

Fest Anča Game Days 2018 predstavuje prvých hviezdnych spíkov

Tlačová správa, 5- jún. 2018

ŽILINA. Počas **Game Days 2018** si vypočujete prednášky zvučných mien súčasnej nezávislej videohernej scény. Počítačové hry už dávno nie sú iba zábavkou pre deti – medzi ich autormi nájdete inovátorov, vizionárov aj umelcov, ktorí posúvajú hranice tohto média smerom k animovanému filmu, virtuálnej realite či dokonca zobrazeniu v jednej dimenzii.

Jedným z najväčších prítomných mien bude **Callum Underwood**, ktorý v minulosti pracoval pre Oculus Rift a Intel. V súčasnosti sa žíví ako lovec talentov a prednášať bude o tom, ako lepšie prezentovať hry pred vydavateľmi. Callum je vtipný chlapík a jeho prednáška vás obohatí, aj keď s videohrami vôbec nepracujete. Sľúbené sú aj prezentačné mémy, takže nové vedomosti vám pôjdu do hlavy ľahko a s humorom.

Bartłomiej Gajewski je autorom oceňovanej hry *911 Operator*, v ktorej ako zamestnanec pohotovostnej telefonicknej služby radíte ľuďom v nepríjemných aj život ohrozujúcich situáciách. Telefonáty v hre sú založené na skutočných hovoroch, nahraných na tiesňovej linke a hrať môžete v ktoromkoľvek reálnom meste na svete. Hra zaznamenala obrovský úspech, jej koncept bol predaný do USA, kde ho plánujú použiť pri vyučovaní. Ako sa Bartłomiejovi a jeho tímu podaril takýto win? Dozviete sa hneď v prvý deň Game Days.

Attentat 1942 je hra, ktorá zasiahla najmä náš spoločenský priestor. Venuje sa totiž atentátu na Ríšskeho protektora Reynharda Heydricha spáchaného československými odbojármi. Hra, rozprávaná ako oral history a doplnená komiksovými vsuvkami, nedávno vyhrala cenu na Berlin Gaming Festival, čo je veľmi paradoxné, keďže práve v Nemecku ju súdy zakázali. Obsahuje totiž vyobrazenie svastiky, ktoré nie je v spolkovej republike povolené. Prednášať budú **Jakub Gemrot Lukáš Kolek** a z Čiech.

Z Londýna privítame dvojicu vývojárov s presahmi do iných disciplín. **Gregorios Kythreotis** bude ako vyštudovaný architekt rozprávať o tom, ako so znalosťou architektúry lepšie designovať herné levely a ukáže aj neortodoxné spôsoby ich tvorby. **Daniel Fineman** porozpráva o nástrojoch, ktoré vytvoril v *Unity* pre dosiahnutie filmového looku traileru na pripravovaný *Projekt Sable*. Architekti aj filmári sú vítaní!

Ak vás láka virtuálna realita, ale proces jej tvorby sa vám zdá príliš komplikovaný, poteší vás prednáška, ktorú si pripravili **Milan Grajetzki** a **Dario Seyb** z Nemecka. V jednoduchosti predstavia momentálne dostupné nástroje a postupy, akými tvoriť animáciu vo VR, pustia ukážky a workshop povedú so zameraním na divácke otázky. Animátori z Fest Anče si už strúhajú ceruzky a chystajú bloky.

Na záver príde úplný unikát – hardvérové hry. Také, na hranie ktorých vám stačí iba herná periféria – napríklad LineWobbler spustíte na 5 metrovom LED páse. Je to jednodimenzionálne RPG, ktorého vývojár **Robin Baumgarten** trochu poupraví vaše vnímanie toho, čo to znamená inovácia vo sfére počítačových hier. Ak sa na vás usmeje šťastie a trochu si nabrúsite lakte, môžete si LineWobbler dokonca aj osobne vyskúšať.



Prvý deň bude teda plný atraktívneho programu. Oddýchnuť si môžete pri bare alebo sprievodných akciách, ktoré tiež ponúknu široké spektrum aktivít. Na druhý deň si však rezervujte aspoň toľko energie ako na prvý - budú sa diať ešte väčšie veci.

Fest Anča (o.z. Anča)
Štefánikova 16
811 04 Bratislava
Slovenská republika

Medzinárodný festival animácie Fest Anča finančne podporil Audiovizuálny fond a z verejných zdrojov Fond na podporu umenia.

www.festanca.sk