

POLSKI GAMEDEV EKSPLORUJE KOSMOS [SKANER S24]

W tej odsłonie programu SKANER Space24.pl zapytaliśmy zaproszonych założycieli polskich firm branży GameDev - podejmujących wyzwanie rozwijania produkcji o tematyce kosmicznej i odnoszących międzynarodowe sukcesy wydawnicze - o ich inspiracje, założenia twórcze oraz realizację projektów nawiązujących do realnych dokonań naukowo-inżynieryjnych z kosmosem w tle. W nagraniu udział wzięli: Bartłomiej Gajewski - założyciel i prezes studia Jutsu Games, jak również firmy wydawniczej Games Operators, oraz Jacek Wyszyński - Dyrektor Wykonawczy (CEO) studia Pyramid Games.

Inżynieria kosmiczna i projekty eksploracji przestrzeni pozaziemskej niezmiennie inspirują swoją złożonością i skalą podejmowanych wyzwań. Wpływy te często wychodzą poza ścisły obszar wyspecjalizowanej działalności przemysłowej i naukowo-badawczej, ujawniając się w rozbudowanych projektach komercyjnych na styku różnych branż. Bardzo interesującym z tego punktu widzenia jest polski rynek GameDev, czyli rodzima branża elektronicznej rozrywki - wykazująca coraz większe ambicje skupione na tematyce kosmicznej... nie tylko w warstwie ciekawej narracji, ale również elementów popularyzacji nauki i myśli technicznej, a nawet międzysektorowej i publiczno-prywatnej współpracy.

Punktem odniesienia do rozmowy w najnowszym programie SKANER Space24 były niedawno wydane (bądź nadal powstające) produkcje polskiej branży GameDev nawiązujące do tematyki kosmicznej - przede wszystkim gry komputerowe: [Rover Mechanic Simulator](#), [Occupy Mars](#) oraz [Solar Expanse](#).

Czytaj też: [ERC 2021: turniej o dwóch obliczach, tor z "czynnym wulkanem"](#)