

Transkrypcja

- [WIDAĆ NA EKRANIE] Film prezentuje Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny oraz działającą w nim firmę Slavic Monster, która dzięki dofinansowaniu unijnemu rozpoczęła swoją działalność i stworzyła grę mobilną. Jako pierwszy w materiale wypowiada się Łukasz Grass – prowadzący program. To mężczyzna po czterdziestce, z krótkimi siwymi włosami, ubrany w szarą bluzę oraz czerwoną kurtkę. Jego pierwszy rozmówca to Marek Maruszczak, game-designer w Slavic Monsters. To mężczyzna około trzydziestki, krótko obcięty brunet, ubrany w szarą bluzę.
- Dynamiczna muzyka.
- [WIDAĆ NA EKRANIE] Olsztyn, budynek Olsztyńskiego Parku Naukowo-Technologicznego, pracownicy Slavic Monsters w trakcie pracy przy komputerach, figurki przedstawiające postaci z gry Slavic Monsters, fragmenty gry Slavic Monsters. Następnie czołówka programu.
- Dynamiczna muzyka.
- [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Mitologia słowiańska jest pasjonująca. Mamy setki mitologicznych stworzeń, z których istnienia mało kto zdaje sobie sprawę. Chcieliśmy wykorzystać również naszą mitologię, nasz potencjał kulturowy do tego, żeby stworzyć silną, globalną popkulturową markę. Uznaliśmy, że mobilna gra geolokalizacyjna to najlepszy sposób, aby przybliżyć mitologię słowiańską masowemu odbiorcy. Dzięki Funduszom Europejskim otrzymaliśmy szansę stworzenia gry, która będzie miała potencjał globalny. To już nie jest mały garażowy projekt. To jest gra mobilna, która – jak na Polskę – ma naprawdę duży budżet.
- [WIDAĆ NA EKRANIE] Ujęcia z góry na Olsztyn, jezioro, Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny, Łukasz Grass idzie ścieżką prowadzącą do parku, przy wejściu spotyka Marka Marszczuka. Wchodzą do środka. Rozmowa odbywa się w pokoju z telewizorem na ścianie na wprost kamery i logo Slavic Monsters na nim. Pojawiają się również fragmenty gry przedstawiające walkę stworzeń ze słowiańskiej mitologii oraz pracownicy Slavic Monsters w trakcie pracy nad grą.
- [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Cześć, dzisiaj w programie odwiedzamy kolejny Park Naukowo-Technologiczny. Jesteśmy w Olsztynie. Spotkam się tutaj z młodymi ludźmi, którzy mają świetne pomysły. Wymyślili grę mobilną Slavic Monsters i znaleźli finansowanie. Korzystają i rozwijają się dzięki Funduszom Europejskim.
Cześć Marek.
- Dynamiczna muzyka.
- [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Marek, ładne logo. Gratuluję. Możesz wyjaśnić mi symbolikę?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Jasne, chcieliśmy - po pierwsze - żeby czcionka była słowiańska, a po drugie, żeby w jakiś sposób słowiańsko była zaznaczona geolokalizacyjna funkcja naszej gry.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] A skąd w ogóle pomysł na nazwę Slavic Monsters i na grę?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Slavic Monsters oczywiście, bo mitologia słowiańska. Nasza gra bazuje na mitologii słowiańskiej. Stworzenia, które można w niej spotkać, można spotkać wszędzie tam, gdzie występowały według słowiańskich podań i mitów. Czyli inne na Warmii, inne na Mazurach, inne w pobliżu jezior, inne w lasach.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] To porozmawiajmy o samej grze – na czym ona polega.

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Gracz wciela się w rolę łowcy – kolekcjonera mitycznych stworzeń, przywódcy drużyny mitycznych stworzeń. Może je spotkać wszędzie tam, gdzie występowały według słowiańskich podań i mitów, czyli inne nad wodą, inne w lasach, inne w naszych stronach, inne na Śląsku. Może je pokonać, dodać do swojej drużyny i wykorzystać później do pojedynków z innymi graczami. Każdego gracza, który się na to zgodzi, można zobaczyć na mapie, kliknąć na niego i rozpocząć z nim walkę lub wymianę. Więc ten gracz nie musi być przeciwnikiem – może być również w pewnym sensie sprzymierzeńcem.

Każde stworzenie, które umieszczamy w naszej grze, ma opis inspirowany legendami słowiańskimi, czyli gra ma walory nie tylko rozrywkowe, ale też edukacyjne. Chcemy, żeby jednocześnie świetnie się bawić i czegoś dowiadywać o naszej kulturze.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Będziemy operować w terenie – będziemy chodzić po lasach, w pobliżu jezior i polować? Czy to tak się będzie odbywać, że ja z telefonem będę np. w Puszczy Kampinowskiej i tam będę spotykał stworzenia?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Tak, zdecydowanie, tak. Możemy iść, tylko pada akurat. Docelowo chcemy również wykorzystywać dane pogodowe.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] A poza granicami Polski też?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Tak, zdecydowanie też, ponieważ przygotowujemy inwazję słowiańską na wszystkie kraje.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Jak to brzmi...

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Dokładnie tak ma brzmieć, ponieważ gracze z innych krajów mają sobie zdawać sprawę z tego, że naszych stworzeń, z naszej mitologii jest więcej i że one zalewają ich kraje. Będzie dostępne po kilka

stworzeń z innych mitologii - np. z celtyckiej mamy patfuta, mamy również trole górskie z nordyckiej mitologii. I docelowo ma to wyglądać w ten sposób, że kraje, w których gracze będą najbardziej aktywni, będą miały najbardziej rozwijane ich mitologie.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Marek, chciałbym, żebyśmy teraz przeszli tę drogę od pomysłu do faktycznej gry - jej stworzenia i monetyzacji, bo przecież o to też chodzi.

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Sam pomysł powstał – po pierwsze – z inspiracji mitologią słowiańską. Po drugie – z inspiracji grami kolekcjonerskimi. A po trzecie - z naturalnego zainteresowania nowoczesnymi technologiami. Najpierw był pomysł. Później pomysł w ubiegłym roku był przedstawiony na Start-Up Weekend Olsztyn 2016, w kwietniu. Udało nam się wygrać całe to wydarzenie. Tam zebrałem część obecnego zespołu, a te osoby, które ze mną przeszły do obecnego zespołu, z kolei zapoznały mnie z większością pozostałych osób, które współpracują nad grą. A później wystartowaliśmy w konkursie do inkubacji w Olsztyńskim Parku Naukowo-Technologicznym, który również udało nam się przejść pomyślnie. Jesteśmy jednym z pierwszych zespołów, który otrzymał grant unijny.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Możesz coś więcej powiedzieć: co to za grant, jak bardzo wam pomógł?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Bardzo nam pomógł, ponieważ grant, który otrzymaliśmy, sfinansował powstanie większej części gry. Lub sfinansuje, bo projekt trwa do końca 2018 roku. Dzięki temu budżet naszej gry mobilnej można przynajmniej porównać w pewnym sensie do budżetów gier zachodnich. Oczywiście tam cały czas są większe pieniądze, ale jednak jak na Polskę w tym momencie z budżetem ok. miliona złotych, mamy już naprawdę konkretne podwaliny i możemy zrobić grę, która będzie śmiało mogła konkurować z zachodnimi produkcjami.

Przed wszystkim będziemy mieli dużo treści – będzie dostępnych ok. 170 mitologicznych stworzeń: każde w 3D, każde z pełnym szkieletem, z animacjami, każde z efektami świetlnymi.

Więc to naprawdę poważna produkcja, której stworzenie nie byłoby możliwe, gdyby właśnie nie to dofinansowanie.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Ty wymyślasz cały scenariusz?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Ja jestem głównym game-designerem gry, ale oczywiście bardzo mocno współpracujemy. Robimy takie burze mózgów i właśnie na jednej z takich burz stwierdziliśmy, że na pewno nie chcemy, żeby monetyzacja gry odbywała się kosztem game-playu. Czyli nie chcemy, żeby to było typowe pay-to-win: jeżeli płatności będą się pojawiać – bo oczywiście będą, bo musimy na czymś zarabiać – będą to płatności głównie estetyczne. Czyli gracz będzie mógł zapłacić za zmianę wyglądu swojej

postaci, za to, że będzie miała np. bardziej słowiańską szatę albo za to, że jego stworzenie będzie wyglądało trochę inaczej niż stworzenie przeciwnika i będzie mógł się w ten sposób wyróżnić.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] A broń?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Nie chcemy, żeby użycie broni wpływało na game-play. Znowu: gdybyśmy pozwalali kupić coś, co podniesie szanse gracza na zwycięstwo, to ingerowalibyśmy w game-play.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] I na razie gra na system Android?

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Tak, wypuściliśmy już taką nieoficjalną wersję testową, taką pre-betę techniczną, na której sprawdzamy co trzeba zmienić, co nam nie działa jak trzeba, a co nam działa. Ale docelowo, czyli na przełomie wiosny i lata przyszłego roku, gra będzie dostępna zarówno na system iOS, na Android i być może na Windows Phone.

– [ŁUKASZ GRASS – PROWADZĄCY PROGRAM] Marek, bardzo dziękuję za spotkanie, trzymam kciuki za projekt. Powodzenia.

– [MAREK MARUSZCZAK – GAME-DESIGNER SLAVIC MONSTERS] Dziękuję.

– [Dynamiczna muzyka.](#)

– [\[WIDĄĆ NA EKRANIE\]](#) [Ujęcia z góry na Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny, pracownicy Slavic Monsters przy komputerach, wejście do Parku.](#)

– [LEKTOR] Kreatywni przedsiębiorcy, tacy jak Slavic Monsters, mając pomysł na nowy lub znacząco ulepszony produkt lub usługę mogą z pomocą Funduszy Unijnych korzystać z szerokiej gamy usług tzw. Instytucji Otoczenia Biznesu. Brzmi skomplikowanie, ale jest to m.in. takie miejsce jak to – naukowy park technologiczny. Aktualna listę akredytowanych instytucji znajdziecie na stronach Ministerstwa Rozwoju.

– [\[WIDĄĆ NA EKRANIE\]](#) [Strona internetowa Ministerstwa Rozwoju \[www.mr.gov.pl\]\(http://www.mr.gov.pl\), następnie strona internetowa Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości \[www.parp.gov.pl\]\(http://www.parp.gov.pl\).](#)

– [LEKTOR] Wszystkie te usługi dostępne są w ramach konkursu „Proinnowacyjne usługi Instytucji Otoczenia Biznesu dla MŚP”. Wnioski można już składać, nabór trwa do 28 lutego przyszłego roku.

– [\[WIDĄĆ NA EKRANIE\]](#) [Plansza informująca, że projekt współfinansowany jest ze środków Funduszu Spójności Unii Europejskiej. Na planszy widać znak Fundusze Europejskie, barwy Rzeczypospolitej Polskiej, znak Ministerstwo Rozwoju oraz Unia Europejska – Europejskie Fundusze Strukturalne i Inwestycyjne, napis \[www.funduszeuropejskie.gov.pl\]\(http://www.funduszeuropejskie.gov.pl\).](#)