

PRODUKCJA GIER WIDEO



Edmonton, Canada



Electronic Arts, a BioWare

• Electronic Arts w latach 2012 i 2013 uznane zostało za najgorszą firmę. Graczy rozsierdziły:

-Wszechobecne mikropłatności

-Klęska dostępnego jedynie online reboot „SimCity”

-Niegodne postępowanie względem BioWare

• BioWare założyło 1995 trzech lekarzy

• Zasłynęło „Baldur's Gate”

• RPG najwyższej próby: „Neverwinter Nights” i „Star Wars:Knights of the Republic” oraz space operę „Mass Effect” podobająca się tym, którzy lubią

MASS EFFECT™



BioWare obniża loty?

•W 2007 EA wykupiło BioWare, a fani nabrali przeświadczenia, że firma obniżyła loty

•Nadal uwielbiano flagowe serie studia: „Mass Effect” i w duchu tolkienowskie „Dragon Age”, lecz uważano, że zatrzymały się w miejscu

•Wydane w 2011 „Dragon Age 2” krytykowano z powodu niedoróbek, a „Mass Effect 3” z 2012 złościło kontrowersyjnym zakończeniem, na które gracz nie miał wpływu. Obwiniano za to EA

•Tymczasem „Dragon Age: Inkwizycja” miał opóźnienia. Miało to być RPG z otwartym światem

BiOWARE

A DIVISION OF EA



Dragon Age: Początek

- Problemy z nowym silnikiem Frostbite
- Poprzednie „Dragon Age: Początek” XI2009 było udane dając wiele rozrywki i inspirując prozę
- Ceniono pojedynki i wybory z konsekwencjami
- Romantycznym podobało się uwodzenie
- Zespołem kierował Mark Darrah weteran BioW.
- Statek piracki „Dragon Age”, bo kurs najgłośni.
- Po „Początku” mieli już pomysł na sequel



A vertical wheel of four circular portraits, each with a different colored border (blue, red, yellow, and purple). The portraits show the faces of four different characters from the game.

A horizontal bar at the top of the screen containing several small, semi-transparent icons: a skull, a hand, a key, a mask, a skull, a star, a gear, and a question mark.

A circular mini-map in the top right corner showing a top-down view of the current area. It features a red dot indicating the player's position and various symbols for points of interest.

Tower of Ishal - First Floor

A horizontal bar at the bottom of the screen labeled "Caitriona" on the left. It contains ten numbered slots (1-10) and a plus sign icon. Each slot contains a different colored icon representing a specific skill or spell.

Dragon Age 2

- „Star Wars: The Old Republic” opóźniało się i kolejne „Dragon Age” miało wypełnić lukę
- Nalegano na tytuł „Dragon Age 2” i dano rok z hakiem na ukończenie tej trudnej gry.
- Mark Darrah osadził akcję w jednym mieście Kirkwall tyle, że w ciągu dekady. Mogli wielokrotnie wykorzystać te same lokacje
- Zrezygnowali też paru funkcji m.in. personalizowania ekwipunku drużyny.
- Kiedy wyszło w marcu 2011 gracze zareagowali



DRAGON AGE II

Silnik Frostbite

.Szukano nowego silnika, bo stary Eclipse był przestarzały. Chcieli zastosować szwedzki Frostbite po raz pierwszy do gry RPG. Silnik był potężny np. kołysanie drzew na wietrze czy wysadzanie w powietrze. Należał do EA więc można się było wymieniać ulepszeniami z innymi studiami EA.

.Zaplanowano „Dragon Age:Inkwizycja” na Frostbite w 2011 inspirowane „Skyrimem” studia Bethesda. Wielkie RPG z otwartym światem. Na 5 platform aby nie ryzykować PS4

gameplay, grafika, fabuła

.Z Frostbite były kłopoty. Nie miał narzędzi i był kapryśny. Ekipa DICE ze Szwecji pomagała, ale dzieliło ich 8 godzin czasu. Bywało, że kompilacja nie działała przez tydzień.

.W tym czasie dział graficzny zachwycał się możliwościami Frostbite. Tworzyli na zapas wiele elementów, które mogły się przydać.

.Ze szkicem fabuły poszło łatwo. Gracz zorganizuje i poprowadzi Inkwizycję, organizację żołnierzy o podobnych poglądach



The Wrath of Heaven
GET TO THE RIFT WITH CASSANDRA.

UI elements at the bottom of the screen including a circular compass, a skill bar with icons 1-8, and various status icons (heart, lock, shield, etc.).

Przesunięcie

- Nie mieli jak testować koncepcji, bo brakuje podstawowych elementów. Nie wiedzieli bez kamery czy w każdym rejonie mapy jest zajęcie, nie wiedzieli czy questy interesujące, bo nie mieli systemu walki
- Przesunięcie z 2013 o rok z umożliwieniem grania innymi rasami niż człowiek.
- Udane demo w sierpniu 2013 na PAX
- Na święta wysyłali całemu studiu aktualną wersję opracowanej gry, żeby mogli sobie pograć podczas kilkudzniowej przerwy

Gwiazdkowy test w BioWare

- Narzekano na fabułę. Nielogiczna motywacja.
- Bitwy były nudne, więc Kading wprowadził obowiązkowe sesje z grą dla całego zespołu i ankiety. W ciągu miesiąca średnia wzrosła z 1,2 do 8,8.
- Nie dodawali funkcji by można grać na PS3 i Xbox360.
- Spore opóźnienia pozwoliły rozpoznać jedynie część usterek. Dwie możliwości: wypuścić niekompletną grę lub crunch. Wybrali drugie i usuwali niedziałające części dopieszczając to co

Polerowanie i wydanie

- Scenarzyści 6 razy wykreślali i pisali od nowa Prolog choć nie było czasu na zakończenie. Na kilka m-cy przed zakończeniem dodali kilka funkcji m.in. skakanie przez Inkwizytora.
- Planowali na X 2014 lecz przesunęli o 6 tygodni by wypolerować. Było ok.99tys.usterek. 10 letni syn scenarzysty wykrył błąd przy zsiadaniu z konia w niewłaściwym miejscu. Znikła broń.
- Do „DA” zasiedli starzy wyjadacze
- 18 XI 2014 BioWare wypuściło „DA:Inkwizycja”

Fereldeński mrozogrzbiet

Atakuj



Atak podstawowy



Błogosławione Ostrza



Atak podstawowy



Pn.

