

PRODUKCJA GIER WIDEO



Kirkland w stanie Waszyngton



Znowu wolni jak od początku

- Pod koniec 2007 Bungie uwolniło się od zwierzchnictwa Microsoft
- W 1991 zrodziło się jako niezależne studio produkując kolejno:
 - „Marathon” - strzelanina science-fiction,
 - „Myth” - grę strategiczną osadzoną w fantastycznym świecie,
 - „Halo” - pierwszoosobowa gra akcji o galaktycznej wojnie ludzkości z „Przymierzem”, teokratycznym sojuszem obcych kosmicznych istot w fiolecie.



Małżeństwo i rozwód

- W 1999 „Halo” sensacją na MacWorld. Rok później Microsoft kupił Bungie
- W XI 2001 gra ukazała się razem z konsolą i stała się dojną krową
- Przy „Halo 2” i „Halo 3” tęsknili za niezależnością. Niepokoilo „Halo Wars” Ensemble
- Szefostwo zaczęło grozić odejściem i założeniem nowego studia, więc Microsoft podjął rozmowy zakończone rozstaniem

HALO
LEGENDARYCRATE



Gra po „Halo” przez łączenie dwóch

- „Deklaracja niepodległości” na pergaminie
- Zmęczeni „Halo”, które nie dawało swobody
- Griesemer wymyślił wieloosobową grę akcji „Dragon Tavern”. Doświadczanie dzielonego świata. Każdy miał własną tawernę.
- Jason Jones myślał natomiast o otwartym świecie dowolnie wybieranych questów
- W końcu spróbowali połączyć obydwa podejścia i tak narodziło się „Destiny”
- Debatowali latami co wybrać 1-szo czy 3-cio os.

Największy kontrakt gier Wideo

- Wysłali wici do największych wydawców na rynku: Sony, Microsoft, EA, Nintendo.
- Bungie nie miało doprecyzowanej wizji „Destiny”, ale chcieli zrobić coś gigantycznego
- Podpisali kontrakt z „Activision” wydawcą „Call of Duty” na parę gier za pół mld dolarów
- Pion decyzyjny „Activision” miał nadzieję na coś na wzór „Halo”.
- Bungie miało zachować prawa do marki „Destiny” i mieć zapewnioną swobodę twórczą.

Odejście motoru „Halo”

•Activision oczekiwało pierwszego „Destiny” na jesieni 2013, a rok później dodatku „Comet” i znowu za rok „Destiny 2” itd.

•Griesamer był zły, że wszystko zmierza do „Halo”. Zadał pytania wątpliwe w celowość kierunku(pogodzenie starych konsol z nowymi, tworzenie niepowtarzalnych nienudzających treści, połączenie precyzyjnego strzelania z gier akcji z rozwojem postaci w grach MMO) i został poproszony przez zarząd o rezygnację.

Pierwszy pokaz „Destiny”

- Nie był jedynym. W kolejnych latach wielu czołowych pracowników albo poodchodziło albo było proszonych o złożenie rezygnacji.
- W II 2013 Bungie zaprosiło do biura w Belvue w stanie Waszyngton (po wyprowadzce z Kirkland) na pierwszy oficjalny pokaz „Destiny”.
- Na połę World of Warcraft a na połę „Halo” tylko nie wyjaśniono jak te dwie połówki miały do siebie pasować.



Świat „Destiny”

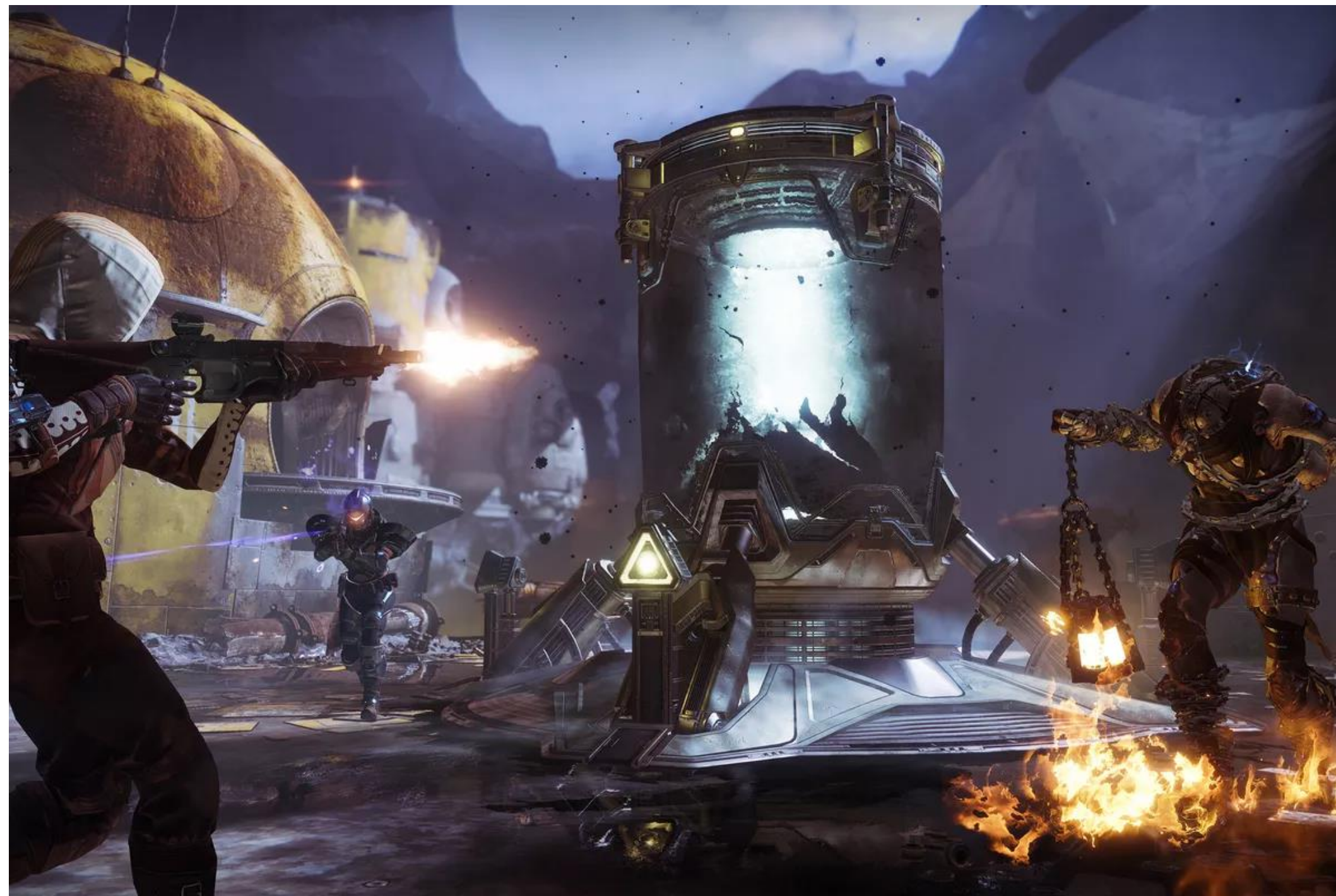
- W „Destiny” ludzie żyli rozsiani na wielu planetach aż do momentu niewytłumaczalnego kataklizmu, który wybił większość gatunku.
- Pozostali przy życiu umknęli do tzw. Ostatniego Miasta, bezpiecznej strefy strzeżonej przez enigmatyczną białą kulę – Podróżnika.
- Wcielają się w protektorów galaktyki zwanymi Strażnikami gracze mieli przemierzać Układ Słoneczny, bić się z obcymi i rozglądać za łupami na Ziemi, Wenus i innych planetach.

Ambicja osobistych legend

- Fabuła będzie podzielona na odcinki, które opowiedzą sami gracze jako osobiste legendy powstałe na bazie dzielonych przygód.
- Wszyscy wierzyli, że Bungie wie co robi
- 2013 mijał, a Bungie robiło szum wokół „Destiny” wypuszczając trailery i zwiastuny, które obiecywały jeszcze więcej
- Coś magicznego w spotkaniu innego gracza
- Za kulisami jednak ciężar tych ambicji przygniatał Bungie

Cuda i kłopoty „Destiny”

- Przerdzewiałe ruiny Starej Rosji, popielate bagniska Wenus, krwistoczerwone pustynie okalające pogrzebane miasta Marsa
- Mechanika strzelania lepsza niż w „Halo”
- Tyle, że zebrane do kupy te elementy nie tworzyły dobrej gry.
- Developerzy mieli spore opóźnienia, „Destiny” nie miało swojej tożsamości.
- Połowa studia uważała „Destiny” za strzelankę w stylu „Halo”, a połowa za coś jak „World of Warcraft”



Trudności szybkiego wzrostu

- Bungie szybko się rozrastało, co utrudniało komunikację
- Niewielu miało styczność z grą i wyobrażało sobie jak działa
- Brakowało „ujednoliczonego kierunku” całego zespołu. Byli jak XV wieczni żeglarze płynący na zachód, lecz nie wiadomo dokąd
- Projekt strasznie się rozrósł. Pracowało nad nim kilkaset osób.

Bolączki „Destiny”

- Dostawanie firmowego silnika do „Destiny” poważnym wyzwaniem. Zła jakość narzędzi.
- „Destiny” wolno przerabiało naniesione zmiany designerskie. Dobre narzędzia wyróżniają dobre zespoły.
- Napięte stosunki między Activision a Bungie
- Roczrowani przeciętnością pierwszej grywalnej wersji. Rozrywka była wtórna i niezbyt satysfakcjonująca.
- Marty O'Donnell widział zbliżający się krach(?)

Nikt nie zna „Destiny”

•Niewiele osób z Bungie poza Jasonem Jonesem widziało na oczy całość i podejrzewali, że nie jest skończona.

•Jak „Destiny” połączy napisaną z rozmachem opowieść z owymi „osobistymi legendami”, które Bungie tak zachwalało.

•Latem 2013 kilka tygodni po sporze z Activision O'Donnell poszedł do szpitala na operację zatok. Kiedy go wypisano rozpoczęła się katastrofa.

Fabuła w tarapatach

• Wypuszczony przez Statena skrótowiec opowiadający w dwie godziny całą fabułę „Destiny” był bałaganiarski.

• Według niego głównym zadaniem była gonitwa za sztuczną inteligencją – Rasputinem, która została porwana przez rój obcych. Gracz miał odwiedzić: Ziemię, Wenus, Marsa, Księżyc, Saturna i Merkurego.

• Zdecydowali się przepisać fabułę od zera.



Zmiany fabuły i twórców gry

- Pod koniec 2013, gdy gracze czekali na „Destiny” czołowi deweloperzy Bungie naradzali się nad fabułą czyli próbowali inaczej pociąć misje.
- W nowej fabule nie znalazły się żadne „osobiste legendy” obiecywane przez Bungie.
- Nowa fabuła marginalizowała role postaci innych niż „Duch”, osobisty zminiaturyzowany robot.
- Zbuntowanego aktora O'Donnella zwolniono.

Wydanie

- Zespołowi obiecano \$2,5 mln za średnią oceną na Metacritics czy GameRankings 90.
- „Destiny” ukazało się 9 IX 2014. Tydzień później po większości recenzji Metacritics podało wynik 77.
- Recenzenci wytykali frustrującą i chropawą mechanikę gry oraz powtarzalność struktury kolejnych misji. Krytycy narzekali na skąpe łupy, nużący endgame i brak wyjaśnienia podstawowych funkcji. A przede wszystkim graczom nie podobał się scenariusz.

Ukryte „pyszne kąski”

.Postacie nie miały sensu, kluczowe elementy fabuły były niewyjaśnione, a dialogi okazywały się komicznie drętwe.

.Szczególnie frustrowało, że świat „Destiny” pełen był soczystych, pysznych kąsków science-fiction. Znaczna część postaci i broni miała zajmujące biografie i złożone genezy, tyle że ukryte za „kartami grimoire”, krótkimi opowieściami napisanym przez stary zespół Statena. Gra skuiiała mnóstwo obiecujących pomysłów lecz nie wykorzystywały drzemiącego w nich potencjału.

Walka o ulepszenie gry

•Zespół „Diabolo III” poleciał wspierać zespół „Destiny”, bo mieli podobne problemy. Zespół Bungie uznał wkład Mosqueiry za prawdziwie nieoceniony.

•Naprawę rozpoczęli od obszernego dodatku gry „Comet”. Potem dodatek „Król porwanych”. Po nim akcja na zainfekowanym statku Dreadnaught unoszącym się przy pierścieniach Saturna.

•Bungie przerobiło system poziomowania i łupów aby uczynić grę przyjaźniejszą użytkownikowi.



COMET LEAK?

Kolejne dodatki i sequele

• „Król porwanych” wyszedł 15 IX 2015 i spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem.

• Nie było szans na kontraktowy sequel „Destiny 2” na jesieni 2016. Bungie I 2016 opóźniło sequel o rok. Poskładali na szybko umiarkowanie rozbudowany dodatek „Rise of Iron”, który mieli wypuścić IX 2016. Parę dni później wylali dyrektora wykonawczego Harolda Ryana i przez cały następny rok odchodziły stare wygi tocząc spory o akcje dla siebie.

Nie koniec

- Historia „Destiny” jeszcze nie dobiegła końca.
- Przyszłość serii i firmy nadal niepewna.
- Robienie gier jest okropnie trudne.
- Praca pod presją nad ambitną grą jest zdumiewająco ciężka.
- Opowieść o „Destiny”, a raczej o wszystkim co działo się wokół okazała się fascynująca z wielu powodów, których Bungie nie mogło przewidzieć.

DESTINY

THE TAKEN KING

