



„Pixel Panic: The Lux Vision“ atgalinis skaičiavimas

Scenarijaus aprašymas ir veiksmų planas

Kontekstas

Reklamos agentūroje žaidėjai turi atlikti vaizdų retušavimo ir vaizdo įrašų redagavimo užduotis, kad išsaugotų reikšmingą rinkodaros kampaniją. Jūs esate sparčiai augančios reklamos agentūros „Visionaire Studio“ kūrybinės komandos praktikantai. Pastarąsias 3 savaites dirbote kurdami didelio masto reklamos kampaniją prestižiniam klientui: „Lux Vision“ prekės ženklui, kuris specializuojasi kvepalų srityje.

Klientas atvyko ir vakar vakarieniavo su agentūros vadovais. Taigi, praktikantai pirmieji šį rytą atvyko ir pastebėjo nelaimę: visi kampanijos failai buvo sabotuoti, ir liko tik 60 minučių iki „Lux Vision“ vadovų komandos atvykimo pristatyti klientui galutinį rezultatą. Jums reikia ne tik atkurti failus, bet ir juos modifikuoti, kad jie būtų tobuli. Jei nepavyks, agentūra gali prarasti šią gyvybiškai svarbią sutartį.

Jūsų darbas – rekonstruoti, redaguoti ir pateikti vaizdus bei vaizdo įrašus prieš klientui atvykstant.



Aprašymas

A-1 etapas – skaitmeninės medžiagos paieška

Žaidėjai turi surasti USB atmintinę ir pasiekti išteklius (vaizdo įrašus, garso įrašus ir nuotraukas), kurių jiems reikia norint atlikti baigiamąjį darbą. Slaptažodis, skirtas kompiuteriui atrakinti, yra užrašytas ant USB atmintinės.

Kai kompiuteris atrakinamas ir žaidėjai atidaro USB atmintinėje esančius failus, „GameMaster“ gali pateikti žaidimo elementus „turto linijas“, simbolizuojančias valdomą turtą.

A-2 etapas – raskite instrukcijas

Šiuokšlinėje žaidėjai gali rasti supjaustytas kliento specifikacijas. Jiems teks atkurti specifikacijų dokumentus lipnia juosta.

B etapas – vaizdo įrašų redagavimas

Ant stalo pastatytas maišymo pultas. Viena linija simbolizuoja garsą, kita – vaizdą. Bendra turto trukmė yra per ilga, kad tilptų prie stalo, todėl žaidėjai gali suprasti, kad jiems reikia ties tuo padirbėti.

Sujungdami informaciją iš specifikacijų ir surinktus išteklius, jie gali nustatyti elementus, kuriuos turi integruoti, jų trukmę ir tvarką.

PATARIMAS: Žaidimų vadovas gali paaiškinti, kad žaidėjai turi „supjaustyti“ turtą, kad jis tilptų ant „miksavimo stalo“.



C etapas – garsas

Lygiai taip pat žaidėjai turi dirbti su garso įrašais.

Be to, žaidėjai gali keisti garso garsumo lygį. Šiame etape jie turi sumažinti garsumo lygį tik vaizdo įrašo pabaigoje.

Kai žaidėjai baigia miksuoti vaizdo ir garso įrašus, jie įvykdo savo minimalų tikslą. Tačiau jie gali nueiti dar toliau ir priblokšti klientą, atlikdami visą darbą!

D etapas – Įgarsinimas (nebūtina)

Pagal specifikacijas, vaizdo įrašė skaitoma daug sakinių.

PATARIMAS: Žaidimo vadovas gali paaiškinti, kad žaidėjai gali „sukurti“ naują garso liniją ant „maišymo stalo“.

Žaidėjai gali iškirpti baltus lapus ant geros trukmės, ant jų užrašyti tekstą ir padėti juos ant naujos garso linijos.

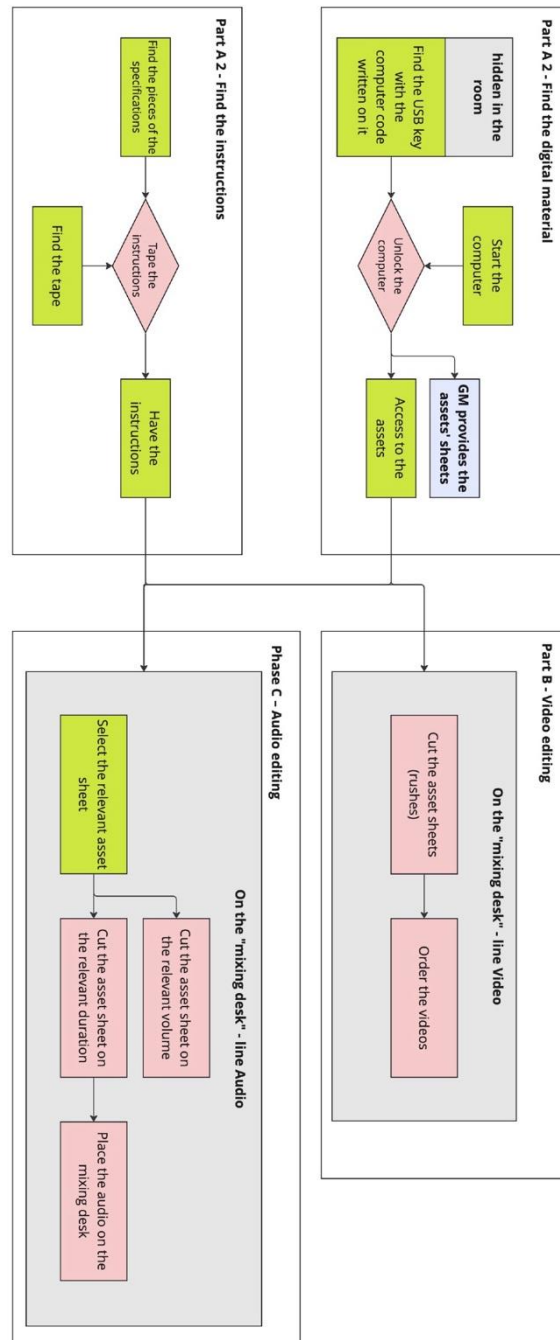
PATARIMAS: Taip pat galima koreguoti muziką, sumažinti garsumą ir padaryti balsą lengviau girdimą!

E etapas – Įmonės nuotrauka (neprivaloma)

Lygiai taip pat, kaip ir įgarsinant, žaidėjai gali sukurti naują „maišymo pulto“ vaizdo liniją. Tada jie gali iškirpti įmonės „Lux“ logotipo paveikslėlį atitinkama trukme ir jį integruoti :)

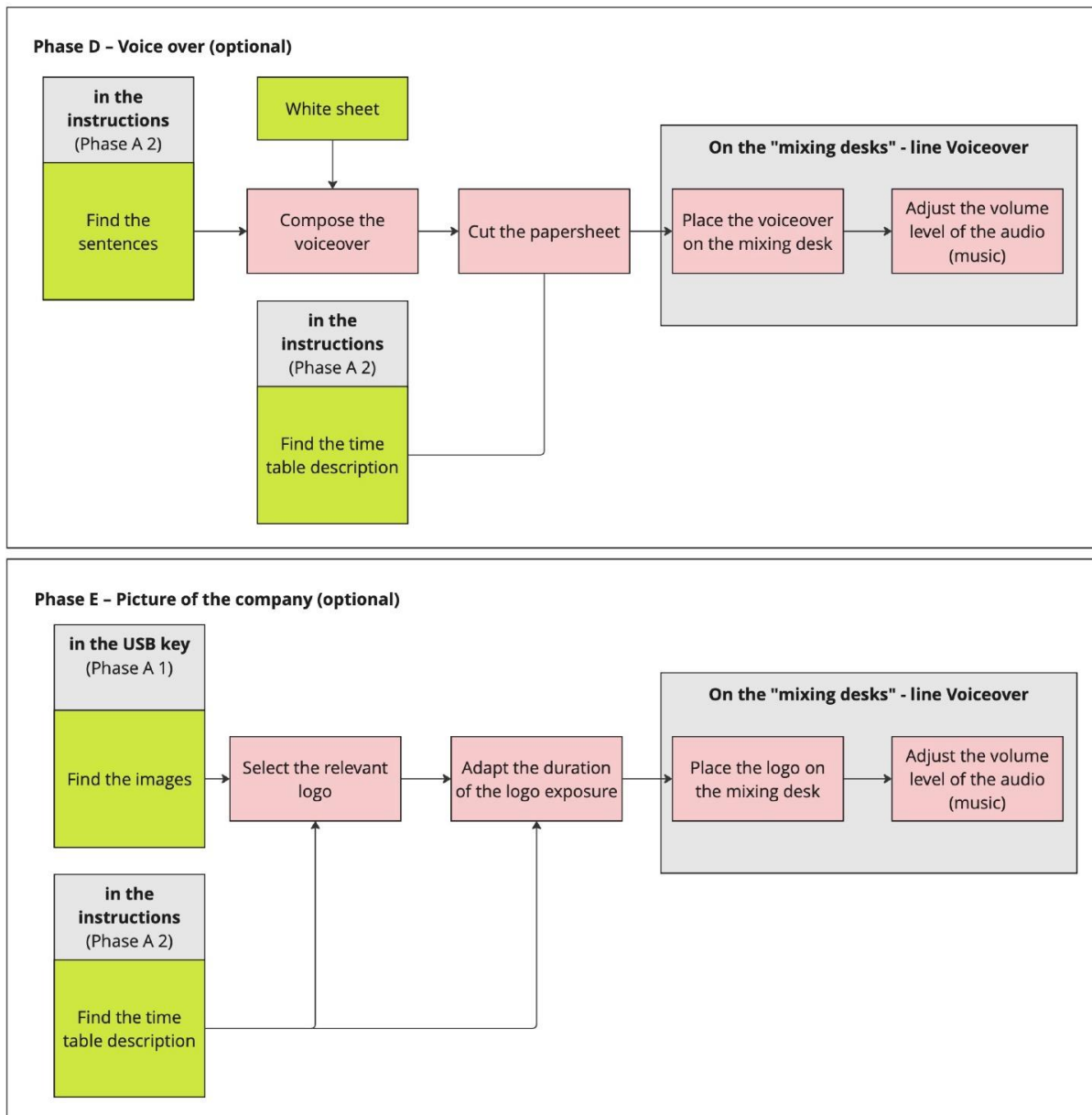


Žemėlapis (pagrindinis žaidimas)





Veiksmų planas (neprivalomos užduotys)





**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>