

# Z Cieszyna w cyfrowy świat. Wirtualna rzeczywistość, realne pieniądze

Data publikacji: 1.06.2018 10:30

Jeszcze w tym roku na rynku wydawniczym gier wideo ukażą się pierwsze tytuły powstałe w ramach cieszyńskiej spółki ARP Games – akceleratora stworzonego przez Agencję Rozwoju Przemysłu S.A. Trwa trzecia edycja programu, a czwarta ruszy pod koniec czerwca.

*Z edycji na edycję pomysły są nie tylko ciekawsze treściowo, ale również są coraz lepiej dopracowane biznesowo – podkreśla dr Remigiusz Kopoczek, prezes ARP Games sp. z o.o.*

W warszawskiej siedzibie ARP S.A. odbyła się konferencja podsumowująca dotychczasowe edycje konkursu dla młodych twórców gier wideo. – **Branża gamingowa może już wkrótce stać się naszą narodową specjalnością. Mamy kreatywnych, młodych ludzi, dobre uczelnie, które ich kształcą, a przede wszystkim efekty, o czym świadczy 23 miejsce na liście 100 najważniejszych branżowych rynków pod względem generowanych przychodów. Rynek gamingowy rośnie bardzo szybko, szacuje się, że do końca 2019 roku jego wartość może wynieść ponad 2,2 mld zł. To tempo potrzebuje odpowiedniego wsparcia, stąd programy takie jak Game Inn czy konkurs organizowany przez spółkę ARP Games. Innowacyjne branże, takie jak sektor gier wideo to także jeden z priorytetów Strategii na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju. Chcemy zapewnić dynamiczny rozwój w obszarach o największym potencjale intelektualnym i kreatywnym. Efekty pracy zespołów konkursowych ARP Games, które dzisiaj możemy podziwiać potwierdzają, że to dobra inwestycja, która opłaci się polskiej gospodarce** – powiedziała Jadwiga Emilewicz, Minister Przedsiębiorczości i Technologii.

Wzrost polskiego sektora gier wideo to 10% rocznie. Rośnie także liczba zarejestrowanych firm zajmujących się produkcją gier – obecnie w Polsce działa ich już ponad 300. W Polsce jest ponad 12 mln osób, które gry wideo traktują nie tylko jako formę rozrywki, ale też kształcenia i rozwoju. – **Dlatego Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego wspiera tę branżę m.in. poprzez organizację „Mastering The Game”, które przybliży twórcom i producentom gier wideo z Polski i innych krajów prawne i handlowe aspekty związane z tą branżą, ułatwiające prowadzenie działalności. Widzimy potencjał, jaki drzemie w branży gier wideo i dlatego podajemy rękę początkującym twórcom. Ten potencjał jest większy niż się wydaje – choć dotychczasowe sukcesy Polaków na tym rynku są imponujące, w grę mogą wchodzić jeszcze większe osiągnięcia** – mówił podczas konferencji Paweł Lewandowski, Wiceminister Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

O dobrej koniunkturze świadczy coraz więcej debiutujących na giełdzie firm z branży, które są bardzo wysoko wyceniane. – **Mamy świetnych specjalistów w dziedzinie gier i przetarte na światowych rynkach ścieżki, warto ten moment wykorzystać. Dlatego ARP chętnie angażuje się w inicjatywy takie jak Akcelerator ARP Games, który umożliwi rozwijanie umiejętności młodym talentom oraz daje perspektywę rozwoju zawodowego w Polsce. Mamy w Polsce warunki do tworzenia przynajmniej jednego hitu światowego formatu rocznie. Obok dużych firm, takich jak Techland, CD Projekt czy 11 bit studios, w Polsce pracuje wiele mniejszych, niezwykle kreatywnych zespołów, które świetnie wyczuwają oczekiwania graczy na całym świecie i potrafią stworzyć odpowiedni dla nich produkt** – podkreślił Marcin Chłudziński, prezes Agencji Rozwoju Przemysłu.

Konkurs ARP Games jest adresowany do utalentowanych twórców gier, potrzebujących pomocy w rozwinięciu działalności. Do trzech dotychczasowych edycji zgłosiło się 78 zespołów, spośród których 25 zostało wybranych do programu akceleracji. ARP Games podpisało umowy z ponad czterdziestoma mentorami. Pomagają oni startującym w branży zespołom rozwijać projekty tak, by można było wprowadzić je na rynek gier wideo. Na stypendia i pracę z mentorami ARP Games przeznaczyło ponad 0,5 mln zł.

Podczas konferencji swoje prace zaprezentowało 10 zespołów. – **Trzem z nich zaoferowaliśmy pomoc w promocji, marketingu i pozyskiwaniu inwestorów. Spółkami tymi są: Punk Notion, Cindermoon Games i Cube.ish. Ich projekty przeszły podwójny etap oceny jurorów. Okazały się najciekawsze i jednocześnie najlepiej rokujące na rynku wydawniczym. Zespoły intensywnie pracują, by jak najszybciej wydać swoje gry** – powiedział dr Remigiusz Kopoczek, prezes ARP Games.

Pierwszą grą, która ukaże się już niebawem jest „Dreamo”. Pracuje nad nią zespół Hynotic Ants. Wkładając okulary VR gracz przenosi się na bezludną wyspę, a jego zadaniem jest rozwiązywanie zagadek ukrytych w lewitujących sześcianach. Gra ma już swojego wydawcę, a proces produkcyjny dobiega końca. Spółka planuje premierę gry jesienią bieżącego roku. Z kolei Cube.ish pracuje nad artystyczną grą „Weakless”, która opowiada o wędrownym niewidomego i niesłyszącego. Tylko dzięki wzajemnej pomocy bohaterowie opowieści mogą pokonać napotkane przeszkody.

Ciekawych wątków w grach powstających w ramach programu akceleracyjnego ARP Games nie brakuje. Jest gra strategiczna, w której gracz odbudowuje świat, a potem chroni go przed katastrofami („Hook’n’Build” – II edycja programu). Jest też thriller psychologiczny, w którym bohaterowie walczą z demonami przeszłości, odkrywając prawdę stojącą za tragicznymi wydarzeniami sprzed lat, które zniszczyły ich życie („The Way Back” – III edycja programu). Jest wreszcie strategia połączona z kolekcjonerską grą karcianą, w której gracz zbiera karty inspirowane mitologiami, a przedstawione na nich potężne stworzenia walczą w ekscytujących pojedynkach na heksagonalnej siatce („Hexiles” – I edycja programu). – **Z edycji na edycję pomysły są nie tylko ciekawsze treściowo, ale również są coraz lepiej dopracowane biznesowo** – podkreśla dr Remigiusz Kopoczek, prezes ARP Games sp. z o.o.

ARP Games przygotowuje się do ogłoszenia czwartej edycji konkursu. Projekty będzie można zgłaszać od 29 czerwca do 27 lipca. Do tej pory na start-upy z branży gier wideo ARP Games wydało ponad pół miliona złotych. Do fazy inwestycyjnej przeszło 7 projektów. Który projekt okaże się najlepiej rokującym w trzeciej edycji, dowiemy się w wakacje.

ARP Games sp. z o.o. to spółka powołana przez Agencję Rozwoju Przemysłu S.A., Powiat Cieszyński i SPIN-US (spółkę celową Uniwersytetu Śląskiego) w 2016 r. Jej głównym zadaniem jest prowadzenie programu akceleracyjnego dla zespołów startujących w branży gier wideo. Dwa razy w roku spółka ogłasza konkurs dla młodych twórców gier, którzy mają szansę na stypendium, opiekę branżowego mentora, udział w szkoleniach i branżowych konferencjach. Najlepsze projekty mają możliwość założenia własnej spółki, a następnie podpisania umowy z wydawcą, której efektem jest ukazanie się gry na rynku. Siedzibą spółki ARP Games jest Cieszyn. Ponadto w Cieszynie na Uniwersytecie Śląskim prowadzony jest kierunek „projektowanie gier” – jedyny taki kierunek w Polsce.

**red.**