

Opracowanie scenariusza doświadczenia roleplay locations dla części wystawy stałej poświęconej narracji interaktywnej w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej, EC1 Łódź.

Etap I - KONCEPCJA

ZAMAWIAJĄCY

„EC1 Łódź - Miasto Kultury” w Łodzi z siedzibą w Łodzi, ul. Targowa 1/3, 90-022 Łódź

WYKONAWCA

Immersive Form Sp. z o.o.

ZESPÓŁ AUTORSKI:

mgr inż. arch. Katarzyna Wierzchnicka

mgr inż. arch. Rafał Wójcik

## Spis treści:

<b>1. Zarys ogólnej koncepcji wystawy</b>	<b>3</b>
1.1 Opis doświadczenia zwiedzającego	3
1.2 Plan całości i wpływ na sposób poruszania się	3
1.3 Założenia aranżacyjne pomieszczeń	4
<b>2. Cele edukacyjne ekspozycji</b>	<b>5</b>
2.1 Funkcja dydaktyczna	5
2.2 Funkcja eksperymentalna	5
2.3 Zawody	5
<b>3. Koncepcja treści poszczególnych pomieszczeń</b>	<b>7</b>
3.1 Doświadczenie pokój 1. BIZNES / DESIGN	7
3.1.1. Prezentowane zawody	7
3.1.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	7
3.1.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:	7
3.2 Doświadczenie pokój 2. CONCEPT ART / STORY	8
3.2.1. Prezentowane zawody	8
3.2.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	9
3.1.3 Cele edukacyjne pomieszczenia	9
3.3 Doświadczenie pokój 3. LEVEL DESIGN	10
3.3.1. Prezentowane zawody	10
3.3.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	10
3.3.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:	11
3.4 Doświadczenie pokój 4. 3D ART	12
3.4.1. Prezentowane zawody	12
3.4.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	12
3.4.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:	12
3.5 Doświadczenie pokój 5. PROGRAMOWANIE	13
3.5.1. Prezentowane zawody	13
3.5.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	13
3.5.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:	13
3.6 Doświadczenie pokój 6. UDŹWIĘKOWIENIE	14
3.6.1. Prezentowane zawody	14
3.6.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	14
3.6.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:	14
3.7 Doświadczenie pokój 7. MOTION CAPTURE	15
3.7.1 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	15
3.7.2 Cele edukacyjne pomieszczenia:	15
3.8 Doświadczenie pokój 8. INDIE GAME DEVELOPER	15
3.8.1. Prezentowane zawody	15

3.8.2	Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:	15
3.8.3	Cele edukacyjne pomieszczenia:	15
<b>4.</b>	<b>Konsultacje branżowe</b>	<b>17</b>
4.1	Przebieg i cel wstępnych konsultacji branżowych	17
4.1	Wykaz konsultacji przeprowadzonych w ramach etapu I	17

## **1. Zarys ogólnej koncepcji wystawy**

Wystawa mieszcząca się w 8 pokojach Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej poświęcona jest różnym profesjom w branży Game Development. Koncepcja zakłada podział wystawy na tematyczne pokoje, w których przedstawione będą poszczególne zawody w kontekście prac jakie wykonują przy produkcji gry.

Projekt wystawy zakłada:

- przedstawienie zadań oraz specyfiki pracy przypisanych do poszczególnych profesji.
- podkreślenie różnorodności ról w procesie tworzenia gry i konieczności współpracy
- zwrócenie uwagi na aspekty techniczne oraz produkcyjne
- zwrócenie uwagi na aspekty narracyjne

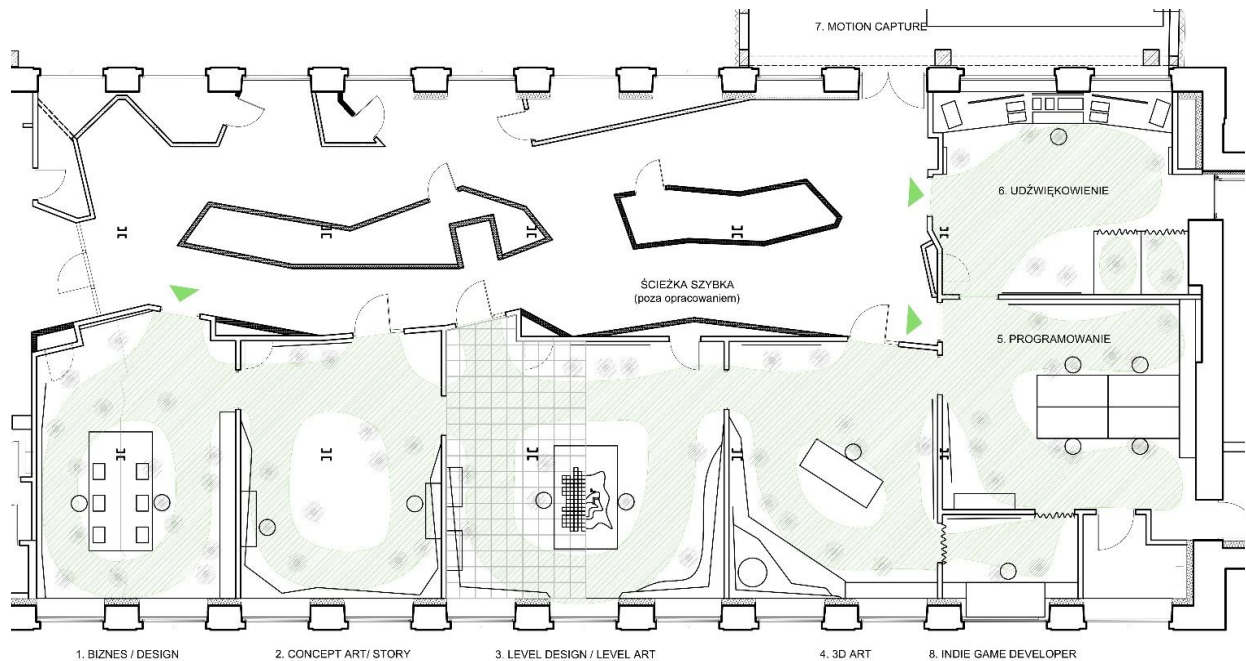
### **1.1 Opis doświadczenia zwiedzającego**

Przejście przez wystawę daje wrażenie wchodzenia kolejno w światy twórców zajmujących się różnymi aspektami procesu tworzenia gry komputerowej. Praca każdej z tych, ściśle ze sobą współpracujących osób, jest niezbędna dla powstania tytułu. Wystawa skupia się na ukazaniu nie tylko samego procesu i konkretnych zadań, ale także inspiracji, umiejętności, sposobu myślenia i nakładu pracy ich wykonawców.

### **1.2 Plan całości i wpływ na sposób poruszania się**

Ścieżka ma z założenia układ linearny. Sugerowane jest zwiedzanie jej w kolejności od pomieszczenia 1. Biznes/ Design i zakończenia doświadczeniem motion capture. Projekt zakłada jednak, że zwiedzanie w kolejności odwrotnej lub przypadkowej również powinno przebiegać bez większej szkody dla odbioru i zrozumienia całości. Otwarte wejścia znajdują się zatem na jej dwóch końcach, drzwi pośrednie pomiędzy ścieżką a ścieżką szybką mogą np. pokryte być grafikami sugerującymi że nie jest to oficjalne przejście.

Dla bezpieczeństwa i zachowania płynności w ruchu zwiedzających sugerowane jest usunięcie skrzydeł drzwiowych między poszczególnymi pomieszczeniami ścieżki. Obecna koncepcja zakłada traktowanie pomieszczenia 8. Indie game developer jako część wystawy do odkrycia np. zamknięcie jej z jednej strony drzwiami z małym wizjerem lub zastosowanie kotar- nawiązanie do "secretu" (ukrytej treści , easter egg) w grach.



↑ Szkic proponowanych rozwiązań przestrzennych z zaznaczeniem rozmieszczenia mebli i stref ruchu.

Wokół eksponatów i w ramach głównych tras ruchu zwiedzających należy zachować przestrzeń 120cm w celu zapewnienia dostępu dla wszystkich osób i możliwości swobodnego mijania się zwiedzających. Przestrzeń ruchu zaznaczono kolorem zielonym na rzucie.

### 1.3 Założenia aranżacyjne pomieszczeń

Elementem wspólnym dla pomieszczeń jest zawsze znajdująca się na ścianie od strony ścieżki szybkiej rozbudowana infografika na temat zawodu, a także, z reguły centralnie umieszczony element scenograficzny z funkcjami interaktywnymi, reprezentujący miejsce pracy- biurko.

Okna w pomieszczeniach projektowane są jako częściowo dostępne, a częściowo zasłonięte przedściankami, w zależności od charakteru danego pomieszczenia.

## **2. Cele edukacyjne ekspozycji**

### **2.1 Funkcja dydaktyczna**

Cele ogólne dla całej ścieżki to przekazanie wiedzy odnośnie zagadnień:

- charakterystyka branży game development
- wpływ osób biorących udział w procesie na ostateczny wygląd gry
- specyfika zawodów, predyspozycje i zadania
- poznanie środowiska pracy poszczególnych osób
- poznanie wybranych zagadnień technicznych i artystycznych występujących w procesie oraz używanych narzędzi

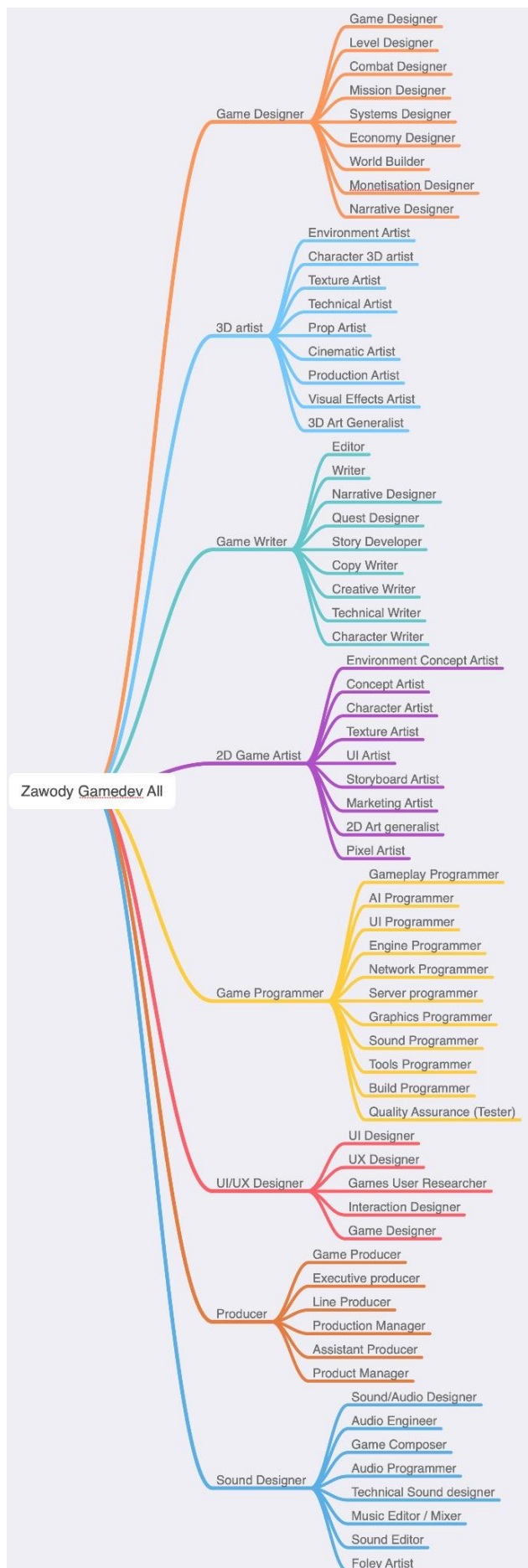
### **2.2 Funkcja eksperymentalna**

Zwiedzanie powinno dawać wrażenie doświadczania trybu pracy przedstawicieli zawodów branży game development. Cel ten realizowany jest poprzez doświadczenie przez zwiedzającego:

- odwiedzenie stanowiska pracy oraz możliwość poznania fizycznych i wirtualnych narzędzi używanych w procesie produkcji gier
- możliwość utożsamienia się z daną postacią poprzez poznanie jej listy zadań, odczytanie fikcyjnej korespondencji, zajrzenie w notatki, odebranie telefonu, modyfikowanie projektów
- interakcje z eksponatami przedstawiającymi działania twórców gier w uproszczonej i przystępnej formie
- obserwacja wpływu określonych decyzji na wygląd lub funkcjonowanie gry

### **2.3 Zawody**

Branża gier charakteryzuje się zróżnicowaną wielkością firm produkujących gry. Wielkość zespołu i jego podział na poszczególne departamenty i stanowiska pracy zależy w dużej mierze od skali i typu projektów, w których dana firma się specjalizuje. Stanowiska są tworzone ze względu na kompetencje i potrzeby konkretnej produkcji. W mniejszych firmach jedna osoba łączy wiele funkcji, w największych- występują szczegółowe specjalizacje. Umiejętności przenikają się, a dane stanowisko przydzielane jest do innych działów w zależności od specyfiki tworzonego tytułu lub polityki firmy.



← Przykładowa lista ukazująca szczegółowe specjalizacje pojawiające się w ramach zawodów w branży gier.

W ramach wystawy proponowane jest przedstawienie istotnych w branży gier zawodów, których kompetencje nie mogą być pominięte przy produkcji gry, niezależnie od jej skali. Sugerowane jest zawężenie listy do następujących:

- Producent
- Game Designer
- Concept Artist
- Game Writer
- Level Designer
- Level Artist
- 3D Artist
- Programiści różnych specjalizacji
- Sound Designer

Wybrane zawody pokrywają w przypadku wystawy część kompetencji pominiętych specjalizacji tak, jak to ma miejsce w przypadku mniejszego studia.

### **3. Koncepcja treści poszczególnych pomieszczeń**

#### **3.1 Doświadczenie pokój 1. BIZNES / DESIGN**

##### **3.1.1. Prezentowane zawody**

główne:

Game Designer, Producent

specjalizacje uzupełniające biznesowe:

project manager, business developer, PR manager, HR manager, marketing specialist

##### **3.1.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Zgodnie z ogólną koncepcją jest to pierwszy pokój do którego trafi zwiedzający. Na początku każdego procesu tworzenia gry jest pomysł i decyzja czy i jak go realizować. To pomieszczenie obrazuje dwa filary na których stoi branża- ideę i jej realizację. Sam układ pomieszczenia inscenizuje w uproszczonej formie sytuację tworzenia i prezentowania pomysłu na grę, a także przekładania go na liczby, rozplanowanie procesu i zespołu. Korzystne jest umieszczenie tych informacji na początku wystawy, ponieważ zapoznają zwiedzającego ze strukturą i skalą przedsięwzięcia.

Wystrój pomieszczenia ma kontrastować ze sobą biznesowe podejście reprezentanta wydawcy lub producenta i fascynację grą pomysłodawcy, przy jednoczesnym podkreśleniu wagi ich współpracy. Stół oraz cały pokój są stylistycznie przedzielone na pół- część po stronie "biznesu", reprezentowanego tu przez producenta, może charakteryzować formalny charakter, a strona game designera może mieć charakter "białej kartki", wypełnionej tylko hasłami pomysłów i szkicami.

##### **3.1.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

1. Cele ogólne:
  - Do powstania gry potrzebny jest pomysł i plan jego realizacji
  - W myśleniu o tworzeniu gier biznesowy aspekt nie może być pomijany
  - Projekt gry to forma artystycznej ekspresji
  - Dobrą grę tworzy element zabawy, historia, cel i cechy wyróżniające



- Podkreślenie zespołowego charakteru pracy
2. Przedstawienie roli game designera w procesie, wymagania dotyczące tego stanowiska oraz główne aspekty jego pracy, jak:
- tworzy Game Design Document, stanowiący zapis wszystkich zasad i zależności, które tworzą grę i co może się w niej zdarzyć
  - projektuje system gry rozumiejąc koncepcję zabawy
  - musi potrafić prezentować swoje pomysły
  - powinien być kreatywny, ale też elastycznie dostosowywać swoje pomysły do możliwości realizacji
  - potrafi określić grupę docelową swojej gry i wie jak dla niej projektować
3. Cele edukacyjne szczegółowe dotyczące zawodu producenta gier i pokrewnych, zbiorczo prezentowanych w pomieszczeniu jako "biznes":
- Producent jest wsparciem od strony biznesowego planowania procesu tworzenia gry- przekłada pomysł na realizację
  - organizuje i zarządza zadaniami zespołów projektowych
  - pilnuje harmonogramu i jakości produkcji

## **3.2 Doświadczenie pokój 2. CONCEPT ART / STORY**

### **3.2.1. Prezentowane zawody**

główne:

Concept Artist, Game Writer

specjalizacje uzupełniające 2D artystów:

Environment Concept Artist, Character Artist, UI Artist, Storyboard Artist, Pixel Artist

specjalizacje uzupełniające narracyjne:

Narrative Designer, Quest Designer, Story Developer, Character Writer

### **3.2.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Drugie w kolejności pomieszczenie skupia się na dwóch stronach kreowania świata i historii gry – narracyjnej i wizualnej. Gra może być formą opowiadania złożonych historii, tym bardziej angażującą i przejmującą, ponieważ interaktywną i współtworzoną przez gracza. Game Writer opisuje historię za pomocą tekstu i treści, ale opowiadana jest ona w dużej mierze poprzez wizualną stronę gry projektowaną przez Concept Artystę.

Praca nad grą rozpoczynana jest, zależnie od jej typu, często od pomysłu na historię albo od wizji świata w jakim się rozgrywa. Czasami obie te koncepcje rozwijane są od początku równoległe przez współpracujących Game Writera i Concept Artystę. Tę myśl wzajemnego przenikania się pracy obu twórców i płynnego przejścia od tekstu do jego reprezentacji wizualnej podkreśla układ pomieszczenia. Pokój prezentuje dwie postaci, które, mimo że pracują oddzielnie, to ich praca się uzupełnia i wzajemnie z siebie czerpie.

Wzdłuż jednej ze ścian pomieszczenia przedstawiony jest warsztat i narzędzia pracy Concept Artysty, a przeciwległa ściana prezentuje zagadnienia dotyczące tworzenia narracji do gry i środowisko pracy Game Writera. Zakrzywiona płaszczyzna ściany łączącej w sposób ciągły obie te płaszczyzny (przedścianka lub niska zabudowa przed oknami) pokazuje połączenie pracy obu tych zawodów – tekstu i obrazu. W tej strefie powstaje spójna historia i koncepcja wizualna, którą następnie rozwijają pozostałe zespoły.

### **3.1.3 Cele edukacyjne pomieszczenia**

1. Cele ogólne:
  - To co dla wielu graczy jest esencją grania – fascynujący wciągający świat, postacie i historia kreowane są za pomocą tekstu i obrazu
  - struktura narracji gry wyróżnia ją spośród innych form opowiadania historii
  - Wizualna stylistyka gry od początku procesu tworzenia definiuje kierunek w jakim rozwija się projekt i jak jest odbierany
  
2. Cele szczegółowe charakteryzujące zawód Game Writera:
  - W zależności od typu gry praca Game Writera skupiona jest na scenariuszu gry, treści pojawiających się w grze tekstów lub dialogach
  - Często wzoruje się na klasycznych zasadach tworzenia historii i typach bohaterów
  - Warsztatowo jest to w dużej mierze klasyczna praca pisarska i edytorska

- Scenariusz ogrywa w grze także pozawerbalną rolę- w nim opisane są rozbudowane postacie z bogatą przeszłością, sposób funkcjonowania świata w grze, jego historia i kultura, nawet mechaniki walki
- Wymyślając skomplikowane światy Game Writer często tworzy story bible czyli zbiór zasad i historii, po to aby wszystkie stworzone do gry assety wpisywały się w koncept i logikę rzeczywistości w której zaistnieją
- Narracja w grze często jest nieliniarna i ma wiele możliwych scenariuszy, a dialogi mają z reguły formę rozbudowanego drzewa

#### 1. Cele szczegółowe charakteryzujące zawód 2D artysty:

- Concept Artist tworzy wytyczne dla wizualnej prezentacji zapisane jako Game Vision Document
- posiada warsztat umiejętności z zakresu projektowania graficznego
- nieobce są mu podstawy geometrii, perspektywy, kompozycji i teorii kolorów
- stosuje zarówno tradycyjne jak i nowoczesne narzędzia i techniki
- ma bogatą wyobraźnię i jest dobrym obserwatorem- zbiera referencje lub inspiracje ze świata realnego
- odpowiada za spójny styl elementów gry, który definiuje jej nastrój i odbiór
- jest w stanie stworzyć wiele iteracji/ wersji jednego pomysłu
- świadomie kreuje swój rozpoznawalny styl, ale jest gotów działać elastycznie w różnych stylach dopasowanych do rozgrywki, odbiorcy, możliwości zespołu, medium (sprzętu)
- User Interface to istotne dopełnienie stylistyki gry, a w niektórych produkcjach jej główny element

## 3.3 Doświadczenie pokój 3. LEVEL DESIGN

### 3.3.1. Prezentowane zawody

główne:

Level Designer, Level Artist

specjalizacje uzupełniające:

Mission Designer, Quest Designer

### 3.3.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:

Jest to pokój zajmowany przez budowniczych świata gry. Połowa pokoju i centralnie umieszczonego stołu symbolizuje projektowanie abstrakcyjnych przestrzeni i skupienie na wytyczaniu ścieżek i możliwości gracza- cała ta część pomieszczenia wygląda jak projekt na etapie greyboxów. Te same kształty po drugiej stronie stołu nasycają się i rozdrabniają otrzymując detal, kolory i faktury - efekt pracy osoby pracującej jako Level Artist.

O ile środkowy model pokazuje pracę specjalistów nad grami w środowisku 3D to wśród innych eksponatów pokazana jest także analogiczna praca w grach 2D. Ważne aby pokazać że te zawody mogą wyglądać bardzo różnie w odmiennych projektach.

### 3.3.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:

1. Cele ogólne:
  - Poznanie procesu kreowania logiki poziomów oraz przestrzeni gry
  - Pokazanie zależności pomiędzy uproszczonym modelem a jego wizualną reprezentacją w gotowej grze
  
2. Cele szczegółowe dotyczące charakterystyki zawodu Level Designer:
  - Level Designer rozplanowuje rozgrywkę w czasie i przestrzeni
  - tworzy angażujące układy, które na początku gry wprowadzają w jej zasady
  - realizuje założenia, które wyrażają się w formalnych regułach gry wynikających z zapisów Game Design Dokumentu
  - gameplay rules tworzą możliwości i ograniczenia dla level designu
  - opiera swój projekt na ustalonym poziomie trudności gry
  - próbuje przewidzieć jak myśli gracz aby rozgrywka była intuicyjna
  - rozumie mechanikę gry i jej ograniczenia- dostosowuje nagromadzenie zdarzeń i wyzwala ich w czasie
  - dobrze jeżeli ma doświadczenie w projektowaniu przestrzeni lub modelowaniu
  - pracuje głównie na uproszczonym modelu gry i abstrakcyjnych diagramach
  
3. Cele szczegółowe dotyczące charakterystyki zawodu Level Artist:
  - Level Artist podmienia uproszczone modele na finalne szczegółowe obiekty
  - jest kreatywny i na podstawie ogólnych wytycznych potrafi zaproponować rozbudowane projekty
  - jest świetnym obserwatorem świata- krajobrazów i architektury

- współpracuje ściśle z wieloma osobami z zespołu i jest gotów porzucać i całkowicie zmieniać swoje projekty
- jest nastawiony na ciągły rozwój wraz z rozwojem technologii
- tworzy modele według przyjętej w grze logiki lub fizyki - czy w takim klimacie takie domy wyglądają sensownie? Czy taki most się utrzyma?

### **3.4 Doświadczenie pokój 4. 3D ART**

#### **3.4.1. Prezentowane zawody**

główne:

3D Artist

specjalizacje uzupełniające:

Character 3D Artist, Texture Artist, 3D Art Generalist, Prop Artist

#### **3.4.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

To pomieszczenie gdzie tworzone są bogate w szczegóły assety do gry 3D. Ekspozycje tłumaczą procesy modelowania, riggowania, teksturowania i projektowania różnych wersji assetów postaci, maszyn czy innych elementów gry. W wystroju pomieszczenie przypomina pokój gdzie hobbysta może skupić się na swojej pasji.

#### **3.4.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

1. Cele ogólne
  - najmniejsze szczegóły gry mogą opowiadać w niej historie
  - przedstawienie technicznej wiedzy stojącej za urzeczywistnieniem artystycznej wizji
2. Cele szczegółowe dotyczące charakterystyki zawodu 3D Artist:
  - 3D Artist kreatywnie interpretuje wytyczne koncept artysty tworząc assety spójne ze stylem gry
  - korzysta ze specyficznych narzędzi i stale się doskonali
  - pracuje nad modelem 3D korzystając z różnych technik (techniki modelowania, teksturowania, riggowania)
  - optymalizuje modele na potrzeby gry

- w dużych studiach jest ściśle wyspecjalizowany i jest mistrzem w tym co robi (np. broń, ludzie, zwierzęta)
- projektując szuka referencji np. historycznych i analizuje je w szkicach lub kolażach

### **3.5 Doświadczenie pokój 5. PROGRAMOWANIE**

#### **3.5.1. Prezentowane zawody**

główne: Programiści

specjalizacje uzupełniające:

Technical Artist, Programista Silnika, Programista AI, QA Tester, Programista Sieci, Programista Serwerów, Programista Grafiki, Programista Dźwięku

#### **3.5.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Pokój programistów to miejsce gdzie dzieło pracy wszystkich pozostałych twórców gry (tych z innych pokoi) staje się faktyczną grą. W dużym biurze jest wiele zespołów wyspecjalizowanych programistów zajmujących się szczegółowymi zagadnieniami, a nawet przy małej indy produkcji bywa ich kilku. Dlatego w tym pokoju wyjątkowo jest wiele równorzędnych stanowisk z monitorami. Każda osoba robi co innego i przy każdym biurku można rozwiązać lub znaleźć inny problem.

#### **3.5.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

1. Cele ogólne
  - Elementy i mechaniki gry nie mają możliwości zaistnieć bez pracy programistów
  - Gra komputerowa jest programem komputerowym
2. Cele szczegółowe dotyczące zawodu Programisty
  - Programista implementuje do gry przygotowane przez inne osoby z zespołu elementy
  - programuje reakcje gry na działania gracza, czyli mechaniki
  - potrafi myśleć abstrakcyjnie i matematycznie
  - ma bardzo precyzyjną organizację pracy i szczegółowo wyspecyfikowane zadania
  - tworzy narzędzia z których korzystają inne osoby z zespołu
  - na etapie testów jego praca to wielokrotne wprowadzanie poprawek i ulepszeń

### **3.6 Doświadczenie pokój 6. UDŹWIĘKOWIENIE**

#### **3.6.1. Prezentowane zawody**

główne:

sound designer

specjalizacje uzupełniające:

foley artist, kompozytor, music editor, voice-over director

#### **3.6.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Pokój poświęcony tematyce udźwiękowania gry ukazuje środowisko pracy właściwe dla zawodów z nim związanych- studio nagrań. Głównym elementem wystroju pomieszczenia jest długi na całą długość ściany blat przy którym pracuje sound designer. Ekrany i kontrolery dźwięku pomyślane są częściowo jako interaktywne eksponaty oferujące możliwość odsłuchu. W rogu pomieszczenia proponowane jest ustawienie kabin audio pozwalających odwiedzającym na nagranie ścieżek dubbingu do gry lub imitacji dźwięków z użyciem rekwizytów.

#### **3.6.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

1. Cele ogólne
  - dźwięki gry towarzyszą rozgrywce cały czas
  - wiele akcji w grze jest sygnalizowane dźwiękiem, a słuch to jeden ze zmysłów prowadzących gracza po świecie gry
  - muzyka tworzy nastrój, może motywować, zagrzewać do walki lub podkreślać sukces
  
2. Cele szczegółowe dotyczące zawodów udźwiękowania gry:
  - Sound designer odpowiada za dobór wszystkich towarzyszących rozgrywce dźwięków
  - Foley artist nagrywa dźwięki sztuczne i prawdziwe- odgłosy udawane i zbierane w terenie, jest pomysłowy odnośnie wykorzystania przedmiotów użytku codziennego
  - W nagraniach do gier, w przeciwieństwie do linearnego filmu, ten sam dźwięk lub kwestia dialogowa są nagrywane w wielu wersjach dopasowanych do warunków w jakich nastąpią w rozgrywce
  - Poznanie wielu specyficznych narzędzi używanych przy pracy z dźwiękiem

### **3.7 Doświadczenie pokój 7. MOTION CAPTURE**

#### **3.7.1 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Aranżacja pomieszczenia uwarunkowana będzie doбором sprzętu do nagrywania w technice motion capture przez klienta.

#### **3.7.2 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

Opis techniki motion capture i rola animacji w procesie powstawania gry.

### **3.8 Doświadczenie pokój 8. INDIE GAME DEVELOPER**

#### **3.8.1. Prezentowane zawody**

W najmniejszym pokoju odwiedzający może wczuć się w rolę samodzielnego twórcy gier, który w pewnym stopniu łączy ze sobą kompetencje zaprezentowane w innych pokojach ścieżki.

W tym pokoju poza zapoznaniem się z tą specyficzną profesją odwiedzający poznaje także świat społeczności i wydarzeń jakie tworzą niezależni twórcy gier i które pozwalają im się wzajemnie wspierać i rozwijać: game jamy, hackatony, konferencje, międzynarodowe konkursy, koła naukowe czy meetup'y.

#### **3.8.2 Koncepcja aranżacji przestrzeni pomieszczenia:**

Pomieszczenie stylizowane jest na prywatny pokój, w którym z racji na intensywny tryb pracy i realizację wielu zadań jednocześnie, panuje twórczy chaos. Długie biurko ustawione pod zasłoniętym żaluzją oknem mieści na sobie monitory i wiele innego sprzętu. Wśród inscenizowanego bałaganu proponowane jest ukrycie interaktywnych eksponatów.

#### **3.8.3 Cele edukacyjne pomieszczenia:**

- Poza podstawowym programem projektowanej ścieżki, gdzie prezentowane są główne zawody w ramach których można pracować w studio projektowania gier, ukazane jest też inne podejście do tematu- pojedyncza osoba także może sama stworzyć grę.
- Samodzielne tworzenie gier poza dobrym pomysłem wymaga tytanicznej pracy i samozaparacia, ale daje dużo wolności twórczej w zamian.
- Samodzielny twórca ograniczony jest tylko własnymi umiejętnościami i możliwościami



- W dziedzinach, w których nie posiada wystarczającej wiedzy lub talentu, może pozostać oszczędny w środkach wyrazu lub wspierać się wiedzą z internetu
- ukazanie możliwości rozwijania się w ramach wielu wydarzeń organizowanych w środowisku pasjonatów tworzenia gier

## **4. Konsultacje branżowe**

### **4.1 Przebieg i cel wstępnych konsultacji branżowych**

Celem konsultacji prowadzonych w pierwszym etapie pracy nad projektem jest szczegółowe poznanie przez projektanta specyfiki wybranych zawodów z możliwością skonsultowania zagadnień pomocnych przy planowaniu wystawy.

#### **4.1 Wykaz konsultacji przeprowadzonych w ramach etapu I**

1. Aleksandra Godlewska - Project Manager, People Can Fly  
- informacje z zakresu zarządzania procesem powstawania gry, podziału na zespoły i przypisanych w nich ról poszczególnych osób, porównanie specyfiki pracy w różnych firmach przy odmiennych typach produkcji
2. Bartłomiej Borawski - Level Designer, Techland  
- informacje odnośnie pracy osób projektujących rozgrywkę oraz ich współpracy z innymi działami
3. Marcin Ryciuk - Programista, 11 bit studios S.A  
- specyfika pracy zespołów programistów i ich specjalizacje