**Borislav Slavov Gościem Pyrkonu!**

**Wielokrotnie nagradzany kompozytor oraz dyrektor muzyczny gier komputerowych, twórca ścieżek dźwiękowych między innymi do "Knights of Honor", "CRYSIS 2", "DIVINITY: ORIGINAL SIN 2" oraz BALDUR’S GATE 3 pojawi się na Pyrkonie.**

Wśród miłośników komputerowych RPG-ów toczy się wiele dyskusji o to co jest w nich najważniejsze. Rozbudowane dialogi oraz fabuła, system walki a może zakrojona na szeroką skalę eksploracja. Wszyscy są jednak zgodni do faktu, że RPG nie może obejść się bez klimatu, a ten budowany jest głównie poprzez niezapomniane, nastrojowe ścieżki dźwiękowe.

Jednym z ich twórców jest właśnie **Borislav Slavov** gość tegorocznej edycji **Pyrkonu**.

Jego kariera, zrodziła się od pasji do gier, właśnie ona w 2001 roku doprowadziła go do udziału w produkcji ścieżki dźwiękowej do RTS-a **„Knights of Honor”** rozpoczynając karierę w tej branży.

Udany debiut spowodował, że kontynuował on pracę i uczestniczył w produkcji takich gier jak **Two Worlds II**, **WorldShift** w roli kompozytoraczy **Gothic 3**, gdzie był jednym z muzyków. W 2009 roku Slavov dołączył do **Crytek**. Jako kompozytor i dyrektor muzyczny pracował nad takimi grami jak **Crysis 2**, **Crysis 3**, **Warface i Ryse: Son of Rome** .

Od 2016 roku współpracuje z **Larian Studios**, znanego m.in. z wyprodukowania **Divinity: Original Sin 2**. Obecnie studio pracuje nad trzecią częścią kultowej serii **Baldur’s Gate**. Przy obydwu produkcjach swój udział ma także Boris.

Borislav Slavov specjalizuje się w produkcji i wdrażaniu adaptacyjnej muzyki do gier wideo, która zmienia się i ewoluuje w czasie rzeczywistym zgodnie z decyzjami i działaniami graczy.

Jego prelekcja skupi się na tym temacie i przedstawi tajniki produkowania muzyki do **Divinity: Original Sin 2**. Boris poruszy także temat przyszłości muzyki w grach i tego jak będzie rozwijać się, aby na bieżąco reagować na decyzję graczy.