

PRODUKCJA GIER WIDEO



Dallas w Teksasie



OFFICIAL TRAILER

HALO
WARS

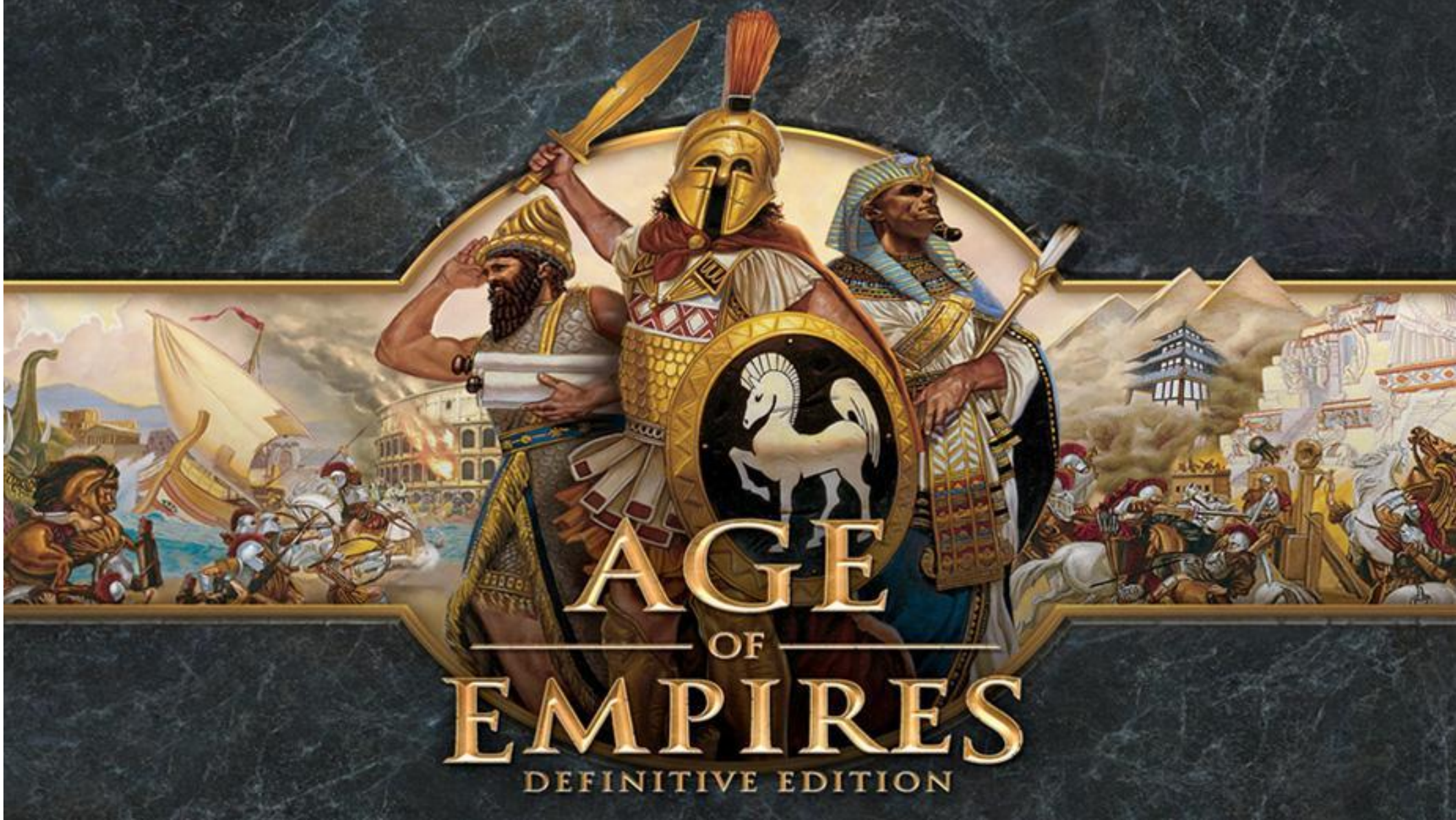
DEFINITIVE EDITION



XBOX

Age of Empires

- Latem 2004 management Ensemble Studios poleciał do Chicago
- Robili „Age of Empires” serię wymagającą ostrego główkowania nad dojściem od garstki osadników do metropolii
- Strategia czasu rzeczywistego bez podziału na tury.
- Aby ukończyć pierwsze „Age of Empires” pracowali przez rok po sto godzin tygodniowo.



AGE
OF
EMPIRES
DEFINITIVE EDITION

Plany po Chicago

- Nie udawało się zrobić nic poza „Age of Empires”, stawali się jego niewolnikami.
- Uważano, że RTSów nie da się zrobić na konsole
- W Chicago zgodzili się na pracę nad trzema projektami:
 - RTS na konsole „Phoenix”
 - MMO „Titan”
 - RPG „Nova” w stylu „Diablo” lecz w kostiumie sf
- Ogłoszono, że kasują wyścigi samochod., „Wrench”

Phoenix – RTS na konsolę

• Devine ze Szkocji zaczynał w latach 80 dla Atari, Lucasfilm Games i Activision. Założył „Trilobyte” i zaprojektował „The 7 th Guest” ale się pokłócił i zlikwidował studio. Zatrudnił się w id Software pomagając przy „Quake III”, „Doom 3”, Po czym dołączył do Ensemble, gdzie odpowiadał za kodowanie ścieżek matematycznych wzorów.

• Dostał zadanie rozpisanie RTS na konsolę.

• Do zespołu „Phoenix” doszli jeszcze: Angelo Laudon, i Chris Rippy oraz paru programistów i rysowników.



the 7th Guest

Problem ze schematem sterowania

.Fabuła „Phoenix” to konflikt pomiędzy ludźmi, a obcymi, coś jak w „StarCraftie”. Kosmiczną rasę nazwano Rojem, a celem gry było wywołanie istnej wojny światów, tj. nasłaniem ogromnych maszyn z innej planety.

.Zwykle schemat sterowania był gotowy: np. dla strzelanki FPP prawy przycisk to spust, lewym celuje, lewy joystick ruchy postaci, a prawy obroty kamery.

.RTSy nie miały gotowego schematu sterowania. Trzeba było go wymyślić od zera.

Decyzja właściciela

- Znalezienie odpowiedniego schematu było niemożliwe bez eksperymentowania dlatego pracowali nad tym całym miesiącami
- Zespół Phoenixa zaprezentował osobom decyzyjnym od Xboxa w Microsoftzie (właścicielowi Ensemble) swój prototyp i podobało się
- Jednak przy ponownym spotkaniu dowiedzieli się, że musi być to w uniwersum „Halo”, co szczególnie nie podobało się Graeme Devine



HALO 2

Uniwersum „Halo”

- „Halo” było w tym czasie głośną marką. Wszyscy czekali na „Halo 3”.
- Ryzyko niepowodzenia z projektem w tym uniwersum było nieporównywalnie mniejsze niż zupełnie nowego tytułu.
- Ekipa Ensemble czuła, że dałoby się z tego zrobić dobry RTS, bo był jasno wykreowany świat: dobrzy kontra źli
- Po dyskusjach z Microsoftem zostali zmuszeni do pracy w uniwersum „Halo” pod groźbą utraty pracy. Graeme bardzo to przeżył.

Wizyta u Bungie od „Halo”

- Devine doszedł do wniosku, że w „Halo” było drugie dno, które przyniosło grze popularność. Jednak Bungie nie zgadzało się na użycie Master Chiefa jej kultowej postaci z „Halo”
- Polecieli do Seattle, aby rozmówić się z Bungie.
- Rozmawiali ze scenarzystą Joe Stattenem i głównym designerem Jaime'em Sttatenem.
- Chłodne przyjęcie zostało przełamane pokazem gry w Phoenixa udowadniającej możliwość RTS na konsolach.

Ustalanie zrębów „Halo Wars”

•Potem głównie Devine chłonęli dawkę „Halo” od Bungie i potrafili już wyjaśnić wszystkie zawiłości świata „Halo”.

•Kiedy zespół „Halo Wars” powrócił zajął się rozkładaniem wszystkiego co mieli w „Phoenix”. Zostały tylko schemat sterowania i interfejs użytkownika. Cała reszta nie nadawała się do „Halo”

•Jako że Bungie miała prawa do „Halo” musiał akceptować każdy detal scenariusza „Halo Wars”

Współpraca Ensemble z Bungie

- Devine przygotował broszurkę o nowej planecie „Arkadii” i poprosił Joe Stattona o akceptację.
- Potem latał co parę tygodni do Bungie. Najpierw zaniepokojeni z czasem zaczęli mu ufać.
- Jednak cały czas Bungie nie podobało się, że ktoś obcy majstruje przy ich universum „Halo”, więc czasem blokowali Ensemble.
- Prace nad „Halo Wars” nie szły gładko. Wymyślenie świata nie było łatwe. Na dodatek pracownicy studia woleli inne projekty.

HALO 3

**POLSKIE
NAPISY**

komentuje:
SARGE

#1



Trudności „Halo Wars” w firmie

•Zatrudniali mniej niż setkę ludzi, a próbowali pracować na trzema grami w tym MMO.

-Kosmiczny RTS na konsole

-Kosmiczne MMO

-Kosmiczne „Diabolo”

•„Halo Wars” brakowało ludzi. Mieli tylko 25.

•Problemy RTS były trudne programistycznie. Jak symulowanie sztucznej inteligencji. Kalkulowanie tysięcy decyzji na sekundę kiedy postawić kolejny budynek, czy przesunąć falangi jednostek. Do tego

Zwiastun a realia

- Trzeba było od nowa zaprogramować odnajdywanie ścieżek w RTS na potężnego silnika Xbox 360.
- Mimo to Microsoft był nadal podekscytowany. 27 IX 2006 pokazał promującego grę zwiastuna
- Pierwotnie chcieli skończyć z 2007 rokiem, ale nie było na to szans.
- Rich Geldreich złościł się, że gra nie przypomina „Halo” i rozwiesił w studiu 400 zrzutów ekranu oryginału

Demo na E3

- Po nie ma roku pracy „Nova” klon „Diablo” skasowano. Microsoft zdecydował się na RPG z innego studia „Too Human”.
- Pottinger ślęczał nad szpiegowską Zeldą pt. Agent, ale nie miał wystarczającego zespołu
- Na początku 2007 zajęto się demo na E3: Gracz budował dwa opancerzone Guźce i skakał nimi przez szczelinę opodal bazy.
- 10' demo spodobało się graczom i zespół powrócił z E3 wzmocniony.

HALO WARS



ENSEMBLE
STUDIOS

Dalsze problemy

.Dwie problematyczne kwestie:

-Nadal zespołowi brakowało rąk do pracy, a MMO bez akceptu Microsoftu pożerało zasoby firmy.

-Design ulegał ciągłym zmianom. Jeszcze w 2007 pracowało kilku głównych designerów. Żarliwe spory np. o zasadę ośmiu. Uprościli zasady w stosunku do komputerów i lepiej nie komplikować by nie było trudno

.Mimo dobrego demo na E3 nastroje były złe. Nie dało się bowiem wykorzystać tego kodu docelowo

.Głównym projektantem został Pottinger i zmienił

Ogłoszenie

- Po latach potajemnego inwestowania w MMO Microsoft skasował projekt.
- Colin McAnlis przychodził o 6:00 by samotnie pracować, bo większość dopiero o 10:00.
- Tego poniedziałku wszyscy już byli, bo w południe zjawiała się szucha z Microsoft na ogólne zebranie w dużej sali konferencyjnej.
- Dyrektor Tony Goodman powiedział, że MS po skończeniu „Halo Wars” zamyka firmę.
- Mieli pracować jeszcze 4 miesiące nad tym projektem.

Odchodzący i pozostali

- Paul i David Bettnerowie odeszli od razu zakładając „Newtoy” autora „Words with friends” (klon Scrabble) sprzedane Zynga za \$53mln
- Tony Goodman wynegocjował otwarcie „Robot Entertainment”, które zajmie się sieciową wersją „Age of Empires”. Praca dla 1/2 Ensemble. Reszta miała dostać odprawy co trzymało przy projekcie
- Nastąpił wielomiesięczny crunch.
- Na początku 2009 Devine jeździł i pokazywał dema „Halo Wars”. Unikał tematu zamknięcia.

Spuścizna

- Starali się zgodnie pracować by zostawić spuściznę po firmie.
- 26 II 2009 nareszcie ukazało się „Halo Wars”
- Ciepło przyjęta przez portale Eurogamer i IGN
- Microsoft zatrudnił Creative Assembly do „Halo Wars 2”, który ukazał się w II 2017
- Na zgliszczach Ensemble powstało kilka firm:
 - Robot Entertainment od „Age of Empires Online” i popularną serię o obronie wieży „Orcs Must Die!”
 - Bonfire wykupione przez Zyngę, a w 2013

ORCS MUST DIE! UNCHAINED

