

PRODUKCJA GIER WIDEO



LucasArts,



Demo E3

- Niewiele gier tak pewnych osiągnięcia sukcesu jak „Star Wars 1313”
- Perfekcyjna mieszanka iście filmowej rozrywki gdzie gracz strzelał i umykał z płonących statków kosmicznych oraz bogatej mitologii „Gwiezdnych Wojen”
- Spektakularne demo „Star Wars 1313” podczas E3 2012 nakręciło ludzi
- Dyrektor Dominic Robilliard i producent Peter Nicolai co pół godziny ogrywali demo

Celny strzał Lucasa w gry

- Przewidujące utworzenie przez Lucasa Lucasfilm Games w 1982 w pięć lat po premierze „Gwiezdných Wojen”

- Zatrudnienie utalentowanych młodych designerów: Ron Gilbert, Dave Grossman i Tim Schafer

- W ciągu kilku lat wypuszczono wiele udanych tytułów. Nie tylko w konwencji filmowej, ale też zupełnie oryginalne przygodówki typu „point and click” np. „Maniac Manson” czy „The Secret Story of Monkey Island”



Złote lata 90-te i chude kolejne

- W 1990 przemianowano studio na LucasArts
- Od tej pory złote logo człowieka z łukiem zdobyło takie serie jak: „Grim Fandango”, „Star Wars: TIE Fighter”, „Day of the Tentacle”, „Star Wars Jedi Knight” i inne. Przez lata 90 Lucas Arts było marką gwarantującą wysoką jakość”
- Ale na początku XXI wieku coś się zmieniło
- Chaotyczne przepychanki. Wydawano innych deweloperów np. „Star Wars: Knight of the Old Republic”(BioWare), „Star Wars: Battle Front”(Pandemic).



LUCASARTS

Burzliwe początki XXI wieku

- Przez 10 lat przewinęło się 4 różnych prezesów
- Za każdym razem rozliczne zmiany personalne: zwolnienia i kasacje projektów
- Mimo, że wielu ludzi ucierpiało pozostało wielu chętnych do wyzwań
- W 2009 wzięli się za „Underworld” grę do serialu dla dorosłych. Pomysł szczył w dwa miesiące, bo byłaby to za duża inwestycja
- W 2010 nowy prezes m.in. chciał unreal engine



Opowieść czy rozgrywka

- Pod koniec 2010 koncepcja „Star Wars 1313” z kryminalnym półświatkiem Coruscand by oddać fantazję bycia łowcą nagród
- Fred Marcus nowy menadżer studia. Odnowił kulturę pracy. Duży nacisk na preprodukcję.
- Myśleli o wypuszczeniu gry na jesieni 2013 albo początku 2014
- Niekiedy odwiedzał ich George Lucas. Narzuczał im korzystanie z serialu „Underwood”, co wprowadzało zamieszanie. Film bowiem podporządkowany opowieści, a gra rozgrywce



Demo na E3

- Nagle Lucas zechciał by jednym z łowców był Bob Fetta. Najemnik znany z filmów. To wprowadziło kolosalne zamieszanie, bo nie chcieli ujawniać tego na E3.
- Niuanse wyrazu twarzy uzyskiwane nowymi narzędziami
- Na początku lipca 2012 w Los Angeles było głośno o dwóch grach: „Watch Dogs” i „Star Wars 1313”.
- Entuzjazm dla demo „Star Wars 1313”



15 45 0



Sprzedaż firmy

- Bob Fetta musiałby mieć odrzutowy plecak.
- W okolicy września zabroniono mówić o równoległej strzelance „Star Wars: First Assault” i zarożono przyjęcia nowych ludzi.
- 30 X 2012 Disney ogłosił kupno Lucasfilm i LucasArts za 4mld\$
- Przedstawiciele firmy zapewniali jednak, że to nie wpłynie na prace nad „Star Wars 1313”
- Lecz jednocześnie mówili, że raczej licencje niż własna produkcja



Koniec

- W styczniu 2013 Disney zamknął Junction Point
- Plotki o zamykaniu firmy
- Przekonanie, że „Star Wars 1313” chociaż odsprzedadzą innemu dużemu wydawcy
- 3 IV 2013 Disney zamknął LucasArts

Koniec

- .W styczniu 2013 Disney zamknął Junction Point
- .Plotki o zamykaniu firmy
- .Przekonanie, że „Star Wars 1313” chociaż odsprzedadzą innemu dużemu wydawcy
- .3 IV 2013 Disney zamknął LucasArts



JUNCTION POINT

