

JAK ZAPOWIADA SIĘ PRZYSZŁOŚĆ GIER CYFROWYCH?

15 marca 2022
online



Creative
Europe
Desk Polska



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Artur Ganszyniec Anshar Studios

Projektant i scenarzysta gier, specjalizuje się w nieliniowych fabułach i retoryce systemów. Narrative Designer w Anshar Studios, w przeszłości współpracował z Different Tales, 11 bit studios, ATGames i CDProjekt Red. Główny scenarzysta pierwszego Wiedźmina, laureat Paszportu Polityki 2021 za aktywistyczną grę o wilkołakach w puszczy Białowieskiej. Współpracuje z Politechniką Łódzką, gdzie uczy projektowania fabuły w grach wideo.



Paweł Miechowski 11 Bit Studios

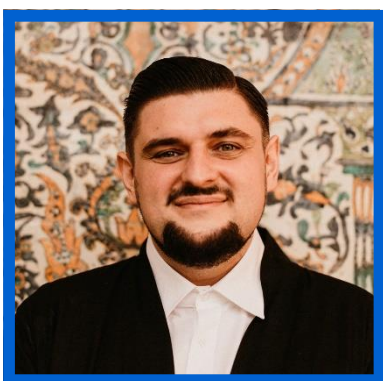
PR Lead w 11 bit studios, warszawskiej firmy tworzącej gry komputerowe znanej z This War of Mine i Frostpunka. Tytuły te wspięły się na I miejsce list sprzedażowych na całym świecie i zdobyły szereg nagród i wyróżnień, w tym nominację BAFTA i tytuł najlepszej polskiej gry (w 2015 i 2019 roku). Firma jest także wydawcą gier niezależnych, mającym na koncie takie hity wydawnicze jak Moonlighter (Digital Sun Games) oraz Children of Morta (Dead Mage). 11 bit studios ciągle pracuje nad kolejnymi tytułami - zarówno własnej produkcji, jak i wydawniczymi. Paweł Miechowski działa aktywnie w branży gier od 2004 roku.



Maria Borys Piątkowska

Flying Wild Hog

Doktorantka na wydziale Filologii Angielskiej Uniwersytetu Warszawskiego, z zawodu narrative designer w warszawskim studio Flying Wild Hog oraz lektor radiowy. Od 2017 roku zasiada w kapitule konkursu Quentin – ogólnopolskiego konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej RPG. Pracowała także nad polską 7. edycją gry fabularnej Zew Cthulhu jako tłumacz i autor tekstów.



Wojciech Piejko

Bloober Team

Projektant gier, na co dzień pracujący w Bloober Team gdzie specjalizuje się w tworzeniu horrorów opartych o narrację. Szczególnie dumny z pracy nad grami The Medium oraz Observer. Za pracę nad grą Observer został wyróżniony Paszportem Polityki w 2018 roku. Zanim trafił do wymarzonego miejsca, które pozwoliło mu pracować nad horrorami pracował przy mniejszych grach oraz wykładał projektowanie gier na Uniwersytecie Śląskim.



Moderacja

Jakub Zgierski

Producent i projektant narracji w firmie Superkami, w której rozwija Sengoku Dynasty – grę z gatunku survival-builder, osadzoną w realiach feudalnej Japonii. Twórca międzynarodowego festiwalu Games for Impact, poświęconego społecznemu i kulturowemu wymiarowi gier wideo. Przez sześć lat współtworzył, jako kurator, program Filmoteki Narodowej–Instytutu Audiowizualnego (FINA). Eseista związany z Dwutygodnik.com, redaktor i tłumacz książek o kulturze audiowizualnej i sztuce współczesnej.