

Małopolska potentatem gier



Fot. 123rf

Na światowej mapie gier wideo Małopolska zaczyna się liczyć coraz bardziej. Mamy wykształconych informatyków najwyższej klasy, możemy ich wykorzystać do budowania naszej pozycji w branży – twierdzi Piotr Babieno*.

Do celu.eu: Jak ma się branża gier w Małopolsce? Funkcjonuje już i nas Europejskie Centrum Gier – z jakimi sukcesami?

Piotr Babieno, prezes zarządu Bloober Team: Europejskie Centrum Gier to kłaster, który powstał prawie sześć lat temu. Na początku jego istnienia próbowaliśmy zainteresować władze regionu branżą, co udało się z powodzeniem. Okazuje się bowiem, że to właśnie gry wideo są jednym z najbardziej rozpoznawalnych na świecie towarów eksportowych Polski. To branża, w której polscy twórcy odnoszą coraz większe sukcesy.

Obecnie kłaster gier zrzesza około dwudziestu podmiotów z branży gier wideo z Małopolski. Pierwszym projektem realizowanym przez kłaster było stworzenie Europejskiej Akademii Gier (European Academy of Games), programu studiów podyplomowych i magisterskich uzupełniających w kierunkach, takich jak scenopisarstwo, reżyseria, projektowanie produkcji i mechaniki gier wideo, modelowanie 3D, animacja, a nawet realizacja dźwięku. Wraz z Uniwersytetem Jagiellońskim i z Akademią Górniczo-Hutniczą oraz firmą Nibris Sp. z o.o., która pełni funkcję koordynatora klastra, powołaliśmy do życia Europejską Akademię Gier. Wykładowcy to nie tylko kadra akademicka, ale także praktycy, specjaliści z polskich firm branży gier wideo, którzy dotychczas pracowali przy takich projektach, jak Wiedźmin, Earth 2160, Two Worlds czy Sadness.

Można powiedzieć, że jesteśmy już w branży traktowani bardzo poważnie?

Jak najbardziej. I cały czas się rozwijamy! Ostatnio krakowska firma Reality Pump wypuściła na rynek grę, która sprzedała się w 3 mln egzemplarzy. To duży sukces. Bloober Team rozwija współpracę z Sony. Kilka miesięcy temu wydaliśmy tytuł startowy na konsolę PlayStation Vita marki Sony, grę o nazwie A-men, produkcja ukazała się również w wersji na PlayStation 3. Jest jednym z pierwszych na świecie tytułów pozwalających na rozgrywkę między platformami PlayStation 3 i PlayStation Vita. To kolejny sukces. Obecnie, jako Europejskie Centrum Gier pracujemy nieustannie nad badaniami i rozwojem, te prace pozwolą nam w przyszłości umocnić swoją pozycję na rynku.

A czy mamy w regionie ludzi, którzy umieją tworzyć gry?

Tak. Mamy przecież w Krakowie UJ, AGH, Politechnikę, które każdego roku wypuszczają na rynek świetnych informatyków. Aby tworzyć gry wideo, trzeba mieć specjalistyczne umiejętności i w tym zakresie szkolimy również potrzebnych specjalistów. Bloober Team ma silne zaplecze naukowe, współpracuje z krakowskimi ośrodkami akademickimi – Uniwersytetem Jagiellońskim oraz Akademią Górniczo-Hutniczą. Nasi pracownicy są wykładowcami Europejskiej Akademii Gier, pierwszej w Polsce profesjonalnej szkoły wyższej sprofilowanej pod kątem kompleksowego kształcenia twórców gier wideo.

Rozmawiała: Joanna Jałowicz