

PRODUKCJA GIER WIDEO



Trudności w produkcji gier 1

1.GRY SĄ INTERAKTYWNE

- Alternatywne wybory ścieżki sterowania
- Ustalanie kontekstu przez dobór przedmiotów lub działań

2.TECHNIKA SIĘ ZMIENIA

- Konieczność korzystania z najnowszego postępu technicznego dla uzyskania lepszych wizualnie gier

3.NARZĘDZIA NIGDY NIE SĄ TAKIE SAME

- Muszą być najnowsze i nigdy nie są idealne

Trudności w produkcji gier 2

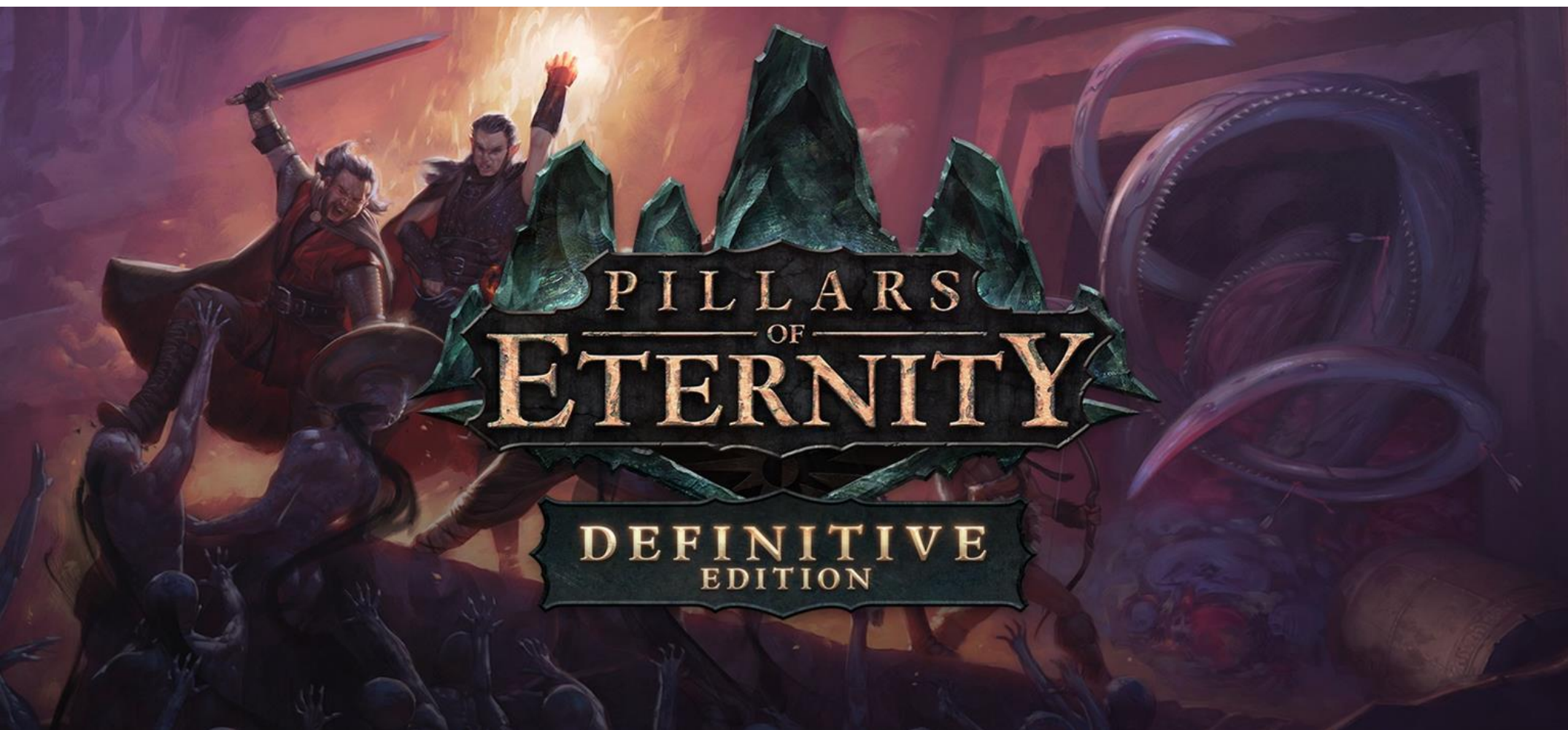
4.PLANOWANIE JEST NIEMOŻLIWE

- Gra to dzieło sztuki
- Można przejść dalej gdy gra jest atrakcyjna i dobrze wygląda

5.NIE SPOSÓB POWIEDZIEĆ CZY GRA JEST „FAJNA” DOPÓKI SIĘ W NIĄ NIE ZAGRA

- Dopóki nie chwyci się kontrolera nie można stwierdzić jakie to uczucie biegać, skakać, walczyć

Kaliforniskie Irvine



Jak za to zapłacimy?

- Na początku 2012 Feargus Urquhart, CEO Obsidian Entertainment, nie miał odpowiedzi
- Obsidian było niewielkim studiem developerskim
- Przez ostatni rok praca nad RPG w klimatach fantasy „Stormlands” opłacanym przez Microsoft na Xbox One
- Ze 115 pracowników pracowało nad tym 50
- Urquhart pracował wcześniej nad „Fallout”, „Baldur's Gate”

Jak za to zapłacimy?

- Na początku 2012 Feargus Urquhart, CEO Obsidian Entertainment, nie miał odpowiedzi
- Obsidian było niewielkim studiem developerskim
- Przez ostatni rok praca nad RPG w klimatach fantasy „Stormlands” opłacanym przez Microsoft na Xbox One
- Ze 115 pracowników pracowało nad tym 50
- Urquhart pracował wcześniej nad „Fallout”, „Baldur's Gate”





CARAVELLA: I stand ready.

Na lodzie

- 12 marca 2012 złowieszczy SMS z Microsoft
- Microsoft chciał by RPG „Stormlands” „sprzedało” Xbox One, lecz pomysły były wydumane i niepraktyczne
- Wykorzystanie Kinect i przetwarzania w chmurze dla rozbudowanego trybu multiplayer, co nie było takie oczywiste czy się da wcielić
- Koszty 10tys.USD od pracownika, co daje 1/2 mln miesięcznie, a studio pracowano jeszcze tylko nad „South Park:Kijek prawdy”

Armageddon

- Rzeczywiście, Microsoft natychmiastowo kasował projekt „Stormlands”
- Zebranie z 4 pozostałymi współwłaścicielami w Starbucks
- Kogo zwolnić? Zwolniono 26 ludzi. Kompetentne i powszechnie lubiane jednostki
- Gość od spraw operacyjnych z szarą teczką podchodził do biurka i kazał się pakować ustalając termin odbioru rzeczy

Tymczasem 640km na północ ekipa **Double Fine**

.Trzy sposoby na utrzymanie się na powierzchni:

(1) Znalezienie inwestora

(2) Podpisanie kontraktu z wydawcą na wyprodukowanie gry

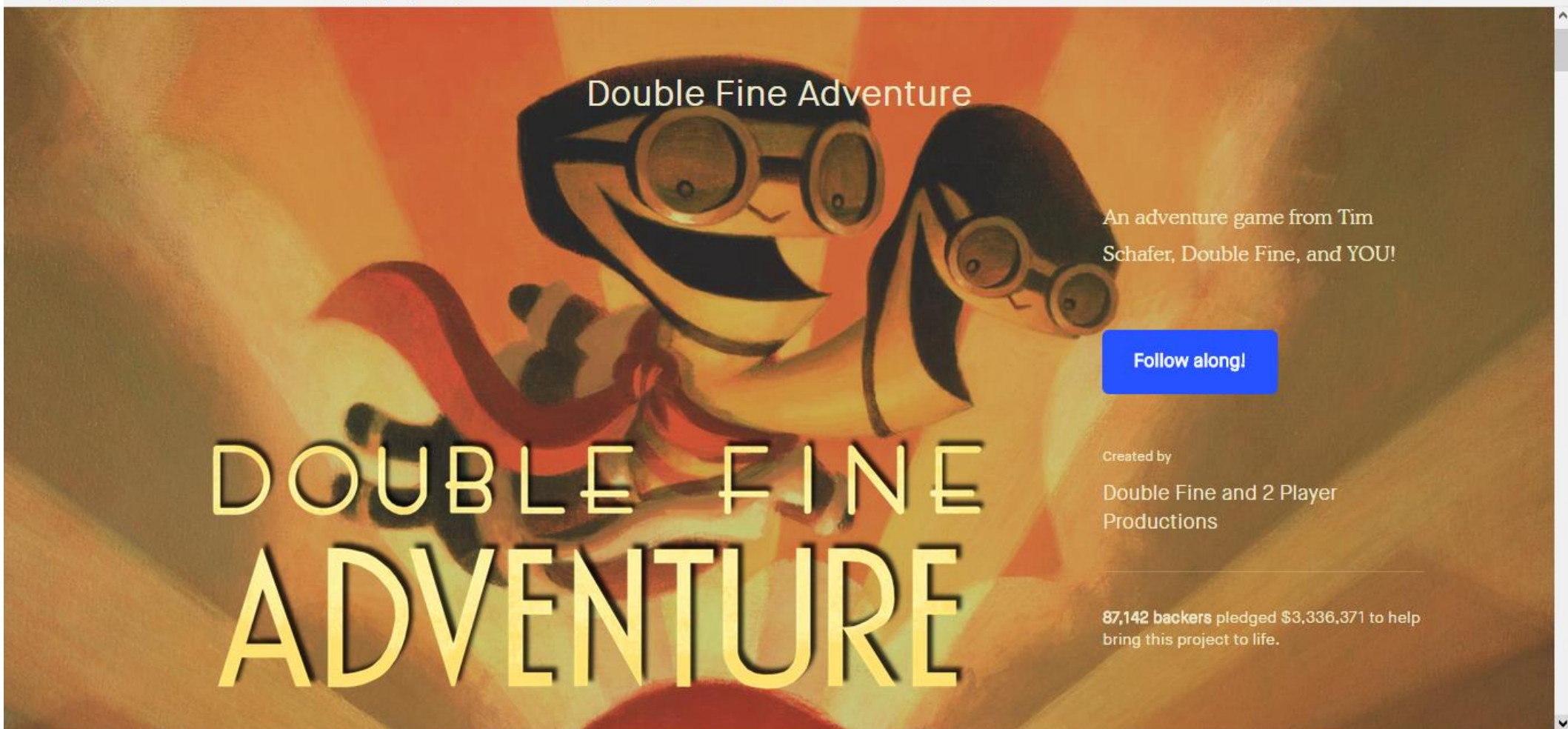
(3) Sfinansowanie projektu ze zbiórki z (1) i (2)

.Czwarte wyjście Double Fine – Kickstarter

.Układ z fanami: „Wy dajecie pieniądze, a my proponujemy coś fajowego”

.Gra point-and-click „Double Fine Adventure”

.3mln300tys \$ przez 87 142 wspierających



Double Fine Adventure

An adventure game from Tim
Schafer, Double Fine, and YOU!

Follow along!

DOUBLE FINE ADVENTURE

Created by

Double Fine and 2 Player
Productions

87,142 backers pledged \$3,336,371 to help
bring this project to life.

Zarażenie się Kickstarterem

- Pracownicy zapalili się do crowdfundingu w tymz Adam Brennecke i Josh Sawyer.
- Urquhart nie chciał o tym słyszeć, bo uważał to za krzyk rozpacz. Obawa o porażkę i wstyd.
- Mieli tworzyć propozycje dla zewnętrznych inwestorów i wydawców.
- Zewnętrzne podmioty były wstrzemięźliwe, bo kończyła się epoka Xbox360 i PS3, a nie wierzyli, że ich następcy odniosą sukces.
- Sawyer i Brennecke postawili Urquhartowi ultimatum, że jak się nie zgodzi to założą własne

Przygotowania

- Chris Avallone wychwalał Kikckstartera i ankietował graczy jaką grę by chcieli
- Wszyscy w Obsidianie byli za RPG w starym stylu. Chcieli zbudować grę wg świata i zasad „Dungeons&Dragons” z naciskiem na fabułę i dialogi z izometrycznym rzutem kamery jak na szachownicę. Wtedy już nikt takich gier nie robił
- Brennecke spędził 2 miesiące nad propozycją
- Musieli dopracować i ustalić terminarz prac, budżet i nagrody dla wspierających

Przygotowania

- Chris Avallone wychwalał Kikckstartera i ankietował graczy jaką grę by chcieli
- Wszyscy w Obsidianie byli za RPG w starym stylu. Chcieli zbudować grę wg świata i zasad „Dungeons&Dragons” z naciskiem na fabułę i dialogi z izometrycznym rzutem kamery jak na szachownicę. Wtedy już nikt takich gier nie robił
- Brennecke spędził 2 miesiące nad propozycją
- Musieli dopracować i ustalić terminarz prac, budżet i nagrody dla wspierających



THIEF

MORIAH

5250
8610XP

NO

Dun PRESS START gons

Goblin



Dun PRESS START gons

Dun PRESS START gons

Projekt zbiórki crowdfundingowej

- Nagrody: gra bez nośnika dla pierwszych za \$20, gra z pudełkiem za 65\$, edycja limitowana z materiałową mapą 140\$.
- „Project Eternity” miał wybierać najlepsze kaski z uwielbianych przez wszystkich oldskulowych RPG lecz porzucić elementy przestarzałe
- Cel 1mln 100tys.\$, lecz wierzyli w 2mln\$
- Właściciele się zgodzili by w październiku rozpocząć kampanię na Kickstarterze



Projekt gry

- Fabuła fantasy osnuta wokół ludzkiej duszy
- Główny bohater „Widzący” w duszy każdego
- Gracz zaczynał od spersonalizowania swojego bohatera. Wybór klasy (wojownik, pallatyn, czarownik ...), rasy (tradycyjne klimaty fantasy, czyli ludzie, elfy, i jakiś Boscy) oraz paru umiejętności i zaklęć.
- Następnie wyruszało się do świata Eory z pobocznymi questami, rekrutacją towarzyszy i walka z potworami. Bitwy w czasie rzeczywistym lecz w stylu starych RPG.

Start projektu

- Rankiem 10 września 2012 na stronie Obsidiana rozpoczęli odliczanie 4 dni
- Zdaniem Chrisa Avalona gracze byli lepszymi szefami niż ludzie oderwani od grania
- W piątek o 10:00 projekt ruszył. Od razu mieli już 800\$, a po odświeżeniu 2700\$. Po minucie przebili pięciocyfrową liczbę.
- 14 września mało kto w Obsidiane tworzył gry. Pod koniec dnia mieli 700tys.\$

Campaign

FAQ ⁷

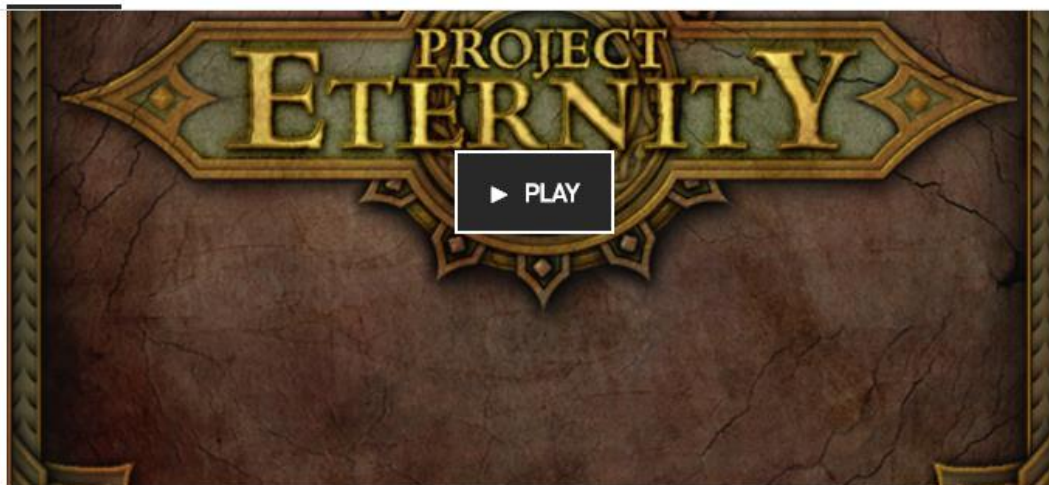
Updates ¹¹²

Comments ^{63,117}

Community

Share this project

Save



Project Eternity



Project We Love

Irvine, CA

Video Games

[Deutsch](#) | [Español](#) | [Polski](#)

Available for Windows, Mac, Linux

\$3,986,929

pledged of \$1,100,000 goal

73,986

backers

Thank you for your pledge! Everyone at Obsidian loves you! Every backer for this level or more will receive a KICKSTARTER BACKER BADGE on the PROJECT ETERNITY forums. We want to invite you to our forums where you get a place to speculate about the game, offer suggestions, and interact with the development team.

ESTIMATED DELIVERY

Oct 2012

317 backers

Pledge US\$ 20 or more

For early backers only! DIGITAL DOWNLOADABLE COPY OF PROJECT ETERNITY. This limited price point is only available for the first backers of PROJECT ETERNITY. All Kickstarter backers will receive a special Kickstarter only in-game achievement and item. (The item will not affect the game's balance). Includes Cooking with Tim - An RPG-themed e-Cookbook, and Making of Project Eternity Documentary (streaming)

Zawierucha wokół projektu

- Następnych parę tygodni – zbiórka funduszy, aktualizacje, wywiady. 1,1mln\$ przekroczone zaledwie po jednym dniu. Lecz oni chcieli więcej by zatrudnić nowych ludzi.
- Główkowanie nad kolejnymi progami. Drugie miasto po przekroczeniu 3,5mln\$
- 16 X 2012 ostatniego dnia kampanii zorganizowano imprezę dla świętowania sukcesu.
- Ostateczny budżet 5,3mln\$

Faza przedprodukcyjna 1

- Sawyer został dyrektorem projektu i upierał się przy 150 planszach („Baladur's Gate” miał 200).
- Zdecydowana o przesiadce z Softimage do grafiki 3D na Mayę, która gładko współpracowała ze zmodyfikowaną UNITY
- Przejście na Mayę wymagało kilku tygodni wdrożenia się zespołu Obsidiana. Trzeba było przestrzegać kilku zasad aby rysunki nie były zbyt ciemne albo nie utrudniały orientacji.
- Zespół „Projekt Eternity” stale się powiększał

Faza przedprodukcyjna 2

- „segment pionowy” - wideo prezentujące grę
- Mogło być od razu właściwe, bo nie trzeba było mieć wydawcy
- Ale raporty trzeba było pisać dla 74 000 wspierających z Kickstartera. Zaletą była otwartość i szczerłość, a wadą konieczność utrzymania tego od początku do końca
- Co tydzień albo dwa nowa aktualizacja z wyimkami kwestii dialogowych i dzielenie się ekstrawaganckimi grafikami. Celem było otrzymywanie informacji zwrotnych.

Faza przedprodukcyjna 3

- Ciągła krytyka użytkowników pomagała usprawnić grę szybciej niż bez informacji zwrotnej
- Niektórzy jak im się nie podobało chcieli zwrotu pieniędzy inni przysyłali słodycze do studia
- Jakby 300-400 dodatkowych ludzi pracujących nad grą
- Segment pionowy ukończono w połowie 2013 roku przechodząc do fazy produkcyjnej

Fabuła i logo

- Największym problemem było złożenie do kupy fabuły, którą powierzono Ericowi Fenstermakerowi, który żył „South parkiem”
- Ponieważ jak najszybciej trzeba było skończyć fabułę doszła Carrie Patel powieściopisarka bez doświadczenia w grach. Był to najwyższy czas, bo na razie były luźno powiązane treatmenty
- Pod koniec 2013 Obsidian wydał zwiastun
- Kaz Aruga trafił z kreskówek i zrobił logo i inne grafiki towarzyszące grze przez lata



Zwiastun

.Zwiastunowi akompaniował uroczysty chorał. Czarodzieje razili płomieniami ogromne pająki Ogr uderzał młotem drużynę poszukiwaczy. Ogromny smok pluł kulami ognia. Pod koniec pojawiało się logo Arugi: wysokie onyksowe kolumny górujące nad tytułem gry wyglądało jak żywcem wyciągnięte z początku zeszłej dekady

.Ekipa była podniecona pozytywnymi opiniami. Mieli skończyć w listopadzie i musieli dotrzymać kickstarterowych obietnic. Np. 15 poziomów podziemi.

Demo na targach E3

•W maju 2014 znowu musieli zmienić kierunek. Znaleźli wydawcę firmę Paradox do pomocy z PR i marketingiem. Mieli jechać na E3 i potrzebne było demo. Zdecydowano na pokazy przez pracowników Obsidian. Pierwsze pół godziny gry.

•Spędzili 3 bite dni na niewielkim gorącym stoisku prezentując te same wyuczone formułki kolejnym grupkom dziennikarzy. Monotonia jednak się opłacała i o grze prasa pisała chętnie i dobrze.

PC-World pisał

„Nie wątpię, że gra będzie
znakomita, o ile Obsidianowi
uda się uniknąć ich
zwyczajowych potknięć:
błędów, urywających się
questów et cetera”

Beta dla wspierających

- Zatne do grania „Pillars of Eternity” na Geamescomie, niemieckich targach z dziesiątkami tysięcy europejskich graczy uznali to jednak za nie-fair wobec wspierających.
- Dwa miesiące po E3 na **crunchu** by domknąć betę dla wspierających. Kiedy ją udostępnili ludzie rzucili się im do gardeł. Beta potrzebowała jeszcze miesiąca by stać się dobrym produktem.
- Wysyłka przed końcem roku będzie trudna



Ostatnia prosta

- Brennecke i Sawyer spotkali się z Urquhartem na prędkim spotkaniu na lunchu. Potrzebowali czasu na skończenie gry co wymagało sięgnięcia po finansowe rezerwy firmy. Urquhart nie chciał lecz ci obstawali i otrzymali ultimatum do marca pod groźbą wylania z pracy.
- Ślęczenie nad grą dniami i nocami. Testerzy po 70-80 godzin by przejść grę.
- Nie musieli martwić się o konsole, lecz różne PC były wyzwaniem.
- 1.5mln\$ za opóźnienie do 26 marca 2015

Podsumowanie Pillars of Eternity

- Krytycy byli zachwyceni
- Ponad 700tys. Kopii ponad Kickstarter
- Kolejne miesiące na poprawianiu usterek i dwuczęściowy dodatek „Biały marsz”
- Wydawszy zaledwie 6mln\$ wydali jedną z najlepszych RPG 2015 roku zapewniając przyszłość firmie
- Zaledwie 3 lata wcześniej wylali 26 osób
- Jak zdobyć środki na grę? Nie było teraz wielkim problemem

We use cookies on this site to enhance your user experience. By interacting with this page you are giving your consent for us to set cookies.

OK, I AGREE READ MORE



GAMES ¹

DEVELOPERS

INVEST

ABOUT

BLOG

HELP & FAQs

SIGN IN

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

by Obsidian Entertainment



CAMPAIGN SUCCESSFUL

\$4,407,598[?]

OF \$1,100,000 GOAL

400%

OF GOAL



POST-CAMPAIGN TOTAL: \$4,545,395[?]

33,614 BACKERS[?]

SUCCEEDED FEB 25, 2017 2AM

[BUY NOW](#)

"A deep, rich, and wonderfully written RPG that lives up to the towering legacy of the games that inspired it."

Możliwe również w Polsce

Browser address bar: wspieram.to/franko2

Navigation bar: Aplikacje, Flightradar, NeoRobot, Mój prąd, mikrorach, klimat

Wspieram.to logo | KATEGORIE | ROZPOCZNIJ KAMPAINIĘ | O NAS | USŁUGI | SZUKAJ | LOGOWANIE

Franko 2



38 649 zł
z potrzebnych 34 500 zł = 112% celu

519 wpłat

Zakończono sukcesem

Typ: Crowdfunding
Model: Wszystko albo nic

Dnia 21.03.2014 projekt zakończył się sukcesem, gdyż uzyskał pełne finansowanie.

1 / 5 (7 głosy). Zobacz opinie (7)

Udostępnianie to też wspieranie:

Facebook, Twitter, Email

OBSERWUJ (3)

Gry komputerowe | Szczecin

Tomasz Tomaszek

Projekt | Aktualizacje (4) | Wspierający (489) | Społeczność (23) | Nagrody (20)