



Digital Dragons - w to się gra

2016-05-17

Na tej konferencji gra toczy się o wymianę wiedzy i doświadczeń, znalezienie wydawcy, nawiązanie kontaktów biznesowych i zainteresowanie swoim projektem. Digital Dragons, czyli największa w Europie Środkowo-Wschodniej konferencja dla branży gier, jak magnes przyciąga producentów gier, developerów, inwestorów oraz samych graczy. Tegoroczną gwiazdą odbywającego się w Krakowie wydarzenia jest niewątpliwie John Romero, twórca legendarnych gier, takich jak Quake czy Doom.

Szmer rozmów, odgłosy prezentowanych gier, odbywające się na każdym kroku spotkania biznesowe i tłumy twórców gier, specjalistów związanych z tą branżą, graczy i inwestorów – Stara Zajezdnia, w której zlokalizowana jest część Expo krakowskiej imprezy, tętni życiem. Stoiska z twórcami gier prezentującymi swoje projekty dzielą zaledwie centymetry, bo jest ich ponad 100. Między nimi przeciskają się wydawcy poszukujący obiecujących talentów oraz uczestnicy konferencji zainteresowani wymianą doświadczeń i pomysłów.

Na stoiskach prezentują się firmy, które zajmują się projektowaniem nowych gier a także ich indywidualni twórcy. Tematyka jest najróżniejsza – od klasycznych strzelanek, przez osadzone w nieznanymi galaktykach pola bitwy po przygotówki oparte na słowiańskich mitach i legendach czy nawet gry z zakresu wirtualnej rzeczywistości.

– W naszej grze zadaniem gracza jest przelecenie kapsułą ratowniczą z ginącej, niszczonej przez obce cywilizacje Ziemi do centrum galaktyki – opowiada o grze „Full of stars” Filip Turczyński z ATGames. Jego stoisko przyciąga wyjątkowo dużą liczbę zainteresowanych m.in. ze względu na atrakcyjną nagrodę, która czeka na najlepszego gracza. – Ten kto wykręci najlepszy wynik w „Full of stars”, otrzyma od nas teleskop. Będzie to świetna pamiątka z Digital Dragons – dodaje Filip Turczyński.

Inna galaktyka to również miejsce akcji gry „8 suns” autorstwa m.in. Stanisława Skulimowskiego. – Zadaniem gracza sterującego robotem jest walka z innymi, żądnymi smaru, oleju i trybików robotami. Każdy robot walczy o pożywienie – części składowe innych robotów, dzięki którym staje się większy, szybszy i bardziej skuteczny – relacjonuje twórca. Jak dodaje, nad grą cały czas pracuje około dziesięć osób. Wszyscy – typowo hobbistycznie. – Każdy z nas ma swoje życie i stałą pracę, ale zdecydowaliśmy, że będziemy poświęcić wieczór lub dwa w tygodniu, aby coś dołożyć do tego projektu. Teraz na Digital Dragons, szukamy wydawcy, który widziałby w tej grze potencjał i kto mógłby nas wesprzeć merytorycznie i finansowo – podkreśla Stanisław Skulimowski.

Co decyduje o tym, że gra zainteresuje potencjalnego inwestora? Jak informuje Radomir Woźniak z Erne Ventures, firmy, która wyszukuje ciekawe projekty gier i pomaga ich twórcom rozwinąć się i zaistnieć na rynku, najczęściej zależy od samego projektu.

– W ostatnim miesiącu mieliśmy spotkania z kilkunastoma firmami i zespołami. Przychodzą do nas zarówno spółki z ułożonym biznesem, które poszukują środków, jak i kilkusobowe grupy, które dopiero zaczynają swój projekt. W pierwszym przypadku bardzo ważny jest dla nas profesjonalizm oraz historia spółki. Czasem jest jednak tak, że zachwyca nas mały zespół twórców, którzy mają projekt gotowy w zaledwie 20%, ale już dostrzegamy w nim nieprzeciętny potencjał – wyjaśnia Radomir Woźniak.



Oprócz nawiązywania relacji biznesowych między twórcami gier a wydawcami, ważnym elementem konferencji są także wykłady, prelekcje i panele dyskusyjne. Łącznie w trakcie dwóch dni imprezy poprowadzi je aż 90 prelegentów. Obok wykładów gwiazd formatu Johna Romero, Davida Breivika czy Chrisa Avellone'a, na konferencji nie zabraknie również tematów będących obecnie najgorętszymi trendami w branży. Andy Borrell z Oculus zaznajomi developerów z cyklem produkcyjnym gier wykorzystujących wirtualną rzeczywistość, a przedstawiciele CD PROJEKT RED podzielą się doświadczeniami z pracy nad zbliżającym się wielkimi krokami dodatkiem do Wiedźmina 3 – Krew i Wino. Uczestnicy konferencji poznają też wiele praktycznych wskazówek, jak rozwinąć swój biznes. – Moja prezentacja będzie nastawiona na praktykę. Podpowiem, jak wpleść analitykę w projektowanie gier i w jaki sposób wykorzystać to do budowania przewagi biznesowej – zapowiada Michał Witkowski z GameDesire.

Digital Dragons to także niepowtarzalna okazja do zobaczenia rekordowej liczby gier niezależnych. Do konkursu Indie Showcase zakwalifikowano w tym roku 70 projektów z całej Europy. Twórcy będą walczyć o główną nagrodę w wysokości 10 tysięcy złotych oraz nagrody ufundowane przez 11 bit Studios. W Krakowie zobaczymy również 12 projektów z polskich uczelni zgłoszonych do University Students Talent Show. Imprezę będą śledzić przedstawiciele 10 funduszy inwestycyjnych, coraz bardziej zainteresowanych dynamicznie rozwijającą się branżą gier.

– Bardzo cieszymy się, że możemy już po raz piąty organizować w Krakowie konferencję Digital Dragons, na której gościmy nie tylko przedstawicieli tej branży z Polski, ale także z całego świata – mamy np. gości z Chin oraz Stanów Zjednoczonych – podkreśla Wojciech Przybylski, Prezes Krakowskiego Parku Technologicznego. Jak dodaje, KPT wspiera też branżę gier innymi narzędziami. – W naszym nowym budynku przygotowaliśmy specjalne laboratoria multimedialne dedykowane właśnie branży gier komputerowych. Staramy się pomóc małym spółkom, które dopiero wchodzi na rynek. Dokładamy wszelkich starań, aby to wejście było jak najprostsze i jak najszybsze jednocześnie – zaznacza prezes KPT.