

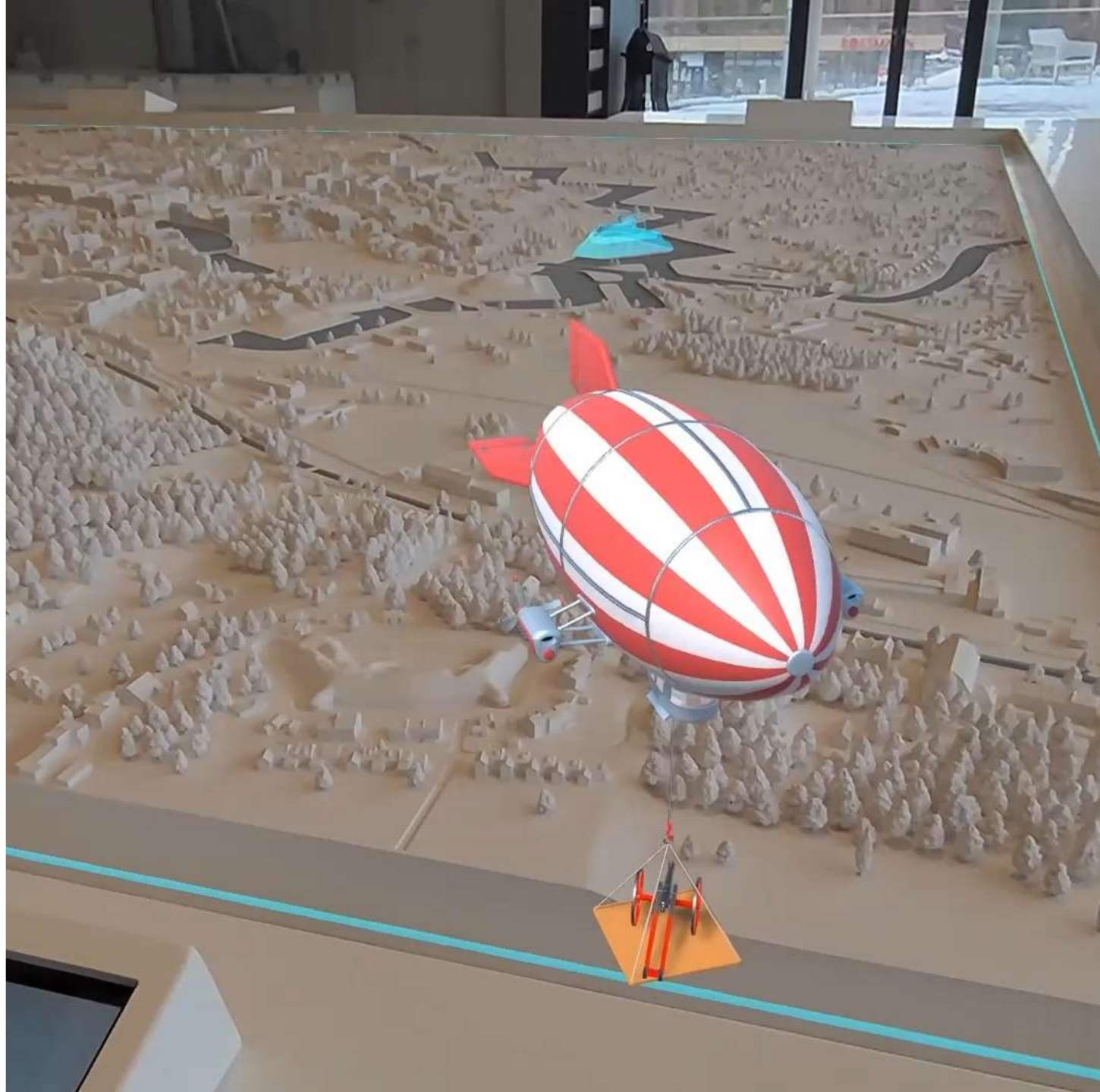


Edukacyjna gra (miejska) w Rzeczywistości Mieszanej

praktyka, wnioski, rekomendacje

RADOSŁAW WESOŁOWSKI

STARGATE



O projekcie „Lew Hanzy”

projekt wykonany w ramach programu OtwartyIKM
organizowany przez Instytut Kultury Miejskiej
w Gdańsku.

Zespół tworzący grę:

Radosław Wesółowski - projekt i wykonanie gry

Barbara Kosińska - autorka fabuły

Monika Bębenek - redaktorka tekstów i testerka



Foto: Damian Kwiatkowski

Rzeczywistość Mieszana

Rzeczywistość Mieszana (ang. Mixed Reality, skrót MR) - połączenie świata wirtualnego z rzeczywistym. Wirtualne obiekty zostają umieszczone w realnej przestrzeni, dodatkowo istnieje możliwość wchodzenia z nimi w interakcję (np. manipulowania).





Założenia projektu

- Cel całego projektu?
- „Budżet” całego projektu?
- Jak wielu graczy?
- Jak długo grają?
- Jak bardzo rozbudowana fabuła?
- Kim są gracze?
- Jaki jest stopień doświadczenia graczy?
- Jakie treści i przeżycia chcemy dostarczyć graczom?



Założenia projektu

- Pojazd łatwy w obsłudze - sterowiec
- Jedna sesja gry 10-20minut
- 5-10 lokacji
- Miejsca historyczne oraz miejsca atrakcyjne turystycznie
- Dwie ścieżki fabularne
- Krótkie opisy fabularne dla lokacji
- Sterowanie 1 Kontrolerem
- Treści audio dublowane tekstem
- Tutorial wstępny z obsługi kontrolerów



Narzędzia

TREŚCI

grafika 3D
BLENDER

audio / lektor / muzyka / efekty
ELEVENLABS

grafika 2D
AFFINITY

treść tekstowa

MECHANIKA GRY

obsługa MR / VR
Meta XR SDK

mechanika gry
UNITY

komponenty (skrypty C#)
CLAUDE

PLATFORMA XR

plik z grą na platformie
Quest3/3s

STARGATE

Mechanika Gry - systemy

LOKALIZACJA
OBIEKTÓW NA MAKIECIE

STEROWANIE
POJAZDEM

CZAS GRY - TIMER

AUDIO – LEKTOR I
EFEKTY



OBSŁUGA LOKACJI
FABULARNYCH

STEROWANIE DŹWIGIEM

OBSŁUGA POSTĘPÓW
GRACZA

UI ORAZ WYŚWIETLANIE
TREŚCI TEKSTOWYCH

STARGATE

Wnioski i rekomendacje



Badanie ankietowe

Czy chciał(a)byś wziąć udział w podobnym doświadczeniu w przyszłości?

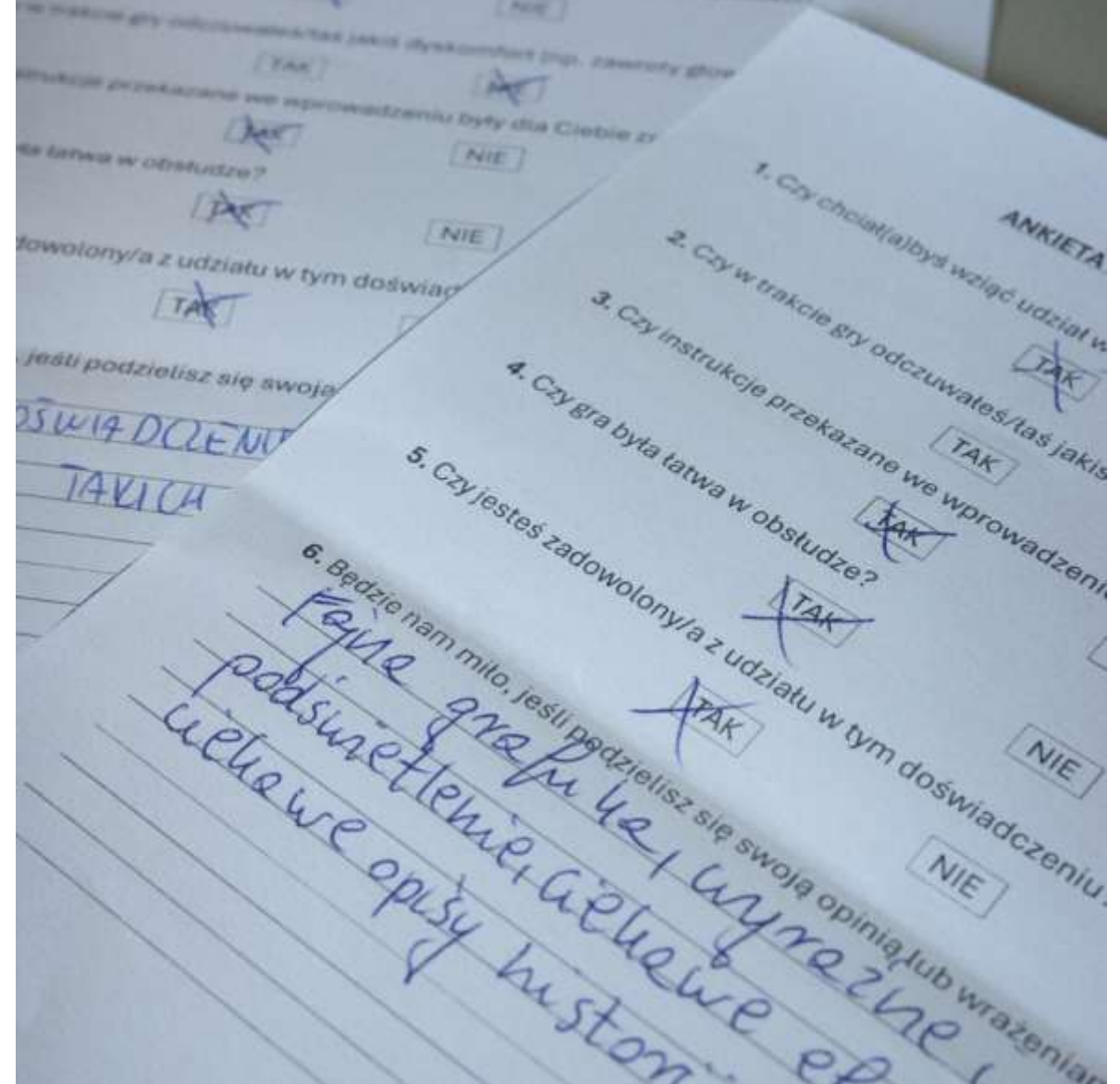
TAK – 100%

NIE – 0%

Czy w trakcie gry odczuwałeś/łaś jakiś dyskomfort (np. zawroty głowy, mdłości)?

TAK – 0%

NIE – 100%



Badanie ankietowe

Czy instrukcje przekazane we wprowadzeniu były dla Ciebie zrozumiałe?

TAK – 100%

NIE – 0%

Czy gra była łatwa w obsłudze?

TAK – 100%

NIE – 0%



STARGATE

Badanie ankietowe

Czy jesteś zadowolony/a z udziału w tym doświadczeniu?

TAK – 100%

NIE – 0%



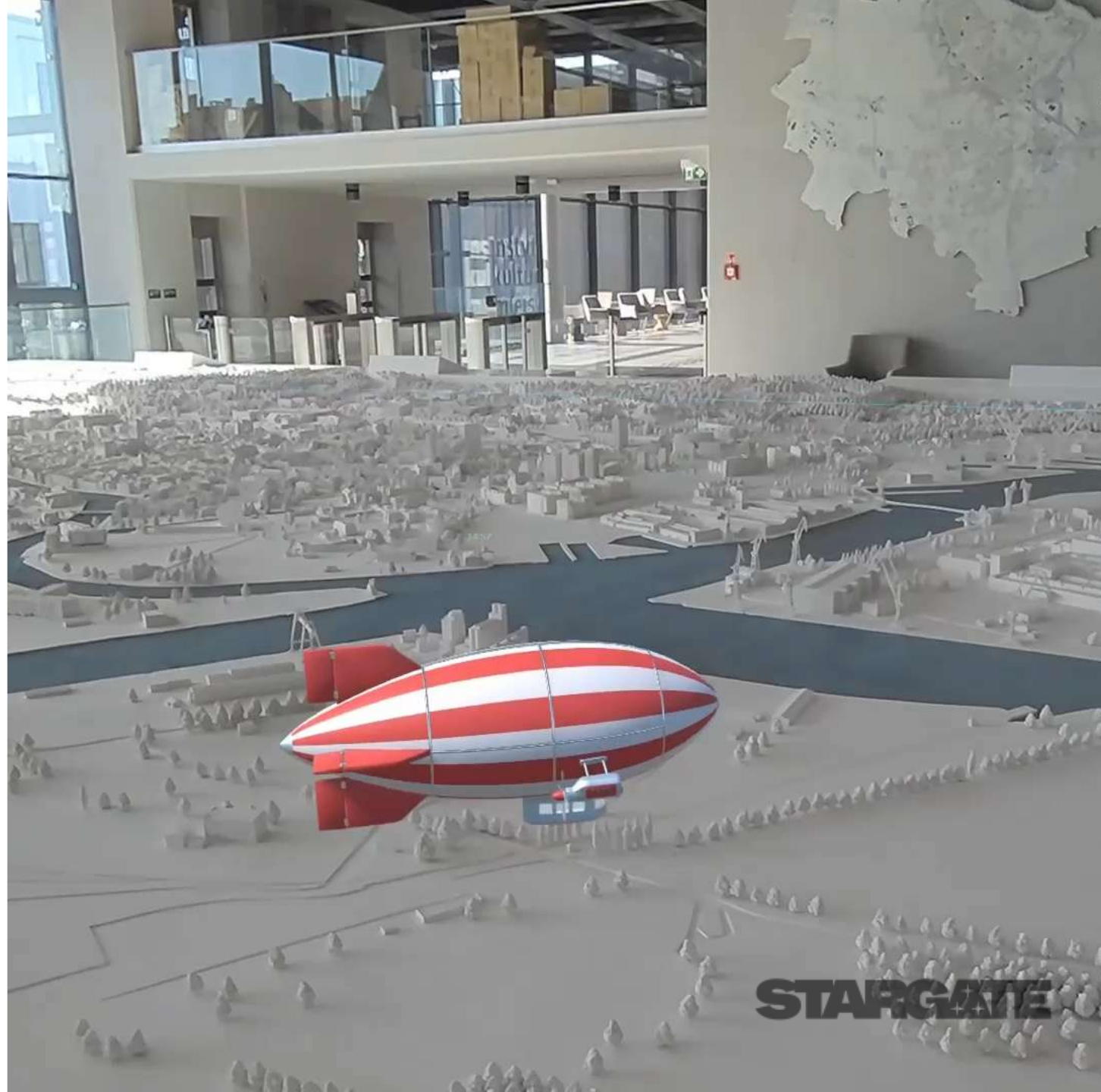
STARGATE

*„Ciekawe doświadczenie,
przydałoby się trochę to wydłużyć
i wykonać bardziej różnorodne
zadania w trakcie gry”*

*„Świetne wrażenia. Doskonała
precyzja w sterowaniu.”*

*„Fajna grafika, wyraźne i barwne
podświetlenie, ciekawe efekty
specjalne, ciekawe opisy historii
Gdańska”*

*„Aby więcej takich projektów
i można więcej skomplikowanych
nawet!!! Jestem zadowolona
i szczęśliwa, że się udało,
bo prawie nie miałam
doświadczenia. Dziękuję”*



- Rozmowa wprowadzająca w zasady działania headsetu VR i strefy bezpieczeństwa
- Tutorial z obsługi kontrolera i sterowania sterowcem
- Rzeczywistość Mieszana nie wywołała dyskomfortu użytkowników
- Im prostsze sterowanie i obsługa tym lepiej, zwłaszcza w trakcie jednorazowego eventu
- Krótkie sesje 15-20 minut, lepszy niedosyt niż przesyty
- Podgląd „na żywo” obrazu z headsetu na dodatkowym ekranie
- Przetestowane i sprawdzone zasilanie dodatkowe (czasy ładowania, moc zasilacza, przepustowość kabla, czas życia akumulatora)
- Zadbanie o higienę (jednorazowe nakładki, waciki i alkohol izopropylowy)



Radostław Wesołowski

www.linkedin.com/in/radekwes
www.stargate.com.pl



STARGATE