

# Gry komputerowe na uniwersytecie przyciągnęły młodzież

- Gry wpisały się w naszą kulturę. Jest to największe finansowo medium na świecie, większe niż film i muzyka razem wzięte - przekonywał Łukasz Sosła z Uniwersytetu Opolskiego podczas Akademickiego Dnia Kultury Gier. Specjaliści z branży gier komputerowych rozmawiali z młodzieżą m.in o projektowaniu gier wideo i występujących w nich tropach literackich. W tym przypadku nie mogło zabraknąć popularnego 'Wiedźmina'.

- Branża gier komputerowych jest już bardzo zglobalizowana i osoby z bardzo wielu krajów potrafią pracować w jednej firmie, przy jednym projekcie, nad jedną grą, oczywiście posługując się językiem angielskim. Dlatego, jeżeli ktoś marzy o pracy w branży, np. w charakterze projektanta gier, no to znajomość języka angielskiego, to jest punkt pierwszy - mówi Łukasz Sosła.

Studenci kierunku Game Studies na Uniwersytecie Opolskim przygotowali salę gier, gdzie uczestnicy mogli zagrać na starych konsolach albo zmierzyć się z wirtualną rzeczywistością.

- Niektóre gry są już bardzo stare z lat 90-tych, mamy tu NES-a, mamy Pegasusa, który był bardzo popularny w Polsce. Odróżnia je grafika przede wszystkim i sposób w jaki zostały tworzone. Są robione na małych dyskietkach. Grałem zwykle w Mario, a już później w Crash Bandicoot - mówi Marcin.

Organizatorzy zapowiadają, że w przyszłości chcieliby zorganizować kolejny Dzień Kultury Gier z transmisją online.