

Gamescom 2018 przeszedł do historii

Data publikacji: 30.08.2018 17:00

Ponad 370 tys. miłośników gier wideo ze 114 krajów świata odwiedziło w tym roku Gamescom 2018 w Kolonii w Niemczech. To nowy rekord wydarzenia, który ustawia go w jednej linii z największymi branżowymi spotkaniami na świecie. Nie zabrakło tam również cieszyńskiej spółki ARP Games sp. z o.o. prezentującej swoje najlepiej rokujące projekty.

□

Dziesiąta edycja Gamescom to jedno z niewielu wydarzeń, które gromadzi zarówno fanów gier komputerowych, jak i ich twórców, wydawców, producentów oraz wszystkich związanych z tą branżą. W tym roku w wydarzeniu uczestniczyło ponad 370 tys. osób w tym 31 200 gości biznesowych. Swoje stoiska przygotowało 1 037 wystawców z 56 krajów świata.

W tym roku Polska zajmowała 160 m.kw. na których gry prezentowało prawie 30 firm. Wśród nich znalazły się cztery projekty realizowane w ramach programu akceleracyjnego ARP Games: Alibabe (zespół Gspot), White Peony (zespół Pillow Talk), The Way Back (Alrauna Studio) oraz In & Out (zespół Underdogz). Wszystkie zespoły są laureatami trzeciej edycji programu i oczekują na ocenę jurorów kwalifikującą ich do dalszego udziału w akceleracji.

Projekty ARP Games prezentowane podczas Gamescom cieszyły się dużym zainteresowaniem. Aktualnie gry są na etapie intensywnego poszukiwania wydawcy, dlatego wyjazd na targi okazał się dla uczestników bardzo dobrą okazją do nawiązania kontaktów biznesowych i podjęcia ważnych dla rozwoju projektów tematów.

- Udało nam się nawiązać kilka dobrze rokujących kontaktów z wydawcami takimi jak G2A Games czy Oculus – mówią twórcy projektu In & Out i dodają – nieocenione były także rozmowy z developerami i twórcami zajmującymi się niezależnymi grami komputerowymi (indie games), ich komentarze są dla nas niezwykle istotne na tym etapie tworzenia gry.

W wydarzeniu uczestniczyli również przedstawiciele akceleratora ARP Games, którzy odbyli kilkanaście ważnych dla rozwoju firmy spotkań biznesowych. Omawiano współpracę m.in. z wydawcami oprogramowania, przedstawicielami zagranicznych akceleratorów oraz reprezentantami firm oferujących usługi dla twórców gier.

Polscy twórcy gier mieli do zaproponowania uczestnikom targów wiele nowości. Nie brakowało takich tytułów jak Cyberpunk 2077 (CD Projekt RED), World War 3 (The Farm 51), czy Steel Rats (Tate Multimedia). Na stoisku w strefie biznesowej można było m.in. zamienić się w pszczołę grając w Bee Simulator (Varsav Game Studio) lub wędrować przez baśniowy świat wykreowany w wyobraźni zmagającego się z poważnymi problemami rodzeństwa w My Brother Rabbit (Artifex Mundi). Realizacja polskiego stoiska podczas targów była możliwa dzięki wsparciu Agencji Rozwoju Przemysłu S.A., Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz ARP Games sp. z o.o. Swój udział w realizacji przedsięwzięcia mieli także Fundacja Indie Games Polska oraz Instytut Polski w Düsseldorfie.