

# PRODUKCJA GIER WIDEO



# CD Project, Warszawa

WIEDZMIN  
DZIKI GON



# Mikrokomputery w Polsce

• Mikrokomputery w Polsce zaczęły się popularyzować od początku lat 80-tych.

- Najpierw 8-bitowe z systemem CP-80

- Następnie 16-bitowe IBM PC na 8086 z MS-DOS

• Wśród nich te do rozrywki. Pierwsze były mikrokomputery Sinclaira:

• ZX-80 – monochromatyczny, pamięć 16kB, gumowa klawiatura

• ZX-SPECTRUM – obraz w kolorze, gumowa klawiatura

Sinclair ZX80

Sinclair  
16K BYTE RAM PACK

Get-on  
your  
computer!

ack.

Sinclair  
ZX80



INTEGRAL FUNCTIONS  
CHR \$    PEEK    USR  
STR \$    CODE    ABS  
TL \$     RND

NOT	AND	THEN	TO	←	⇄	↑	⇄	HOME	RUBOUT								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0								
NEW	LOAD	SAVE	RUN	CONT	REM	IF	INPUT	PRINT									
Q	W	E	R	T	Y	"	U	\$	I	(	)	P	*				
LIST	STOP	DIM	FOR	GOTO	POKE	RAND	LET						EDIT				
A	S	D	F	G	H	**	J	-	K	+	L	=	NEW LINE				
	CLEAR	CLS	GOSUB	RET	NEXT								BREAK				
SHIFT	Z	:	X	;	C	?	V	/	B	OR	N	<	M	>	.	'	SPACE

Sinclair  
TEST F

When your ZX80 is connected to a monitor, the screen will show the first 9 of the Operating Manual. This means that the ZX80 is functioning. You should begin with the first page in the corner of the screen.

KEY SEQUENCE

1
FOR
F

# Dystrybucja oprogramowanie

- Brak ustawy o ochronie własności intelektualnej
- Giełdy komputerowe z nielegalnym rozprowadzaniem kopii zachodniego oprogramowania
- Polskie oprogramowanie np.
  - ODRA1204: system operacyjny, kompilator Algol60
  - MERA300 i 400: systemy operacyjne, kompilatory
- Zalew zachodniego oprogramowania szczególnie



# Historia CD Project

- Polonizacja „Baldur's Gate” w pakiecie z mapą, podręcznikiem „Dungeons & Dragons” i soundtrackiem na płycie CD
- Pierwszego dnia sprzedano 18 tysięcy kopii
- Kolejne znane gry RPG: „Planescape: Torment”, „Icewind Dale” czy „Fallout”.
- W 2002 założono CD Project Red by produkować gry
- Porozmawiali z Andrzejem Sapkowskim, który nie wierząc w projekt tanio sprzedał całą swoją sagę o wiedźminie – Geraltie z Rivii

DAVIDE FERRIGNANI • JAN KUMSZEWSKI  
KATYKOTA KOWALCZYK • SAMUELA KUBIŃSKA  
MAGDA OSYMA • JAN PRZYBYCINSKI • ARTUR ZOBRODZIŁ

**NOWOŚĆ!**

W SPOWIEDZI WYDAWCA WYDAWA



**SCD1**

# Baldur's Gate



Wydawnictwo  
Fantastyka



Wydawnictwo  
Fantastyka

*Jan Kumszeński*

Wrota Baldura

Wydawnictwo Fantastyka



# Wiedźmin

- Po pięciu latach CD Project wypuściło w 2007
- Sequel w 2011
- Obydwie mroczne, poważne RPG z domieszką akcji, stawiały przed graczem wyzwanie
- Port „Wiedźmina 2” na Xbox360, ale jednak PC-centriczne
- Największe powodzenie gier amerykańskich i kanadyjskich, potem japońskich, a na końcu zachodnioeuropejskich
- Obama dostał „Wiedźmina 2”, ale nie zagrał

The image shows the cover of the book 'Wiedźmin 2: Zabójcy Królów'. It features Geralt of Rivia in the center, wearing his signature red and black armor, with a sword on his back. To his right is a close-up of Ciri's face. The background is a mix of a fiery orange and yellow sky and a blue, textured landscape. The title 'WIEDŹMIN 2' is written in large, stylized white letters with a red slash through the 'W'. Below it, the subtitle 'ZABÓJCY KRÓLÓW' is in smaller white letters. At the bottom, a silver banner contains the text 'EDYCJA ROZSZERZONA' in black.

# WIEDŹMIN 2

ZABÓJCY KRÓLÓW

EDYCJA ROZSZERZONA

# „Wiedźmin 3” miał podbić świat

• Developerzy CD Project chcieli udowodnić, że mogą konkurować z Bethesda i Square Enixami tego świata choć są z Polski

• Iwiński zamierzał uczynić z CD Project Red markę tak rozpoznawalną jak Bio Ware, a środkiem miał być „Wiedźmin 3”

• Do pokierowania Konrad Tomaszewicz tester pierwszej z gier. Podczas wczesnej fazy „Wiedźmina 2” awansował na szefa „działu questów”

# Problem: jak zainteresować graczy?

- Nadać rozmach – potrzebny obszerniejszy świat ze swobodą eksploracji
- Odkrywanie dużego otwartego świata, polowanie na monstra i podejmowanie zadań według uznania
- Gra miała mieć swobodę i być nie tylko na PC, ale też konsole
- Geralt miał poszukiwać zaginionej adptowanej córki Ciri dobrze znanej fanom książek Sapkowskiego

# Ogromny świat „Wiedźmina 3”

- Przeciwnikiem będzie grupa „Dziki Gon”, falanga widmowych jeźdźców oparta na europejskim podaniu
- Akcja na trzech ogromnych obszarach:
  - Skellige grupce wysp stylizowanych na nordyckie
  - Novigradzie największym i najbogatszym mieście tego świata
  - Velen zwanym też Ziemią Niczyją, biednym rozdartym przez wojnę bagniskiem
- Twórcy byli przerażeni ogromem, ale chcieli zapewnąć graczom najlepszą możliwą

WORLD MAP

INVENTORY **LB**

**RB** QUESTS

158

38 / 130

LEVEL **7**

175/1000

↑ 15   ↓ 46   ? 62   ⚔ 5   ▲ 4   🗡 3   📄 18   ! 2   🦋 3   🐉 2   🏹 1   🗡 4   🗡 5   🗡 2   🗡 2   🗡 1   🗡 1   🗡 2   🗡 1

FILTERS



VELEN - NO MAN'S LAND  
Family Matters

**NOTICE BOARD**

Here you can find monster contracts and announcements about matters of local concern.

Crow's Perch

World Map



Image by  
Smokingxaces

**L** Find current position   **X** Place Custom Marker   **Y** Filters   **R** Zoom   **R** World Map   **L** Navigation   **LB RB** Change Page   **B** Back

# Największa gra świata(?)

- W trakcie preprodukcji zespół designerski zaczął dyskutować i rozpisywać pomysły strukturalne, które już były skomplikowane
- Spore trudności już na podstawowym poziomie
- Zdecydowano, że po prologu można iść gdziekolwiek ale Velen jest łatwy, Novigrad średni, a wyspy Skellige trudne. Zdecydowano, że trzeba ukierunkować gracza, bo zbyt dużo swobody wywołuje zagubienie
- Zwykle gry miały 10-12 godzin, RPG z otwartym światem 40-60. tu wymarżono sobie przynajmniej

# Rozpisywanie scenariusza

- Główny quest koncentrował się na poszukiwaniach Ciri przez Geralta
- W interludiach rozsianych po grze można było sterować córką
- Ważne ale opcjonalne questy poboczne
- Rozpisywali questy na scenki filmowe, bitki i chodzenie. Tempo jest istotne, nie można gry napchać dialogami lub przerywnikami to przeciągasz
- Robota przytłaczająca, a świat „Wiedźmina 3” 30 razy większy niż poprzednie



# Ciekawa i wciągająca gra(?)

- Precz z „questami Fedexu” tzn. przyniesieniu jakiejś rzeczy
- Każdy quest powinien mieć coś co zapewniało przełamanie fabularne, coś znaczącego i często niespodziewanego
- Na wczesnym etapie Tomaszewicz wyrzucił około połowy rozpisanych zadań, bo nie mieli czasu rozpisać wszystkich, a poza tym skorzystał z okazji by odrzucić najslabsze
- Musieli zachwiać oczekiwaniami graczy by „Wiedźmin 3” się wyróżnił.

# Polska kultura i ciągle poprawianie

- „Wiedźmin 3” miał niewiele dobrych zakończeń co odzwierciedlało polską kulturę i tragiczne doświadczenia
- Chcieli by gracze dumali nad wyborami etycznymi długo po zakończeniu gry
- Jak ocenić czy dany quest zrobi na kimś wrażenie skoro nie mieli jeszcze gotowej gry?
- Wszystko było przepisywane dziesiątki razy tak długo aż było dostatecznie dobre

# Zapowiedź na okładce

•CD Project Red zapowiedziało „Wiedźmina 3” w lutym 2013 na okładce popularnego magazynu „Game Informer”. Geralt i Ciri siedzieli na koniach. Górnołtne obietnice - „Wiedźmin 3” większy niż „Skyrim”. Premierę zapowiadano na 2014.

•Nie ujawniano informacji o docelowych platformach, bo nie były gotowe. Chcieli wydać wszystko na nowym sprzęcie ignorując bieżącą generację. Było to spore ryzyko.

# gameinformer

gameinformer 201 THE WITCHER 3 BELLWETHER



# Pracochłonne ulepszenia i obawy

•Po zaprezentowaniu gry dokonano zmian w potoku renderowania by wszystko wyglądało ostrzej. Wymagało to ogromnej pracy.

•Bali się, że gra nie będzie dość duża, a pomysły się kończyły. Jednak starali się wypuszczać kolejne nieFedexowe questy.

•Do testów stosowali tryb „boski” co uniemożliwiało prawidłową ocenę ile to zajmie czasu graczowi. Obawiano się, że gra będzie zbyt pusta

# Zapełnianie i urealnianie świata

- Wstawiali na mapie punkty użytecznych rzeczy (POI) chcąc upewnić się, że dostatecznie wypełniają świat gry.
- Okolice Novigradu zapewniały miastu odpowiednie zaopatrzenie na co można się było natknąć w grze.
- W Velen było za dużo jedzenia, bo to okolica dotknięta przez głód, więc trzeba było odebrać im nadmierne zapasy, aby urealnić ten świat.

# Przesunięcie premiery i crunch

•Na początku 2014 okazało się, że potrzebują więcej czasu. W marcu przesunęli premierę na I 2015.

•Dzięki okładce i kilku trailerom szum wokół gry był większy niż przy poprzednich odsłonach. Ale były ciągłe kłopoty: silnik cały czas padał, streaming nie został przygotowany na czas.

•2014 był rokiem crunchu. Planowano demo na E3. Mimo, że byli tylko z Polski jednak „W3” się bronił zdobywając nagrody.

# Dopieszczanie

- Czytali fora internetowe i sprawdzali czego chcą ludzie, a potem dodawali to do gry.
- W książce był mur wokół miasta, a w demo go brakowało więc dodali mur.
- Novigrad osobliwie przypominał warszawską Starówkę. Podobnie zawiły.
- Gdy już widać było linię mety przesunięto premierę ze stycznia na maj 2015. Chcieli poprawić usterki, a także było mniej głośnych premier.



# Odpluskwianie

- Scenarzyści już mieli lżej i tylko przeglądali poprawiali wszelkie podpisy pod rzeczami.
- Developerzy audio i wideo siedzieli w biurach całe noce, żeby skończyć.
- Szczególnie trudny okres mieli testerzy od zapewniania jakości. Odszukanie wszystkich usterek w tak dużej grze było niemożliwe, ale musieli chociaż spróbować. Gra była najeżona błędami jak każda, lecz 3 ostatnie miesiące pozwoliły uniknąć katastrofy.

# Szum wypuszczenia i triumf

- .12 maja szum wokół gry osiągnął apogeum. Wspaniałe cenzurki. 19 maja wypuszczono W3
- .Gra okazała się jeszcze rozleglejsza niż przypuszczali. Potrzeba było na nią nie stu, a dwustu godzin.
- .Każde zadanie W3 zawiera jakąś komplikację lub twist.
- .CD Project zatrudnia blisko 500 osób i siedziby w dwóch miastach. A po sukcesie doświadczeni ciągnęli z całego świata, bo chcieli pracować dla nich.

# Post scriptum

- Wartość CD Project Red w sierpniu 2016 miliard dolarów, a dzisiaj 17,98 mld zł.
- Początkowo stosunkowo małe pensje, co się zmieniło, gdy Warszawa przyciągnęła ludzi z zagranicy.
- Gra była zainspirowana polskimi baśniami, a także tragicznymi wydarzeniami z historii.
- W komunizmie kreatywność była ograniczana.
- Nawet po sukcesie chcą ciągle dorównywać innym na E3.

