



Fundacja Indie Games Polska przedstawia kolejne odcinki swojego autorskiego podcastu oraz garść wnikliwych wywiadów z najbardziej zasłużonymi twórcami kultury cyfrowej. Do “Hall of Fame” branży gier w Polsce dołączyli w tym sezonie Tadeusz Zieliński, Aleksy Uchański, Aleksandra Cwalina, Maciej Szczesnik i Adam Skorupa.

Nowe osoby w branżowym “Hall of Fame”

Podcast “Hall of Fame” prowadzi Mateusz Witczak, redaktor naczelny portalu polskigamedev.pl. Pierwszą nową osobą w “Hall of Fame” był Tadeusz Zieliński. W zestawieniu Fundacji Indie Games nie mogło go zabraknąć, ponieważ Tadeusz nie tylko pisał o grach (w „Gamblerze”), nagrywał o grach (w Polsat Games), promował gry (w CD Projekcie), prowadził eventy o grach (m.in. Digital Dragons) i projektował gry (we Flying Wild Hog). A niekiedy: nawet w nie grał! Gość spędził w branży niemal 30 lat ([link](#)).



Aleksy Uchański, członek zarządu Rejected Games był recenzentem, naczelnym, wydawcą, prezesem, wykładowcą i inwestorem. W rozmowie widzowie poznają go przede wszystkim jako człowieka ([link](#)).



Aleksandra „Krupik” Cwalina zdradziła, jak to faktycznie było z jej odejściem z „Secret Service’a”, a także to, z czym zmagał się u swego zarania „Click!”. Podpowiedziała też, w jaki sposób lokalizować RPG-i i promować gry dla dzieci. A na koniec wyjawiała, dlaczego playwayowa reaktywacja Schizma udała się tak sobie ([link](#)).



Maciej Szczesnik zaprojektował gameplay Wiedźmina (i systemy walki w trylogii), maczał palce przy grze 11 bit studios oraz grywalnym debiucie Warszawskiej Szkoły Filmowej. Maciej Szczesnik to jednak nie tylko utalentowany twórca, ale i – dowiecie się z wywiadu – dydaktyk z wizją ([link](#)).

Z wykształcenia technik inżynier. Z powołania kompozytor. Adam Skorupa ma na koncie soundtracki do Clasha, Lwa Leona, Księcia i Tchórza, Painkillera, Ancestors Legacy, Evil Westa, Shadow Warriora 3, czy pierwszych Wiedźminów. ([link](#)).

Nowe odcinki podcastu “Polska w Grze”

Równolegle pojawiły się nowe odcinki podcastu „Polska w grze”. Prawnik Michał Pękała (Rymarz Zdort Maruta) opowiedział w audycji o tym, w jaki sposób AI może usprawnić produkcję gier wideo. [Jan Grochowski](#) (Black Eye Games) podpowiedział, jak stworzyć stale ewoluujące produkcje, które zachowają popularność przez lata.



W szczerzej rozmowie, [Krzysztof Kostowski](#) (prezes grupy PlayWay) opowiedział o przemianach, jakie zachodzą i w branży, i na giełdzie. Autorzy raportu [„The Game Industry of Poland”](#) podzielili się wiedzą o tym, jak polski gamedev sytuuje się na tle zagranicznej konkurencji i przed jakimi wyzwaniami stoi. Do studia zaproszono również [twórców](#), którzy pierwsze gry mają dawno za sobą, ale sukces (bądź porażka) ich debiutów zdeterminowały dalsze losy studia.

Wraz z [Barnabą Siegłem](#) ("CD-Action") prowadzący Mateusz Witczak podsumował Gamescom, największe branżowe targi na świecie. Z kolei [Krzyśka Pachulskiego](#) (One More Level) i Grześka Wątrobę (PixelAnt) poproszono o wyedukowanie Słuchaczy nt. silnika Unreal Engine, technologii, która w ostatnich latach stała się w grach żelaznym standardem.

Partnerami audycji Fundacji Imdie Games Polska są Totalizator Sportowy, Fundacja Agencji Rozwoju Przemysłu,

Fundacja State of Poland oraz Fundacja Polskiego Funduszu Rozwoju.

Cykl „Hall of Fame” dostępny jest na [YouTube](#).

Podcast “Polska w grze” można posłuchać na [Spotify](#) i [Apple Podcasts](#)

Fundacja Indie Games Polska powstała w 2015 roku. Za swój cel przyjęła wsparcie rozwoju branży gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem twórców niezależnych, oraz promocji gier wideo jako równoprawnego uczestnika rynku kultury. Przez lata pracy udało się jej zorganizować niezliczoną liczbę wydarzeń, w tym polskie stoiska targowe podczas imprez branżowych na całym świecie, szkolenia w wersjach stacjonarnych oraz online, jamy, przyjęcia networkingowe, system doradztwa prawnego i konferencje. Fundacja stara się pełnić funkcję przedstawiciela i jednego z głosów branży w kontaktach z instytucjami rządowymi, samorządowymi i międzynarodowymi.