

O grach komputerowych na Uniwersytecie Opolskim

Miłośnicy gier komputerowych odwiedzili tłumnie aulę błękitną Uniwersytetu Opolskiego, gdzie podczas Akademickiego Dnia Gier mieli okazję zapoznać się z tym tematem z nieco innej perspektywy, niż typowi gracze.

Chociaż Polska - między innymi za sprawą słynnego Wiedźmina - jest w czołówce producentów, to w dzisiejszych czasach stworzenie dobrej gry jest dużym wyzwaniem.

- Współcześni gracze oczekują od gier jednej z dwóch rzeczy: albo rywalizacji - i tu mamy fenomen e-sportu, Counter Strike'a i innych tego typu rzeczy, albo historii, opowieści. W związku z tym, jeżeli gra nie będzie w stanie poradzić sobie na rynku e-sportowym, jako narzędzie rywalizacji, rozstrzygania, kto jest lepszy, to gracze będą chcieli jak najlepszej historii - mówi Łukasz Sasuła, doktorant zajmujący się m.in. tematyką narracyjności gier.

Uczestnicy Akademickiego Dnia Gier mogli dowiedzieć się, że zajmując się tworzeniem gier podobnie, jak to jest w przypadku innych działań, trzeba zacząć od pomysłu i ciekawej historii.

- Jesteśmy teamem, który głównie pisze treść do naszych gier, ponieważ lubimy gry, które są "tekst heavy" jak to ktoś mi przetłumaczył, czyli, że po prostu są niemal interaktywną książką, jak na przykład visual nowelki czy jrpegi - mówi Ilona Myszkowska, znana jako Kobieta Ślimak, autorka bloga chatolandia.pl i twórczyni gier.

Zainteresowanie Akademickim Dniem Gier okazało się na tyle duże, że zamiast 1,5 godziny - jak zaplanowano - wydarzenie trwało ponad 2 godziny.

Patronat nad spotkaniem objęło Radio Opole.