych nagród polskiej branży gier wideo – Digital Dragons Awards. Uroczysta gala, podczas której wręczane są wyróżnienia dla najlepszych twórców gier, od lat stanowi wyczekiwany element największego w Europie Środkowej zjazdu profesjonalistów przemysłu rozrywki elektronicznej, czyli konferencji Digital Dragons. Organizatorem wydarzenia jest Krakowski Park Technologiczny.

Osiem nagród w kategoriach standardowych oraz dwie w kategoriach specjalnych przekazali w ręce zwycięzców specjalni goście konferencji. Oprócz osób zasłużonych dla rozwoju polskiej branży gier wideo, które zasiadały również w prezydium przyznającym nagrody, znalazł się w tym gronie również członek zarządu Województwa Małopolskiego, Grzegorz Lipiec, który wręczył nagrodę specjalną za wkład w rozwój przemysłu rozrywki elektronicznej w regionie przedstawicielom studia Reality Games. Po raz pierwszy nagrody zostały przyznane w dwóch nowych kategoriach – Best Polish DLC of 2016 i Best VR Game of 2016.

Najlepszą polską grą wideo roku 2016 okazał się Shadow Warrior 2 warszawskiego studia Flying Wild Hog, dynamiczna, bezpardonowa strzelanina z dużą ilością rubasznego humoru, którą na całym świecie wydał potentat sektora gier niezależnych – Devolver Digital. Statuetkę wręczyli wspólnie podsekretarz stanu w Ministerstwie Nauki i Szkolnictwa wyższego – Piotr Dardziński oraz Radosław Jaroszek, redaktor naczelny serwisów Gry.Onet.pl i Gamezilla.pl. Produkcja Flying Wild Hog pokonała w tej kategorii konkurencję w postaci gier Bound, Sky Force Reloaded oraz SuperHot.

Ta ostatnia produkcja zwyciężyła jednak w kategorii Best Polish Game Design. Nagrodę przyznaną za oryginalne i niesztampowe wykonanie oraz pomysł na rozgrywkę otrzymał SuperHot Team Mariusz Klamra, prezes zarządu Gry-Online.pl. Nowa wersja produkcji przeznaczona do użytku z zestawami rzeczywistości wirtualnej – SuperHot VR – również doczekała się nagrody i stała się pierwszym w historii Digital Dragons laureatem statuetki Best Polish VR Game, którą łodzianie przyjęli z rąk Pawła Węgrzyna, kierownika Zakładu Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bound – oryginalna gra studia Plastic, oparta na motywie tańca – doceniona została z kolei aż w dwóch kategoriach. Nagrodę w kategorii Best Polish Art Design przekazał twórcom Łukasz Malik, zaś statuetkę Best Polish Game Audio wręczył im redaktor naczelny tematycznego serwisu GameMusic.pl – Mariusz Borkowski.

Płatne dodatki do gier – DLC – to temat wywołujący wśród graczy niemałe emocje. CD Projekt RED zdobył jednak zaufanie i uznanie graczy dostarczając im dodatkowych treści w pakietach tak obszernych i dopracowanych, że nie sposób wątpić w ich wartość. Nagrodę w tej kategorii przekazał przedstawicielowi studia Tomasz Drabik – wideo-recenzent, który na swoim kanale na YouTubie dał się poznać jako trybun strzegący interesów odbiorców gier, bezlitośnie punktujący wpadki największych nawet producentów.

Z nagrodą w kategorii Best Polish Mobile Game wrócili do Warszawy twórcy ze studia Vile Monarch. W

zeszłym roku ich lekka strategia Crush Your Enemies wyróżniona została drugim miejscem w konkursie gier niezależnych Indie Showcase. Tym razem przyjęli statuetkę „polskiego Oscara gier mobilnych” z rąk Anny Krampus-Sepielak – koordynatora Digital Dragons.

Digital Dragons to wydarzenie międzynarodowe i podczas gali od lat przyznawana jest również nagroda Best Foreign Game. W tym roku Piotr Żygadło – współtwórca studia Artifex Mundi, obecnie zaś członek poznańskiego niezależnego zespołu Robot Gentlemen – miał przyjemność ogłosić, że tytuł ten w 2016 roku przypadł kameralnej, niezależnej produkcji studia Compo Santo – Firewatch, która pokonała konkurentów takich jak Doom czy Overwatch.

Po raz trzeci przyznano także Special Recognition Award, wręczając którą kierownictwo Krakowskiego Parku Technologicznego – organizatorzy Digital Dragons – wyraziło uznanie za wyjątkowy wkład w rozwój polskiego przemysłu rozrywki elektronicznej Maciejowi Miąsikowi, współtwórcy pierwszej gry z cyklu Wiedźmin, wykładowcy uczelni Gamedev School, oraz współzałożycielowi niezależnego studia Pixel Crow, które debiutowało niedawno produkcją Beat Cop. Wcześniej wyróżnienia tego dostąpili inni weterani branży – Michał Madej oraz Tomasz Gop.