

ZRUŠENÝ ROZVOJ

Počínaje vydáním her jako *Neverwinter Nights* a *The Elder Scrolls IV: Oblivion* začala studia hráčům nabízet plnohodnotné vývojové nástroje, díky nimž mohli plně projevit svou představivost. Studio BioWare udělalo ještě další krok a objednalo si produkci „prémiového“ obsahu – jinými slovy platilo za rozšíření, která vyvíjeli externí uživatelé. Studio Ossian založené bývalým pracovníkem BioWare se proslavilo vysokým standardem svých výtvorů, takže si Marcin Iwiński s týmem domluvil setkání během herní vývojářské konference v březnu 2007. Ještě předtím, než se hra *Zaklínač* dostala na trh, se Iwiński snažil obklopit zkušenými lidmi, kteří by mu pomohli rozvíjet hru i po uvedení na trh. Jak jsme se měli dozvědět roku 2014 díky rozhovoru se zástupcem Ossianu na webu *GameBanshee*, tato schůzka znamenala začátek vývoje produktu pod názvem *Scars of Betrayal*. O jeho příběhu se příliš neví, známo je ale hlavně to, že se měl odehrávat v trpasličím městě Mahakam.

Krátce po vydání *Zaklínače* v říjnu 2007 nabídlo své služby studiu CD Projekt RED studio roXidy s kanadskými vývojáři, kteří dříve navrhli obsah pro hru *Neverwinter Nights*. Také se dostali do předprodukční fáze rozšíření s názvem *Outcast*, jehož příběh a mnoho podrobností se dostaly na veřejnost díky dokumentům, které roku 2010 vydal web *GameBanshee*. Web však článek brzy aktualizoval a vysvětlil to tím, že dostal písemný požadavek z právního oddělení studia CD Projekt RED, které mu hrozilo soudním procesem, pokud by web dokumenty nestáhl. Vzhledem k tomu, že ani jedno z obou rozšíření nebylo oznámeno veřejně, teprve díky investigativní práci webu *GameBanshee* se o jejich existenci dozvěděla širší veřejnost. Není jasné, proč byly projekty zrušeny: zakladatel studia Ossian Alan Miranda potvrdil, že mu zavolal zástupce firmy CD Projekt RED, který však nevysvětlil, proč produkce končí. Jak brzy zjistíme, roky následující po vydání hry *Zaklínač* byly zvláště náročné a proto příliš nepřekvapuje, že firma obě plánovaná rozšíření zrušila.

ZAKLÍNAČ 2: VRAHOVÉ KRÁLŮ

Studio mělo za sebou výjimečný úspěch a mohlo se nyní pochlubit oddanou hráčskou komunitou i finančními výsledky, díky nimž mělo plnou kontrolu nad svým budoucím rozvojem. Po hře *Zaklínač* se studio pustilo do různých projektů, z nichž nejvýznamnější byla další epizoda Geraltových dobrodružství: *Zaklínač 2*. Kromě toho studio plánovalo dále do budoucnosti a již budovalo základy pro hru *Zaklínač 3*. Nejdříve bylo nutné vyvinout vlastní engine, který by zaručil vydání třetí edice na domácích konzolích. Hra *Zaklínač 2* sice původně vycházela z modifikovaného enginu Aurora,

polský tým ale s ohledem na budoucnost připravoval vlastní engine, který by mu poskytl trvalou nezávislost. Začátky byly sice slibné, ale během let strávených vývojem hry *Zaklínač 2* došlo k několika nešťastným událostem, které studio téměř zničily. První obětí byl samostatný projekt zvaný *Rise of the White Wolf*, konzolová adaptace první hry pro PC.

RISE OF THE WHITE WOLF

Společnost Atari po úspěchu hry *Zaklínač* na platformě PC plánovala další kroky. Vydavatel nyní požadoval portování hry na konzole s plným vědomím toho, že by to vyžadovalo naprosté přepsání stávajícího kódu, protože engine Aurora se pro tato zařízení vůbec nehodil. Nápad byl v souladu s vlastními plány studia CD Projekt RED, které chtělo vyvinout vlastní herní engine. Vzhledem k tomu, že dlouhodobým cílem bylo převést ságu na nové platformy, logicky nemělo smysl čekat na hru *Zaklínač 3*, která se v té době nacházela teprve ve fázi úvah. Studio CD Projekt RED však nebylo v pozici, aby portování zvládlo. Společnost Atari je proto kontaktovala s firmou WideScreen Games¹⁵ se sídlem v Lyonu. Francouzská firma brzy narazila na problémy, takže požádala polské vývojáře o pomoc. Poláci museli zasahovat v mnoha oblastech a dokonce v případě potřeby cestovali do Francie. Po několika měsících bylo jasné, že kontraktor má zásadní problémy a nedokáže pokračovat. Ve společnostech Atari a CD Projekt RED proto vzrůstaly obavy. Ve snaze stabilizovat situaci se tým tvořený tuctem veteránů dočasně přestěhoval z Varšavy do Lyonu, aby mohl s projektem přímo pomáhat. Navzdory této dodatečné podpoře probíhal další vývoj jen velmi obtížně. Partneři proto začali vážně pochybovat o tom, zda firma WideScreen Games dokáže projekt dotáhnout do konce.

Veřejnost dostávala jen útržkovité informace, na konci roku 2008 se mimo jiné objevil ukázkový trailer. S výjimkou několika občasných detailů se nad projektem opět zavřela voda, zatímco tým CD Projekt zkoumal, jak situaci vyřešit. Zatím mohl pouze bilancovat investice, které do projektu vložil. Lhůtu dokončení bylo nutné výrazně posunout. Ve snaze najít způsob, jak projekt konečně zachránit, se Adam Badowski spolu s dalšími vrcholnými manažery studia rozhodl, že francouzské partnery v Lyonu navštíví. Zanedlouho dospěli k závěru, že bude rozumnější projekt úplně zrušit, aby se ztráty dále nekumulovaly. Toto rozhodnutí bylo nutné sdělit vydavateli. V té době byl

¹⁵ Studio založené roku 1999 se dříve zabývalo adaptací filmu *Highlander*, která se mezitím beze stopy ztratila. Stálo také za vývojem hry stealth/adventure *Frank Herbert's Dune*, která vyšla pod značkou Cryo roku 2001.