

Cieszyn: Wybrali najlepszą grę

Data publikacji: 30.06.2015 19:10

Już po raz 3 w Cieszynie odbyła się Letnia Akademia Gier. Jej podsumowanie oraz ogłoszenie wyników konkursu na najlepszy prototyp gry miało miejsce w murach cieszyńskiego Teatru. Uczestnicy LAG w określonym czasie od godziny 16 w niedzielę (21.06) do godziny 16 w piątek (26.06) mieli stworzyć grę komputerową na wylosowany wcześniej temat. O zwycięstwo walczyło sześć drużyn...

□

LAG, czyli Letnia Akademia Gier to przedsięwzięcie skomplikowane i wyjątkowo trudne lecz efekty rywalizacji poszczególnych zespołów mogą wywołać zawroty głowy. Po raz trzeci okazało się, że kreatywność to drugie imię studentów Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie. Poszczególne zespoły przed przystąpieniem do rywalizacji nie wiedziały z jakim dokładnie zadaniem przyjdzie im się zmierzyć. Dopiero losowanie tematów przyniosło pewne rozstrzygnięcia – wtedy też można było przystąpić do najbardziej twórczego etapu podczas procesu tworzenia gry. **Inspiracje czerpaliśmy z historii. Najważniejsze dla nas było getto warszawskie i powstanie, które tam upadło oraz legenda o Golemie, który był glinianym stworzeniem ożywionym przez magię** - tłumaczy jeden ze studentów biorący udział w projekcie.

Dopiero wtedy, kiedy poszczególne zespoły uporały się osadzeniem gry w odpowiednim kontekście historycznym i nadaniu jej ram czasowych a także wykreowaniu postaci i ich ról można było przystąpić do pracy graficznej. Czas produkcji gry był ściśle ograniczony do zaledwie 5 dni, zatem każda chwila była na wagę złota, a raczej zwycięstwa, które w tym przypadku może być nawet cenniejsze niż ten wyjątkowy kruszec. Tworzenie grafiki to proces skomplikowany i długotrwały, w którym kluczowa jest dokładność i kreatywność. Logiczne jest, że w miarę upływającego czasu i postępującego zmęczenia zdolności skupienia uwagi znacznie się zmniejszały. Był to duży problem, który trzeba było pokonać, ale na drodze do sukcesu czyli dobrej gry stanęło coś znacznie poważniejszego niż zwykłe, ludzkie zmęczenie. Okazuje się bowiem, że sam proces tworzenia gry musi zakładać współdziałanie wszystkich członków zespołu, a kiedy w grupie pojawiają się konflikty i nieporozumienia jest to trudne, a w skrajnych przypadkach kontynuowanie pracy staje się nawet niemożliwe. **Studenci są losowo dobierani w zespoły i losowo przydziela im się tematy, nad którymi muszą pracować. Proszę na te gry patrzeć pod tym kątem. Najważniejsze jest, że zespół się porozumiał, a wiadomo przecież że na Wydziale Artystycznym każdy student to indywidualista. Musi przekonać zespół, że ma najlepszy pomysł albo się podporządkować i realizować projekt wspólny** – podkreśla prof. zw. Małgorzata Łuszczak. Trzeba w tym miejscu podkreślić, że praca wszystkich zespołów zakończyła się zgłoszeniem do oceny działających prototypów gier, lecz Jury nie miało wątpliwości, że najlepiej z zadaniem poradził sobie zespół niebieski, który zaprezentował dzieło pod tytułem "Divine Cookie Romp".

Odpowiednie umiejscowienie historyczne gry jest wyjątkowo ważne. Liczą się nie tylko rozbudowane przestrzenie wirtualne ale także światy oraz relacje pomiędzy poszczególnymi bohaterami. **Projektowanie gier to nie jest wyłącznie niepoważna czynność. Angażuje jak najbardziej profesjonalne czynności i pozwala tworzyć kierunek w typie, o którym wszyscy teraz marzymy – prawdziwie interdyscyplinarny** – wyjaśnia dr hab. prof. UŚ Ryszard Koziołek. **Tworzenie gier komputerowych wymaga wykorzystania umiejętności i wiedzy z zakresu różnych dyscyplin. Z jednej strony plastycznych, z drugiej związanych z dźwiękiem ale także z wiedzą o budowie struktur fabularnych czego uczymy na filologii. Nie obejdzie się także bez sztuki kreatywnego pisania** – dodaje dr hab. prof. Koziołek.

Tworzenie gier na czas pod presją czasu i zmęczenia na pierwszy rzut oka niewiele ma wspólnego z dobrą zabawą, ale nic bardziej mylnego. Kreatywne rozwiązywanie wirtualnych problemów i stworzenie historii świata, która może być modyfikowana przez użytkownika na wiele różnych i fascynujących sposobów to dopiero rozrywka – gra – na najwyższym poziomie wtajemniczenia. Letnia Akademia Gier to nie tylko konkurs, to także gra sama w sobie, która dostarcza rozrywki, wiedzy i umiejętności tak bardzo poszukiwanych dziś na trudnym i wymagającym rynku pracy.

MSZ