

# KOLEJNA KONFERENCJA

niezależny zjazd badaczy twórców i podróżników po grach

## ZAPROSZENIE

Koło Naukowe Twórców Gier GameDec ma zaszczyt zaprosić na dwudniowy zjazd osób zainteresowanych wykładami, prelekcjami i warsztatami związanymi z grami i ich tworzeniem, rolą społeczną oraz miejscem w pejzażu społeczno-kulturowym.

Stylistyka kolejowa wydarzenia ma być metaforą podróży po świecie tworzenia i produkcji gier, stojącej za nimi nauki oraz po samych światach przedstawianych przez gry i ich wpływie na społeczeństwo oraz kulturę.

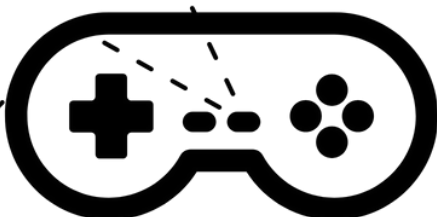
Tematem przewodnim jest interpretacja "tego, co kolejne".  
W grach i wokół gier oczywiście.

Dziękujemy za skorzystanie z usług KNTGameDec oraz Bydgoskich Linii Growych.  
Życzymy miłego pobytu! Do zobaczenia!

Drużyna konduktorska:  
Ania Sroka - wiceprezeska KNTGameDec  
Michał Pedziwiatr - wiceprezes KNTGameDec  
Igor Kwasigroch - prezes KNTGameDec

BYDGOSZCZ  
MŁYNY ROTHERA

13-14 kwietnia 2024



**GAMEDEC**  
Koło Naukowe Twórców Gier



# KOLEJNA KONFERENCJA PLAN PODRÓŻY

KOLEJNA KONFERENCJA x Niezależny Zjazd Twórców, Badaczy i Podróżników po Grach

13.04.2024, sobota

Bydgoszcz, Młyny Rothera, I piętro, sala konferencyjna

11:00 - 11:10 ODJAZD - rozpoczęcie pierwszego dnia konferencji DRUŻYNA KONDUKTORSKA  
Sroka / Pedziwiatr / Kwasigroch

## CZAS PODRÓŻY

### WAGON 1. PRZESZŁOŚĆ

### PASAŻER/OWIE

11:10 - 11:30 "Kiedyś to było", czyli jak nasz pociąg do gier się zmienia  
11:35 - 11:55 Future Nostalgia. Gamingowy pociąg do przeszłości  
11:55 - 12:10 POSTÓJ - przerwa

Ser W Grach  
Franciszek Budzbon

## CZAS PODRÓŻY

### WAGON 2. ŚWIATY

### PASAŻER/OWIE

12:10 - 12:30 Baśń w świecie wirtualnym: techniki narracyjne i zjawiska literackie w "Fable"  
12:35 - 12:55 Analiza elementów grozy w gatunku survival i jak to się ma do survival horroru  
13:00 - 13:20 Liberty City, Vice City i San Andreas od 2D do HD - ewolucja miast w serii "Grand Theft Auto"  
13:25 - 13:35 MAGLEWANIE PASAŻERÓW - pytania / dyskusja  
13:40 - 15:00 POSTÓJ - przerwa

Radostaw Walczak  
Łukasz Sikorski  
Joachim Wątega

## CZAS PODRÓŻY

### WAGON 3. PSYCHE

### PASAŻER/OWIE

15:00 - 15:20 Rola gier w kształtowaniu postaw i uwalnianiu emocji - na szynach immersji w poszukiwaniu katharsis  
15:25 - 15:45 Osobowość i style grania. Czy jest związek między naszym zachowaniem w grach i poza nimi?  
15:50 - 16:10 Jak wygrać przegrywając, czyli jak siła psychiki i zdrowe nawyki wpływają na nasz performance.  
16:10 - 16:20 MAGLEWANIE PASAŻERÓW - pytania / dyskusja

Marcin Baumann, Oskar Gawlik  
Małgorzata Czerwonka, Piotr Bekier  
Tomasz Kłoda

## CZAS PODRÓŻY

### WAGON 4. DOŚWIADCZANIE

### PASAŻER/OWIE

16:20 - 16:40 Wirtualna turystyka czyli o pamiątkach z cyfrowych podróży  
16:45 - 17:05 Jak dźwiękiem zasugerować graczowi co ma czuć, na przykładzie nowo wydanej gry Toy Trains VR  
17:10 - 17:20 MAGLEWANIE PASAŻERÓW - pytania i dyskusja  
17:30 - 17:50 POSTÓJ - przerwa

Rafał Szrajber  
Kostek Antonowicz

## CZAS PODRÓŻY

### WAGON 5. PRZYSZŁOŚĆ

### PASAŻER/OWIE

17:50 - 18:10 Przyszłość Gier Fabularnych (RPG) w Technologii VR  
18:15 - 18:35 Prezentacja autorskiej technologii akcji grupowych przeciwników GAIA w grze Achilles: Legends Untold  
18:40 - 19:00 Co kolejne? Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 18 stycznia 2023 r. w sprawie ochrony konsumentów w grach wideo online - przyszłość ochrony konsumenta na rynku gier wideo  
19:05 - 19:15 MAGLEWANIE PASAŻERÓW - pytania / dyskusja

Emil Pobóg Ruszkowski  
Łukasz Sikorski  
Wojciech Sosnowski

19:20 - 19:25 WYJAZD - zamknięcie pierwszego dnia konferencji

DRUŻYNA KONDUKTORSKA  
Sroka / Pedziwiatr / Kwasigroch

Bydgoszcz, Cybermachina, Wełniany Rynek 11

od 20:00 INTER-PARTY



# BOCZNICA

## STREFA PROJEKTÓW NIEZALEŻNYCH

13.04.2024, sobota, 12:00–19:00

Bydgoszcz, Młyny Rothera, III piętro, sala wystawowa

### PROJEKTY CYFROWE

### TAGI

### SPÓŁKA

Eight Elements

RPG, eksploracja, tury, drużyna, pixelart

Tomasz Bagiński

DeliSpace

zrecznościówka, roguelike, kurier, planety, pixelart

HexyArts

Zapach Chmur

text-adventure, RPG, visual novel, zapachy, magia, podróż

Kasia Frackowiak Kreomap

Finder

text-adventure, mobilna, Marsjanka, Chałupy, randka, nostalgia

Outsider5

www.zombiekebab.com

VR, zrecznościówka, keczup, szotgun, baranina na cienkim

Mateusz Dzikowski

Wanderer's Sigil

roguelike, tury, kości, karawana, eksploracja, walka, drużyna

Viabo Games

Soul Express

cozy, narrative-driven, konduktor, zaświaty, zagubione dusze

Viabo Games

COSMIC CAMpAigN

adventure, platform, świnka, galaktyka, humor, podróż

Purple Pig

Bullet Waste

slasher, bullet hell, arena, mutacja, post-apo, regrywalność

Stork'Studios

Fixers Tavern

real-time management, RPG, jedzenie, kreskówka, pieniądze

Arkadiusz Fus Codebind

Glorysmith

roguelike, RPG, mitologia, Ameryka, kowal, najemnicy, zło

Mage's Tea

### PROJEKTY ANALOGOWE

### TAGI

### SPÓŁKA

Run-de-vous

planszówka, imprezowa, szybka, wpadki, randki

Marta Jessel, Klaudia StANEK

Weże i Smoki

planszówka, logiczna, magia, smoki, dzikie weże

Henryk Dzikowski

Project Aries

analogowy prototyp gry wideo, turówka, bitewniak, strategia

Katharsis

HIGH FIVE: Król Potworów

karcianka, rywalizacja, król, potwory, tytuł

Mateusz Chenc

Potworne Zamieszanie

karcianka, potwory, pociąg, bagaże, mrok, humor

Urszula Makosz, Miłosz  
Czapiewski, Oleg Ushakov



# KOLEJNA KONFERENCJA PLAN PODRÓŻY

KOLEJNA KONFERENCJA x Niezależny Zjazd Twórców, Badaczy i Podróżników po Grach

14.04.2024, niedziela

Bydgoszcz, Młyny Rothera, II piętro, sala warsztatowa

**CZAS PODRÓŻY**    **MASZYNOWNIA – SESJE WARSZTATOWE**

10:00 – 11:30    Historia kołem się toczy – jak efektywnie pisać fabule gry?  
11:30 – 13:00    The Anatomy of a Song – warsztat rozwojowy w formie gry (ENGLISH)

**PASAŻER/OWIE**



Paweł Wiecha  
Peter Makai

Bydgoszcz, Młyny Rothera, I piętro, sala konferencyjna

12:55 – 13:00    **ODJAZD – rozpoczęcie drugiego dnia konferencji**

**DRUŻYNA KONDUKTORSKA**  
Sroka / Pedziwiatr / Kwasigroch

**CZAS PODRÓŻY**    **WAGON 6. BROKAT**

13:05 – 13:25    Kolej na queer!  
13:30 – 13:50    Gorące czarodziejki w twojej okolicy – kolejne pokolenia bohaterki w grach  
13:55 – 14:15     Wskocz na dach pociągu byle jakiego: train surfing i inne przypadki ciemnej gry (dark play)   
14:20 – 14:30    Wsiądź do pociągu! Konkurs ZTGK 2024 i konferencja CGI 2024

**PASAŻER/OWIE**

Mateusz Witczak  
Zuzanna Kluczek  
Aleksandra Mochocka  
Rafał Szrajber

**CZAS PODRÓŻY**    **SEMAFORUM – PANEL DYSKUSYJNY**

14:30 – 15:30    Co kolejne na stacji Giereczkowo?  
Dyspozytor: Wojciech Becla

**PASAŻER/OWIE**

Mateusz Witczak  
Rafał Szrajber  
Aleksandra Mochocka  
Damian Pawlak

15:30 – 15:45    **POSTÓJ – przerwa**

**CZAS PODRÓŻY**    **WAGON 7. POZA GRANICAMI**

15:45 – 16:05    看不懂嗎? Problem lokalizacji gier  
16:10 – 16:30    TOP 10 gaf, których NIE popełnisz wchodząc na rynek chiński po wystuchaniu tej prelekcji  
16:35 – 16:55    Koleje rewolucji, czyli historia Rosji w grze Hope Will Come Tomorrow  
17:00 – 17:20    Tales of Peace and War  
17:25 – 17:35    **MAGLEWANIE PASAŻERÓW – pytania / dyskusja**

**PASAŻER/OWIE**

Paweł Wiecha  
Jan Chmielowski  
Jagoda Kościelniak  
Yaraslau Kot

17:35 – 17:45    **ROZJAZD – zakończenie konferencji**

**DRUŻYNA KONDUKTORSKA**  
Sroka / Pedziwiatr / Kwasigroch