

sobota, 11.04.2026

Ksiądz z Polski tworzy internetową grę. "To produkcja, która opowiada historię!"

Ksiądz dr Paweł Rybka stworzył grę przygodową The Altar Boy Adventures. Duchowny w wolnych chwilach uczył się sam programowania od podstaw. Jaki jest efekt?

Agata Kowalska: Skąd wziął się pomysł, żeby ksiądz stworzył grę komputerową? Czy to było marzenie z młodości, czy raczej odpowiedź na potrzeby duszpasterskie?

Ks. Paweł Rybka: To połączenie jednego i drugiego. Od zawsze interesowałem się technologią i przestrzenią cyfrową. W młodości moim ulubionym pytaniem było: jak to jest zrobione? Na początku istnienia serwisu YouTube szukałem tam informacji, jak zrobić konkretny efekt graficzny czy filmowy. Pamiętam jedne wakacje, kiedy pobrałem 30-dniową wersję trial programu Adobe After Effects i razem ze znajomymi nagrywaliśmy filmy, do których dodawałem różne efekty. Jako młody chłopak lubiłem też pobudzać swoją wyobraźnię - zastanawiałem się, jak mogłyby wyglądać wcześniejsze i dalsze losy bohaterów moich ulubionych filmów czy gier. Zawsze miałem marzenie, żeby stworzyć własną, działającą produkcję. Stawiałem nawet pierwsze kroki w programach typu Game Maker, dołączanych wtedy do czasopism komputerowych. W liceum byłem na profilu matematyczno-fizyczno-informatycznym, nawet zdawałem maturę z informatyki. Teraz to marzenie z młodości połączyło się z chęcią ewangelizacji.

Agata Kowalska: Czy inspiracją była konkretna historia z pracy z młodzieżą czy doświadczenie parafialne?

Ks. Paweł Rybka: Zdecydowanie tak. Najwięcej czasu zajęło mi... wybranie imienia dla głównego bohatera gry. Ostatecznie wybrałem je dzięki młodemu człowiekowi, który uczestniczył w prowadzonych przeze mnie rekolekcjach oazowych. Jego postawa, chęć służby i zaangażowanie wywarły na mnie ogromne wrażenie i to on stał się dla mnie bezpośrednią inspiracją.

Agata Kowalska: W którym momencie pomysł przestał być „marzeniem”, a stał się realnym projektem?

Ks. Paweł Rybka: Zarówno w seminarium, jak i później jako ksiądz, zajmowałem się trochę projektowaniem plakatów czy montażem filmów, ale na stworzenie gry z prawdziwego zdarzenia nigdy nie było czasu. Traktuję ten projekt jednak bardzo poważnie. Nie znoszę tak zwanej „katolickiej tandety” i kiczu. Dlatego momentem przełomowym była chwila, w której gra zaczęła nabierać takich kształtów, że przestała budzić moje własne zastrzeżenia co do jakości. Wtedy stwierdziłem: okej, możemy wypuścić demo. Jest pozytywny odzew od znajomych, księży, oazowców i ministrantów.

Agata Kowalska: Czy tworzenie gry było dla Księdza bardziej przygodą twórczą, czy formą ewangelizacji?

Ks. Paweł Rybka: Jednym i drugim. Nie jestem wielkim studium zajmującym się game developmentem, więc mam świadomość swoich ograniczeń, ale staram się nie patrzeć na technologię czy świat cyfrowy jak na zagrożenie. Traktuję je po prostu jako nowoczesne narzędzie, które może i powinno służyć ewangelizacji.

Agata Kowalska: Dlaczego dziś warto szukać kontaktu z młodymi właśnie poprzez gry komputerowe? Czy gra może być początkiem rozmowy o wierze tam, gdzie zwykłe katechezy już nie wystarczają?

Ks. Paweł Rybka: Kościół musi być tam, gdzie są młodzi ludzie, a oni spędzają mnóstwo czasu w przestrzeni Internetu i gamingu. W mojej historii kapłaństwa zdarzało mi się grać z młodzieżą np. w Minecrafta czy inne tytuły. Często w rozmowach odwołuję się do gier,

sam też opowiadam im o tym, w co udało mi się zagrać w wolnej chwili. To buduje nie porozumienia i skraca dystans, pozwalając przejść do poważniejszych tematów.

Agata Kowalska: W jaki sposób udało się połączyć element przygodowej rozgrywki z treściami duchowymi? Czy zależało Księdzu bardziej na edukacji religijnej, czy raczej na pokazaniu normalnego życia młodego wierzącego człowieka?

Ks. Paweł Rybka: Zależało mi, aby to nie była kolejna, szampańska „gra edukacyjna”, ale produkcja, która opowiada historię. Dlatego zaczynamy od pokazania normalnego życia młodego wierzącego człowieka - najpierw wykonujemy misję w jego domu, aby w ogóle poznać głównego bohatera. Zawsze bardzo lubiłem gry przygodowe. Ostatnio na przykład urzekł mnie Indiana Jones i Wielki Krąg - może między innymi dlatego, że można było tam zwiedzić wirtualny Watykan i Rzym.

Agata Kowalska: Jak wyglądała droga od pomysłu do pierwszego działającego demo?

Ks. Paweł Rybka: Wymagała dużo cierpliwości. Zanim demo ujrzało światło dzienne, sam wielokrotnie w nie grałem. Notowałem rzeczy, które nie działają i które trzeba poprawić. Próbowaliśmy wejść w buty gracza: zastanawiałem się, na co wpadnie, w co kliknie, co może zepsuć w mechanice. Później kilka osób z mojego otoczenia przetestowało ten wczesny build. Zgłosili niedoróbki, które starałem się naprawić najlepiej, jak potrafię. Wiadomo, że tworząc cokolwiek w Internecie, trzeba liczyć się z falą krytyki, ale uważam, że warto było podjąć to ryzyko.

Agata Kowalska: Kiedy pełna wersja gry? Co czeka w niej odbiorców? :)

Ks. Paweł Rybka: Na ten projekt daję sobie maksymalnie dwa lata, o ile pozwolą mi na to codzienne obowiązki. Chciałbym, żeby w grze pojawiły się elementy związane z liturgią i życiem Kościoła w Polsce, ale nie tylko. Bardzo mi zależy na tym, aby główny bohater, Józef, nie był postrzegany wyłącznie jako „pobożny chłopiec”, którego życie ogranicza się wyłącznie do świątyni. Chcę pokazać, że ma on również swoje normalne, codzienne sprawy i obowiązki. Aktualnie pracuję nad przeniesieniem do gry typowego polskiego nabożeństwa majowego pod kapliczką, co jest mocno związane z naszą piękną pobożnością ludową. W planach mam także dodanie elementów związanych z muzyką kościelną oraz nabożeństwem czerwcowym. Staram się wybrać te najciekawsze aspekty życia Kościoła w naszym kraju. W pełnej wersji nie może również zabraknąć motywu pielgrzymki, wakacyjnej oazy czy kursu na ceremoniarza parafialnego. Pomysły mam już rozpisane, teraz trzeba je po prostu zrealizować, poukładać w odpowiedniej kolejności.

ZOBACZ DEMO: store.steampowered.com

Za powstanie The Altar Boy Adventures odpowiada ks. dr Paweł Rybka, działający jako KsRybkaStudio. Ks. Paweł jest również diecezjalnym moderatorem Ruchu Światło-Życie Diecezji Bydgoskiej.

Źródło:

<https://www.niedziela.pl/artykul/122579/>