

PRODUKCJA GIER WIDEO



Irvine w Kaliforni



Błąd 37

- 15 maja 2012 setki tysięcy ludzi z całego świata załadowało Battle.net i bezskutecznie klikali w Diablo III otrzymując jedynie niejasny komunikat
- W kampusie firmy odchodzono od zmysłów, bo sprzedaż była rewelacyjna, ale serwery przeciążone
- W galerii handlowej Irvine Spectrum trwała impreza towarzysząca premierze i nic nie wiadzano o kłopotach z logowaniem do gry

Skojarzenia Blizzarda

- Błędy nękały jeszcze graczy przez kilka dni, ale dało się grać
- Dom aukcyjny był postrzegany jako środek do strategii „Zapłać, żeby wygrać”, co strasznie złościło graczy
- A Diablo II z 2000 roku tak dobrze się kojarzyło



DIE HARD



DIE HARD

Rok wcześniej

- Mosqueira służył w armii w Black Watch
- Scenarzysta RPG u White Wolf
- Po 7 latach w Relic Entertainment w Vancouver przeniósł się do Ubisoftu w Montrealu
- W lutym 2011 telefon od Jaya Wilsona poszukującego głównego designera do reżyserowanej przez niego „Diablo III”
- Został designerem wersji konsolowej, bo Blizzard wbrew dotychczasowej tradycji pomyślał i o tym rynku

Gra jest zbyt trudna?

- Konieczne dostosowanie umiejętności postaci na konsolach, bo siadało tempo
- Ostry crunch w końcówce 2011 nad wersją PC i wstrzymanie dla konsol aby pomóc PC.
- Gracze niezadowoleni z systemu łupów, bo największym problemem był stopień trudności
- Poziomy najpierw Normalny, potem Koszmar, Piekło i dodatkowo Inferno
- Inferno nie do skończenia bez super ekwipunku, który jednak mógł dostarczyć tylko poziom Inferno, chyba, że losowo rozbijało się dzbany. Co zrobić, jak to rozwiązać?



ARMORY

Armory Set 5

YOU HAVE NOT SAVED AN ARMORY SET YET.

SAVE

EQUIP



INVENTORY

Level: 70

PARAGON

Strength: 1439

Dexterity: 3678

Intelligence: 3940

Vitality: 3716

Damage

227,164

Toughness

7,250,317

Recovery

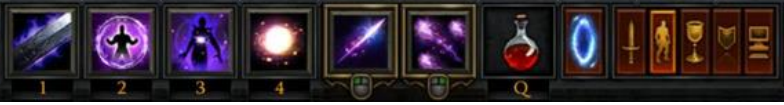
521,691

DETAILS



100,380

0



Naprawianie błędów

.Od 15 maja do końca sierpnia 18 darmowych łatek i hotfixów, które naprawiły błędy, dopracowały umiejętności postaci i uwzględniły skargi otrzymane od graczy. Największa łatka z 21 sierpnia 2012 dodawała system Paragon pozwalający na levelowanie postaci już od 60 poziomu co czyniło Inferno łatwiejszym, a legendarne przedmioty zyskiwały unikalne funkcje.

.Developerzy bardzo się przejęli niedomaganiami gry i spisywali uwagi segregując skąd tylko się dało. Podobne zaangażowanie było nietypowe zwykle robili się następną grą

Kto pokieruje dodatkiem?

- To nietypowe, ale taka była polityka Blizzarda
- Do końca lipca 2012 sprzedali 10mln kopii gry
- Ludzie od Diabolo III nie mieli chwili wytchnienia prawie od dekady
- Pod koniec 2012 zaczęli kompilować gigantyczny dokument Google z problemami do rozwiązania i funkcjami do dodania do dodatku.
- Jay Wilson po długim stażu z jedną grą ustąpił i szukano nowego reżysera
- Mosqueira nie chciał kandydować, ale go

Kto pokieruje dodatkiem?

- To nietypowe, ale taka była polityka Blizzarda
- Do końca lipca 2012 sprzedali 10mln kopii gry
- Ludzie od Diabolo III nie mieli chwili wytchnienia prawie od dekady
- Pod koniec 2012 zaczęli kompilować gigantyczny dokument Google z problemami do rozwiązania i funkcjami do dodania do dodatku.
- Jay Wilson po długim stażu z jedną grą ustąpił i szukano nowego reżysera
- Mosqueira nie chciał kandydować, ale go

Ambitny dodatek „Żniwiarz dusz”

- Chcieli zrobić nie zwykły dodatek, ale platformę na przyszłość
- Na ułomnościach Diablo III zaciążył sukces Diablo II. Ekipa konsolowa nie miała aż takiego stresu i szło jej lepiej.
- Losowość w Diablo III potrafiła działać przeciwko graczy i w „Żniwiarzu dusz” została ociosana.
- Dostosowanie poziomu trudności do gracza.
- Zapowiedź „Żniwiarza” na Gamescom VIII 2013

GAMEPLAY I



DIABLO

REAPER OF SOULS

©2013 BLIZZARD ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

Sukces premiery

- Tydzień przed premierą „Żniwiarza dusz” zamknięto Dom Aukcyjny jak to postulowało wielu graczy
- Narzekano na konkretne rzeczy a nie ogólnie
- Nie pojawiały się „Ale nudy”
- Pokochano wersję konsolową na Xbox 360 i PS3 oraz Xbox one i PS4.
- Kontynuowano wsparcie darmowymi łatkami i płatnymi dodatkami(Nekromanta)

WYBIERZ KLASĘ

BARBARZYŃCA

KRZYŻOWIEC

LŹWCA DEMONÓW

MNICH

NEKROMANTA

SZAMAN

CZARODZNIK



PIĘCZYŃKA KOBIEĆTA

Postać hardkorowa

Postać sezonowa

WRÓĆ

Wpisz imię postaci:

Nervala

STWÓRZ POSTAĆ

NEKROMANTA

WSPÓŁCZYNNIK: INTELIGENCJA

Mroczny kapłan potrafiący przywołać armię trupów lub wezwać moce krwi i kości by zniszczyć wrogów.



Nekromanci to wymagający przeciwnicy nawet dla doświadczonych wojowników. Przyzywają umarłych i rozkazują im oraz przeklinają wrogów, wysysając z nich życie.



Spokojni i wyrachowani, nekromanci wykorzystują swe sługi do przyjmowania ataków oraz polegają na zaklęciach i szybkości, aby unicestwić wrogów.



Nekromanci wyczuwają esencję każdej formy życia i pobierają ją ze źródeł za pomocą swej magii.

Finał

- „Diablo III” do sierpnia 2015 rozeszło się w 30mln egzemplarzy
- Josh Mosqueira miał dość i latem 2016 odszedł zakładając nowe studio „Bonfire”.
- Nawet najbardziej doświadczone studia mogą potrzebować lat na odpowiednie dopracowanie gry



BONFIRE
STUDIOS