



Jak opowiedzieć ciekawą historię w grze wideo?

Dlaczego fabuła w grze jest tak ważna, jak tworzy się wirtualne światy i co sprawia, że do jednych wracamy chętniej a do innych nie? O tym wszystkim będzie się można dowiedzieć na Politechnice Wrocławskiej podczas spotkania „**Tales of Games**”. Impreza rozpocznie się w czwartek, **2 marca, o godz. 13.00** w Strefie Kultury Studenckiej.

– Osoby tworzące swoje pierwsze gry często skupiają się przede wszystkim na silniku, mechanice czy grafice, nie przywiązując zbyt dużej wagi do dopracowania fabuły gry. Zapominają, że z perspektywy gracza to właśnie historia, w jaką wciąga nas gra, a także postacie i świat przedstawiony są tym, co decyduje o wyjątkowości danego tytułu – przekonuje Michał Wolski, współorganizator imprezy, prezes Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster.

W wydarzeniu udział wezmą **twórcy i badacze gier wideo**, którzy spotkają się ze studentami w trakcie wykładów i dyskusji.

Imprezę otworzy warsztat, który poprowadzi Rafał Polito, level designer z firmy Techland. Wspólnie z publicznością stworzy on grę, udowadniając, że dobry pomysł i pasja to podstawa sukcesu w produkcji gier wideo.

Gośćmi spotkania będą także m.in. Radosław Smektała z Robot Gentleman, Gabriel Marczak i Krzysztof Danilewicz ze studia Whitemoon, Rafał W. Orkan ze Strange New Things oraz Piotr Sobolewski z The Knights of Unity – twórcy gier zajmujący się niezależnymi produkcjami mobilnymi i wysokobudżetowymi tytułami.

Spotkanie z nimi będzie okazją do dyskusji o tym, w jakim kierunku zmierza polski game dev i posłuchania o kulisach pracy przy grach MMORPG (czyli niezwykle popularnych grach, w których duża liczba graczy może ze sobą rywalizować lub współpracować w wirtualnym świecie).

„Tales of Games” zaprosi nas także na przegląd zaskakujących, zabawnych, a czasem niedorzecznych ekranizacji gier wideo, a dla równowagi przypomni też najważniejsze gry fantasy i science fiction ostatnich lat.

Spotkanie jest otwarte i bezpłatne. Jego organizatorami są Politechnika Wrocławska, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster oraz członkowie inicjatywy „Polskie Gry Wideo”.

Więcej informacji i program spotkań można znaleźć na stronie
<http://pwr.edu.pl/uczelnia/aktualnosci/jak-opowiedziec-ciekawa-historie-w-grze-wideo-dowiesz-sie-na-pwr-10364.html>

Informacje dla mediów umieszczane są na stronie:
<http://pwr.edu.pl/media/komunikaty-prasowe>