



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 6 – Opis przedmiotu zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest świadczenie usług **Quest / Narrative Designera / Projektanta warstwy narracyjnej**, obejmujących projektowanie, opracowywanie i implementację warstwy narracyjnej gry komputerowej, stanowiącej środowisko implementacji systemu InteGra, realizowanego w projekcie „Opracowanie systemu do tworzenia nieliniowych gier RPG w silniku Unreal Engine 5, umożliwiających tworzenie spójnych psychologicznie postaci, których decyzje będą odzwierciedlały ich implikowaną psychikę, w oparciu o badania z zakresu groznawstwa, psychologii oraz technologii AI (LLM)” (dalej jako: Projekt).
2. W ramach wykonywania usług wykonawca (osoba skierowana do realizacji zamówienia przez wykonawcę) będzie zobowiązany do:
 - 1) Opracowywania koncepcji zadań (questów), wątków i postaci - od etapu propozycji (pitcha) aż po finalną implementację w silniku Unreal Engine.
 - 2) Tworzenia dokumentacji projektowej i narracyjnej w systemie Confluence, obejmującej scenariusze, opisy zadań (questów), struktury dialogów, logiki decyzji oraz przebiegi fabularne, zgodnie z założeniami systemu.
 - 3) Implementacji zadań (questów), dialogów, warunków logicznych i zdarzeń w silniku Unreal Engine, z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi do tworzenia zadań, a także Blueprintów i Data Tables (tabeli danych).
 - 4) Projektowania spójnych i angażujących doświadczeń narracyjnych, w tym pisania dialogów, tekstów fabularnych oraz materiałów kontekstowych dostosowanych do świata i stylistyki gry.
 - 5) Projektowania zadań (questów) i historii wspierających mechaniki rozgrywki z uwzględnieniem struktury decyzji gracza oraz wynikających z nich konsekwencji fabularnych.
 - 6) Opracowywania koncepcji świata (worldbuildingu) oraz tła fabularnego dla lokacji, frakcji i postaci, w tym opisu relacji, konfliktów i motywacji.
 - 7) Ścisłej współpracy z zespołami produkcyjnymi, w szczególności:
 - z Game Designerami / Projektantami Gry - w zakresie łączenia narracji z mechanikami systemu i rozgrywki,
 - z zespołem programistów - w zakresie implementacji i testowania rozwiązań narracyjnych,



- z zespołem artystycznym i dźwiękowym - w zakresie spójności opowieści, klimatu i tonu narracji oraz przygotowania listy zasobów (assetów) niezbędnych do realizacji danego zadania (questa),
 - z Kierownikiem B+R - w zakresie udziału w sprintach badawczych oraz konsultacji założeń koncepcyjnych weryfikujących zgodność proponowanych struktur narracyjnych z założeniami projektu,
 - oraz z pozostałym zespołem badawczym projektu, w szczególności z zespołem groźnawczym, psychologicznym oraz zespołem odpowiedzialnym za algorytmy AI (LLM) - w celu zapewnienia, że opracowane rozwiązania narracyjne są zgodne z założeniami badawczymi prowadzonymi w ramach prac B+R.
- 8) Weryfikacji implementacji fabularnej w kolejnych wersjach (buildach) projektu, w tym testowania i debugowania elementów narracyjnych w silniku.
 - 9) Wprowadzania poprawek i optymalizacji na podstawie feedbacku (opinii/informacji zwrotnej) zespołu oraz wyników testów jakościowych.
 - 10) Dbania o spójność i jakość narracji w całym projekcie, w tym utrzymania jednolitego tonu, stylu oraz wiarygodności emocjonalnej postaci.
 - 11) Uwzględniania wyników prac badawczych w procesie projektowania narracji, tak aby elementy narracyjne mogły stanowić wiarygodne i adekwatne środowisko testowe dla rozwijanych rozwiązań.
 - 12) Tworzenia i aktualizowania dokumentacji projektowej, w tym map narracyjnych, drzew decyzyjnych oraz logiki przebiegu zadań (questów).
 - 13) Aktywnego uczestnictwa w spotkaniach koncepcyjnych oraz bieżącego wspierania procesu badawczo-rozwojowego i twórczego projektu.

Wskazane w opisie przedmiotu zamówienia systemy elektroniczne i oprogramowanie (np. Confluence, Unreal Engine, Blue Print, Data Table, Jira, itd.) są uzasadnione przedmiotem zamówienia i technologią, którą wykorzystuje Zamawiający do pracy nad Projektem. Zamawiający zapewni Wykonawcy dostęp do systemów elektronicznych i oprogramowania wymienionych w zapytaniu ofertowym w zakresie niezbędnym do realizacji zamówienia.

3. Usługa będzie świadczona od dnia podpisania umowy przez okres realizacji projektu tj. do dnia 30 kwietnia 2028 r.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



4. Usługa będzie świadczona w wymiarze wynikającym z potrzeb Zamawiającego.
Zamawiający szacuje, że średniomiesięczne zaangażowanie w świadczenie usługi wyniesie 160 godzin.
5. Usługa może być świadczona wyłącznie zdalnie. Zamawiający nie wymaga osobistego stawiania się osób skierowanych do realizacji zamówienia w siedzibie Zamawiającego, o ile usługa będzie świadczona bez zastrzeżeń.
6. Na wniosek Zamawiającego wykonawca lub osoby skierowane przez wykonawcę do realizacji zamówienia (wybór należy do Zamawiającego) będą uczestniczyć w spotkaniach online z Zamawiającym lub z innymi osobami biorącymi udział w realizacji Projektu.