

## Scenariusz gry - GAME LAB | Ekspozycja *Wiedźmin 3: Dziki Gon*

### Spis treści

1. Założenia ogólne	1
2. Założenia technologiczne	2
3. Scenariusz ekspozycji	4
3.0. Strefa wejścia	4
3.1. Prototyp gry	5
3.2. Postać	6
3.3. Środowisko gry	6
3.4. Narracja interaktywna	7
3.5. Udźwiękowanie gry	8
3.6. Testowanie	9
3.7. Postprodukcja	10

### 1. Założenia ogólne

Ścieżka szybka w ramach ekspozycji Game Lab ma na celu zapoznanie zwiedzających z kulisami procesu tworzenia gier wideo<sup>1</sup>. Cel ten zostanie osiągnięty za pomocą eksploracji środowiska interaktywnego – zwanego dalej „prototypem” – osadzonego w świecie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED 2015).

Zakłada się dwie możliwości zwiedzania: z przewodnikiem oraz samodzielnie. Zwiedzający samodzielnie będą zapoznawać się z prototypem z poziomu stanowisk wystawienniczych i multimedialnych w ramach kolejnych etapów doświadczenia. Szczegółowe cele edukacyjne, jakie powinny być realizowane w ramach poszczególnych etapów doświadczenia, zostaną omówione przy opisie tychże – patrz poniżej. Nieliniowość zwiedzania zapewnia sam przepływ ludzi, tzn. zwiedzający mogą dowolnie wybierać, w jakiej kolejności chcą eksplorować poszczególne etapy i stanowiska w ramach danego etapu doświadczenia.

Każdy etap (1-7) dzieli się na część eksperymentalną (interakcja z prototypem) i edukacyjną (przeglądanie wywiadów). Uzupełnieniem doświadczeń interaktywnych są znajdujące się na ścianach ekspozycji infografiki i informacje tekstowe a także wywiady. Dodatkowym elementem ekspozycji Game Lab, który nie będzie tematycznie związany z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (W3:DG), jest stanowisko „Pomysł na grę”, gdzie zwiedzający będą mogli przedstawić swój tzw. *elevator pitch*. **Wykonanie infografik ściennych, informacji tekstowych poza grą wideo, wywiadów oraz doświadczenia elevator pitch nie stanowi przedmiotu niniejszego zamówienia.**

---

<sup>1</sup> Ekspozycja swoim zakresem chronologicznym obejmuje gry tworzone współcześnie, perspektywę historyczną prezentuje ekspozycja Strefa Retro.

## 2. Założenia technologiczne

> Wszystkie etapy realizowane będą przy pomocy silnika **Unity**, przy czym zapewnienie prawa do wykorzystania silnika na potrzeby realizacji gry należy do obowiązków Wykonawcy.

> W celu usprawnienia prac część zasobów (assetów) zostanie zaczerpnięta z bazy **Quixel Megascans**, przy czym zapewnienie prawa do wykorzystania tego źródła na etapie realizacji i korzystania z gry należy do obowiązków Wykonawcy.

> **Assety** potrzebne do wykonania prototypu (założenia wstępne):

- postać Geralta wraz z animacjami do etapu postaci
- dialogi do części narracyjnej wraz z *voice-over* (w języku polskim i angielskim)
- elementy środowiska gry do etapu środowiska gry
- dźwięki do etapu udźwiękowienia gry
- dwa utwory muzyczne do etapu udźwiękowienia gry
- wizualny projekt interfejsu użytkownika do tabletów
- design etapu narracyjnego (4) – mikroquest możliwy do wykonania na dwa lub trzy sposoby
- materiały do etapu postprodukcji przybliżające proces promocji gry (wystawiennictwo na targach, konferencjach prasowych, kontakt z graczami)

**Dokładna lista assetów stanowi załącznik do umowy pomiędzy Wykonawcą a Zamawiającym.**

> **Wytyczne interfejsu doświadczenia**

Interfejs spójny dla wszystkich etapów. Część eksperymentalna (prototyp): 2 stanowiska. Część edukacyjna (wywiady): 2 stanowiska.

> **stanowisko PROTOTYP**

- interfejs składa się ze stanowiska: monitor + komputer + dwa kontrolery (tablet + pad)
- tablet musi być umieszczony na standzie o wysokości 1,00 m (ewentualnie z dodatkowym boksem dla małych dzieci)
- interfejs nawiązuje do estetyki gry *W3:DG*
- dwie wersje językowe: polska, angielska

**Czas trwania doświadczenia:** kilka minut dla każdego etapu

**Liczba osób biorących udział w doświadczeniu:** w danej chwili 1-2 osoby mogą czynnie brać udział w doświadczeniu, a 2-3 osoby mogą biernie się przyglądać.

**Konfiguracje/tryby doświadczenia:** a) tablet (tylko konfiguracja), b) pad (tylko rozgrywka), c) tablet + pad (kooperacja: jedna osoba konfiguruje, a druga od razu testuje rozgrywkę)

> **stanowisko WYWIADY**

- interfejs składa się z monitora dotykowego + monosłuchawki
- interfejs biblioteki wywiadów opiera się na rozwiązaniu „galeria multimedialna”, nawiązując do estetyki gry *W3:DG*
- dwie wersje językowe: polska, angielska (także dwie wersje językowe napisów)

**Czas trwania doświadczenia:** kilka minut dla każdego etapu

**Liczba osób biorących udział w doświadczeniu:** w danej chwili jedna osoba może czynnie uczestniczyć w doświadczeniu (korzystając z monosłuchawki oraz interfejsu dotykowego) i 2-3 osoby mogą się biernie przyglądać (czytając napisy do wywiadów<sup>2</sup>).

**Konfiguracje/tryby doświadczenia:** a) wywiady odgrywają się samoczynnie w pętli, b) zwiedzający przegląda bibliotekę wywiadów (możliwość wybierania i przewijania treści)

## > ELEMENTY DOŚWIADCZENIA

### Tablet

Przy pomocy tabletu każdy z etapów możemy rozebrać na części – wyjmować fragmenty kodu odpowiedzialne za dźwięk, oświetlenie, konkretne mechaniki etc. Tablet ma na celu wprowadzenie trybu kooperacyjnego, w którym dwóch użytkowników (np. osoby starsze wraz z dziećmi) równocześnie będzie mogło korzystać ze stanowisk. Zakładamy, że zwiedzający w starszym wieku oraz niedoświadczeni gracze łatwiej odnajdą się, kontrolując tablet niż pad, który wymaga praktyki w obsłudze.

### Rozgrywka

Dla każdego etapu fragment stanowiska kontrolowany przez urządzenie typu pad będzie miała zaprojektowaną część, którą nazywamy rozgrywką. Będzie to prosty zestaw zadań do wykonania. Przykładowo w części dotyczącej postaci (2) użytkownik będzie miał na celu odkrycie wszystkich możliwych ruchów (akcji) postaci, a z kolei w etapie środowiska gry (3) gracz poprzez eksplorację będzie musiał zlokalizować kilka elementów charakterystycznych dla świata gry *W3:DG*. Rozgrywka zawsze będzie opcjonalna. Wykonanie zadania nagradzane będzie obrazkami koncepcyjnymi bądź ciekawostkami dotyczącymi uniwersum Wiedźmina. Rozgrywka będzie resetować się po ukończeniu zadania oraz otrzymaniu nagrody, albo po dłuższym braku aktywności na stanowisku.

W przypadku braku aktywności ze strony użytkowników stanowiska etap powinien zachęcać do przetestowania. Bierzemy również pod uwagę możliwość samego odgrywania się (np. kapsuła eksploruje otoczenie sama z siebie), tak żeby użytkownik mógł korzystać tylko z tabletu, jeśli nie czuje się komfortowo z padem.

Informacja o możliwych akcjach dostępnych na padzie powinna być wydrukowana oraz naklejona w widocznym dla zwiedzającego miejscu.

### Nagrody

---

<sup>2</sup> Na tej samej zasadzie jak jest to realizowane na telewizorach na lotnisku.

Nagrody będą wyświetlane na głównym monitorze stanowiska za ukończenie części związanej z rozgrywką. Mogą to być koncept arty oraz ciekawostki ze świata gry Wiedźmin.

### **Debug log**

Powinien być dostępny z poziomu tabletu na każdym etapie. Przykładowo dla prototypu z poruszającą się kapsuła możliwe będzie włączenie informacji na temat tego, jak kapsuła widzi otoczenie. W przypadku postaci będzie to możliwość zobaczenia informacji o odgrywanych w danej chwili animacjach. Dla dźwięków będą to widoczne instancje puszcanych dźwięków zawieszony w trójwymiarowym świecie gry.

### **Infografika**

W ramach danego stanowiska na ścianie znajduje się realizowana na szablonach infografika informacyjna przedstawiająca kontekst kulturowy treści prezentowanych w ramach poszczególnych etapów doświadczenia interaktywnego.

### **Wywiady**

Wywiady przeprowadzone z twórcami gier i ekspertami, wykonane specjalnie na potrzeby ekspozycji. Nadzór merytoryczny nad doбором respondentów (lista osób udzielających wywiadów), opracowaniem kwestionariusza (lista pytań zadawanych w trakcie wywiadu) i selekcją fragmentów (klipów – patrz dalej) będą pełnił eksperci. Każdy wywiad powinien zostać przeprowadzony na podstawie kwestionariusza i trwać ok. 5 min, z których wybrane na potrzeby ekspozycji zostanie maksymalnie 30-90 sek. w postaci krótkiego klipu rozpoczynającego się planszą z pytaniem, na które respondent udziela odpowiedzi, lub tematem, którego klip dotyczy. Każdy klip powinien być opatrzony napisami (z możliwością wyboru języka – polski lub angielski). Specyfikacja tematyczna wywiadów została opisana przy każdym z poszczególnych etapów. Wywiady powinny być przeprowadzane w równych proporcjach z twórcami i twórczyniami gier, i analogicznie: z ekspertami i ekspertkami.

## **3. Scenariusz ekspozycji**

### **3.0. ETAP 0 – Strefa wejścia**

Doświadczenie wejścia jest strefą startową dla obydwu ścieżek edukacyjnych – szybkiej i warsztatowej. Na ekranach prezentowane są nieinteraktywne zwiastuny ścieżki szybkiej i ścieżki warsztatowej. Ścieżka warsztatowa odbywa się w salach warsztatowych i polega na zajęciach grupowych odbywających się pod nadzorem instruktora. Warsztaty stanowią uzupełnienie oferty edukacyjnej CKiNI, podczas gdy ścieżka szybka stanowi główny trzon narracji i zapewnienie jej funkcjonalności jest priorytetowe względem ścieżki warsztatowej. Pomieszczenia warsztatowe mogą być tak kształtowane, by zapewnić rotacyjność zajęć (nie wszystkie zajęcia będą odbywać się jednocześnie, więc przestrzeń może być łączona, by zwiększyć grupę warsztatową), a pomieszczenia zaprojektowane z możliwością ich łączenia np. ścianami mobilnymi lub parawanowymi.

### 3.1. ETAP 1 – Prototyp

#### Cele edukacyjne dla ETAPU 1:

- Zwiedzający zrozumie istotę prototypu w produkcji całej gry oraz pozna podstawowe mechanizmy balansowania rozgrywki

#### Tablet:

- zmiana elementów świata, dodawania stromości, przeszkód, miejsc, w których można zginąć
- możliwość namnażania (tzw. zespawnowania) przeciwników przedstawionych w formie abstrakcyjnej
- możliwość zmiany statystyk postaci takich jak prędkość, wysokość skoków, siła ataku (specyfika cRPG)

#### Rozgrywka:

- celem jest pokazanie tzw. *core game loop* – poruszanie postacią oraz obrona przed atakującymi stworkami

#### Nagrody:

- nagrodą może być filmik z prototypów gier z serii Wiedźmin (o ile zostały zachowane)

#### Debug log:

- w przypadku tego etapu DebugLog będzie przedstawiał informacje na temat tego, jak kapsuła postrzega otoczenie. Będzie to pokazane w postaci linii oraz tekstów otaczających kapsułę. Na tym etapie informacje dotyczące liczby pozostałych punktów życia kapsuły oraz przeciwników również będą dostępne jedynie w postaci DebugLogu

#### Infografika:

- tradycja gatunku cRPG - historyczny kontekst rozwoju gatunku i jego zakorzenienie w grach fabularnych typu AD&D [zob. Garda, Maria. B. (2016). *Interaktywne fantasy*. WUŁ]

#### Wywiady:

- z ekspertem – o tym, czym jest pętla gry (tzw. *gameplay loop*) i jakie jest jej znaczenie dla prototypowania rozgrywki – czas trwania 1-2 min (podzielone na sekwencje tematyczne)
- z twórcą – omówienie istoty prototypowania na konkretnym przykładzie – czas trwania 1-2 min (podzielone na sekwencje tematyczne)

### 3.2. ETAP 2 – Postać

#### Cele edukacyjne dla ETAPU 2:

- Zwiedzający dowiaduje się jak powstaje koncepcja postaci w grach wideo (od ogółu do szczegółu).
- Zwiedzający poznaje techniki tworzenia postaci w grach wideo (ręczne / automatyczne) – akwizycja geometrii, wyglądu, zbioru referencji itp.

**Tablet:**

- zwiększenie lub zmniejszenie prędkości poruszania się postaci
- przełączanie się pomiędzy kapsułą i postacią

**Rozgrywka:**

- celem jest wyzwolenie zestawu 10 różnych ruchów postaci (chód, bieg, skok, cios etc.)

**Nagrody:**

- odblokowywanie konceptów postaci

**Debug Log:**

- informacje na temat wyświetlanych animacji, kolizji etc.

**Infografika (wspólna dla etapów 2 i 3)**

- co inspirowało twórców gry?
- uniwersum – prezentacja elementów składających się na uniwersum: książki Sapkowskiego, film i serial Wiedźmin, gra RPG, komiksy, etc. [Zob. Garda, Maria B. „Gra *The Witcher* w uniwersum wiedźmina”. *Homo Ludens* 2.1 (2010): 19-27; Garda, Maria. B. (2016). *Interaktywne fantasy*. WUŁ].
- transmedialność – franczyza *The Witcher* jest tworzona za pomocą różnych mediów, nie tylko gier. [Zob. Garda, Maria. B. (2016). *Interaktywne fantasy*. WUŁ].

**Wywiad:**

- z ekspertem – zasada budowania modelu i wizerunku postaci – czas trwania 1-2 min
- z twórcą – omówienie studium tworzenia postaci Wiedźmina/Ciri – czas trwania 1-2 min

### 3.3. ETAP 3 – Środowisko gry

**Cele edukacyjne dla ETAPU 3:**

- Zwiedzający dowiaduje się, z jakich elementów tworzone jest środowisko gry
- Zwiedzający dowiaduje się, jak powstaje warstwa środowiska (*environment art*) gry
- Zwiedzający poznaje techniki tworzenia środowiska gry poprzez modelowanie, tworzenie tekstur, oświetlenia oraz efektów specjalnych (*post-processing*)

**Tablet:**

- zmienianie wyświetlania środowiska gry (*wireframe, solid, texture*)
- zmienianie oświetlenia
- zmienianie parametrów efektów specjalnych (DOF, *bloom*, zmiana tonacji kolorów)
- kontrolowanie mgły

**Rozgrywka:**

- celem jest eksploracja małego wycinka mapy i znalezienie 5 podobnych elementów charakterystycznych dla świata Wiedźmina

**Nagrody:**

- odblokowywanie konceptów lokacji

**Debug Log:**

- informacje na temat liczb wyświetlanych trójkątów
- informacje na temat Level Of Detail
- wyświetlanie parametrów efektów specjalnych oraz oświetlenia
- 

**Infografika (wspólna dla etapów 2 i 3)**

- co inspirowało twórców gry?
- uniwersum – prezentacja elementów składających się na uniwersum: książki Sapkowskiego, film i serial Wiedźmin, gra RPG, komiksy, etc. [ob. Garda, Maria B. „Gra The Witcher w uniwersum wiedźmina”. *Homo Ludens* 2.1 (2010): 19-27; Garda, Maria. B. (2016). *Interaktywne fantasy*. WUŁ].

**Wywiady:**

- z twórcą – omówienie studium przypadku – konkretnego środowiska gry stworzonego na potrzeby realizowanej produkcji – czas trwania 1-2 min
- z ekspertem – omówione poszczególnych komponentów składających się na środowisko gry, wraz z zależnościami skali środowiska i jego relacji względem bohaterów – czas trwania 1-2 min

### 3.4. ETAP 4 – Narracja interaktywna

**Cele edukacyjne dla ETAPU 4:**

- etap ma na celu pokazanie różnic w narracji interaktywnej w stosunku do klasycznych mediów, takich jak książka czy film
- zwiedzający pozna koncept nieliniowej rozgrywki oraz możliwości wyborów
- Zwiedzający dowie się również o istotnej roli pisarstwa w tworzeniu narracji interaktywnej
- „odgrywanie postaci” (TWÓJ Geralt, TWOJA Ciri)

**Tablet:**

- *do uzgodnienia na etapie realizacji*

**Rozgrywka:**

- wykonanie questu na jeden z 2-3 sposobów (mikros scenariusz w propozycji CDPR)

**Nagrody:**

- *do uzgodnienia na etapie realizacji*

**Debug Log:**

- do uzgodnienia na etapie realizacji

**Infografika:**

- światopowieść – świat Wiedźmina to uniwersum, w którym można opowiedzieć wiele historii. [Zob. Kubiński, Piotr. (2015). Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (tzw. *storyworld*). Tekstualia. 23-36].
- nielinearność – Czy wiesz, że *W3:DG* ma 36 możliwych zakończeń? (grafika: rozgałęziające się ścieżki). [Zob. Kubiński, Piotr (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Universitas].

**Wywiady:**

- z twórcą – w zależności od treści interaktywnej etapu
- z ekspertem – w zależności od treści interaktywnej etapu

### 3.5. ETAP 5 - Udźwiękowanie

**Cele edukacyjne dla ETAPU 5:**

- zwiędzający dowie się jaką rolę w grach wideo odgrywają dźwięki i oprawa muzyczna

**Tablet:**

- zmienianie parametrów dźwięku (*reverb, pitch, głośność* etc.)
- kontrolowanie muzyki, dynamiczne przełączanie się pomiędzy różnymi motywami z gry *Wiedźmin 3*

**Rozgrywka:**

- nagranie dźwięku do znaku wiedźmińskiego oraz odegranie go w grze

**Nagrody:**

- do uzgodnienia na etapie realizacji

**Debug Log:**

- informacje na temat wyświetlanych dźwięków

**Infografika:**

- remediacja i multimedialność – gry wideo wykorzystują poetykę wcześniejszych mediów. [Zob. Kubiński, Piotr (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Universitas].

**Wywiady:**



- z ekspertem – omówione zostaną różne techniki nagrywania i implementacji dźwięków w grach wideo – czas trwania 1-2 min
- z twórcą – omówienie studium przypadku: konkretnego przypadku procesu udźwiękowania zrealizowanej produkcji – czas trwania 1-2 min

### 3.6. ETAP 6 - Testowanie

#### Warstwa edukacyjna dla ETAPU 6:

- celem etapu testowania gry jest przybliżenie części etapu testowania oraz sprawdzania wydajności gry. W trakcie tego okresu usuwane są ostateczne błędy oraz wprowadzane optymalizacje mające na celu przyspieszenia działania gry na docelowych platformach

#### Tablet:

- przełączanie różnych rodzajów optymalizacji i przyspieszanie bądź zwalnianie działania gry
- możliwość przełączania typowych dla gier błędów

#### Rozgrywka:

- celem jest znalezienie kilku ukrytych w lokacji glitchów

#### Nagrody:

- odegranie filmiku z najciekawszymi glitchami z gry *Wiedźmin 3*

#### Debug Log:

- informacja na temat optymalizacji: liczba klatek na sekundę, liczba milisekund na dany efekt etc.

#### Infografika:

- chronologia rozwoju uniwersum Wiedźmina – timeline wydania gry

#### Wywiady:

- z twórcą – omówienie studium przypadku: konkretnego przypadku procesu optymalizacji (demonstracja wybranych efektów specjalnych) – czas trwania 1-2 min
- z ekspertem – omówione zostaną: shadery i ich możliwości (benchmarki, demoscena), optymalizacja, demonstracja VFX i wpływ technologii na wydajność gier, przykłady kultowych błędów (glitchów) w grach – czas trwania 3-4 min (z możliwością podziału na dwa lub więcej klipów ze względu na zróżnicowaną tematykę)

### 3.7. ETAP 7 – Postprodukcja

#### Warstwa edukacyjna dla ETAPU 6:

- zwiedzający dowie się, na czym polega postprodukcja w procesie tworzenia gry wideo

- zwiedzający dowie się o lokalizacji, DLC, promocji oraz samym procesie wydawanie gry

#### **Tablet:**

- zmiana wersji językowej
- DLC
- zmiana detali gry w zależności od lokalizacji (np. HUD dla arabskiego – od lewej do prawej<sup>3</sup>)

#### **Nagrody:**

- odegranie filmiku pokazującego mody stworzone przez fanów dla gry *W3:DG*

#### **Infografika:**

- recepcja – pokazanie ruchów fanowskich na całym świecie, obecność Wiedźmina w różnych kulturach (np. kolaż fotografii z podanymi nazwami krajów, rysunki i inne artefakty wykonane przez fanów - wydruki 3D, itp)
- twórczość fanowska – ilustracje, cosplay, machinima, mody do gier (np. do obejrzenia na stanowisku multimedialnym). [Zob. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa 2007].

#### **Wywiady:**

- z ekspertem – omówione zostaną wyzwania przed jakimi stoją twórcy gier, podejmując się wydania tytułu na różne rynki (m.in. kwestia różnic kulturowych , np. zielona krew w Niemczech) – czas trwania 1-2 min
- z twórcą – omówienie studium przypadku: konkretnego przypadku procesu lokalizacji i wydania zrealizowanej produkcji – czas trwania 1-2 min
- z ekspertem – gry wideo jako „starzejące się media”: proces życia gry i jej prezerwacji – czas trwania 1-2 min

### **ETAP “Pomysł na grę” (*elevator pitch*)**

Celem zadania jest nagranie przez Zwiedzającego krótkiej wypowiedzi słownej opisującej grę (tzw. *elevator pitch*), czyli zwięzłego opisu pomysłu na grę, który stanowi integralną część GDD (Game Design Document). Po wybraniu opcji (np. „nagraj swój pomysł na grę”) pojawia się filmik wyjaśniający, czym jest *elevator pitch*, wraz z listą elementów, które ten powinien zawierać: tytuł, gatunek, czas i miejsce akcji (setting), platforma, to, co wyróżnia dany pomysł. Filmik instruktażowy powinien stanowić maksymalnie 30-sekundowe nagranie, na początku którego powinien wyświetlać się przycisk „Pomiń”, dający możliwość szybszego przejścia do ekranu nagrywania. Do nagrywania konieczny jest czerwony przycisk aktywujący ostateczne nagranie – interfejs daje podpowiedzi [jakie elementy powinno zawierać nagranie – jak w karaoke, np. z wykorzystaniem stylistyki przycisków w windzie i kolejnych zmian pięter (zawartości nagrania) towarzyszących poruszaniu się windy], a także

<sup>3</sup> <https://me.ign.com/en/the-witcher-3/104732/video/the-witcher-3-the-process-behind-the-arabic-localization>

czytelnie pokazuje mijający czas. Odliczanie czasu do końca nagrania oraz pokazanie jego części składowych ma na celu zbudowanie struktury wypowiedzi. Maksymalny czas nagrania to 30 sekund. Nagranie zapisze się na koncie zwiedzającego, który może je pobrać z centralnego repozytorium danych. Widoczne w trakcie nagrywania opcje „spróbuj ponownie” lub „koniec nagrywania”, kończą doświadczenie i następuje powrót do ekranu startowego. Jeśli Zwiedzający chce skorzystać z dodatkowej pomocy, to ma możliwość wylosowania słów z przygotowanego wcześniej katalogu (czasowniki i rzeczowniki), które mogą posłużyć jako inspiracja.