

Chwalebne i niepokojące
opowieści o tym, jak
robi się gry

KRÓTKI
FOT



BIK
S
E
C

JASON
SCHREIER

Największe tajemnice gier
wideo w jednej książce:

PILLARS OF ETERNITY

UNCHARTED 4

STARDEW VALLEY

DIABLO III

HALO WARS

DRAGON AGE: INKWIZYCJA

SHOVEL KNIGHT

DESTINY

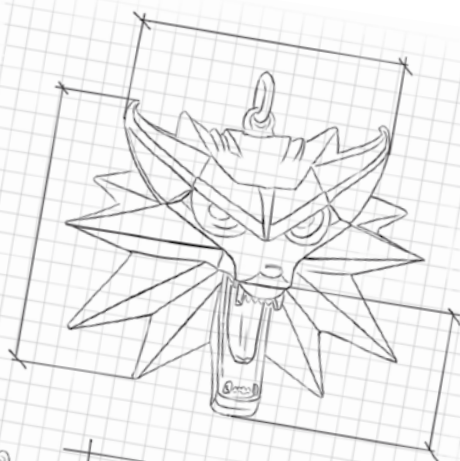
WIEDŹMIN 3

STAR WARS 1313

SON

WYDAWNICTWO
SINE QUA NON

WIEDŹMIN 3



Medalion
wiedźmiński

Marcin Iwiński dorastał z widmem stalinizmu nad głową, dlatego trudno mu było spędzać czas na graniu. Ten nastolatek o jasnych, niebieskich oczach i łagodnej, wyrażającej spokój twarzy tak jak jego rówieśnicy z Warszawy marzył o tym, aby grać w to samo, co inni na świecie.

Do 1989 roku Polska była krajem komunistycznym i nawet na samym początku lat 90., gdy nowo utworzona III Rzeczpospolita odkrywała wolny rynek, nie dało się tam kupić legalnych gier. Istniały jednak tak zwane „giełdy komputerowe”, bazy pod otwartym niebem, gdzie miejscowe geeki zbierały się tłumnie, aby handlować pirackim oprogramowaniem. Polskie prawo autorskie jeszcze nie istniało, dlatego nie było nic niewłaściwego w przegraniu zagranicznej gry na dyskietkę i odsprzedaniu jej tanio na giełdzie. Marcin Iwiński i jego kolega ze szkoły średniej Michał Kiciński spędzali cały wolny czas na giełdach i przynosili do domu wszystko, co działało na ich starych ZX Spectrumach.

W 1994 roku, mając 20 lat, Iwiński zaczął myśleć nad założeniem firmy, która zajmowałaby się importem i dystrybucją gier komputerowych w kraju. Nazwał ją CD Projekt,

nawiązując do zmieniających oblicze rynku płyt, które pojawiły się w Warszawie. Z początku Iwiński sprowadzał i handlował gramami na giełdzie, potem zaczął podpisywać umowy dystrybucyjne z takimi firmami, jak LucasArts czy Blizzard. CD Projekt wybiło się na rynku, kiedy przekonało wydawcę Interplay, aby ten udostępnił firmie prawa do rozprowadzania na terenie Polski „Baldur’s Gate”, jednej z najpopularniejszych gier role-playing na świecie*.

Mając świadomość, że trudno będzie przekonać polską brać do kupowania oryginalnych kopii zamiast ściągania ich z sieci albo pozyskiwania z giełdy, Iwiński i Kiciński postawili wszystko na jedną kartę i oprócz opracowania polskiej wersji językowej „Baldur’s Gate” (łącznie z nagraniem rodzimych kwestii dialogowych) do wydania gry dorzucili mapę, podręcznik do „Dungeons & Dragons” oraz soundtrack na płycie. Miało to przekonać polskich graczy, że warto wydać pieniądze na taki pakiet, zamiast nabyć pirata. Do nielegalnych kopii takich rzeczy nie dołączano.

Obrana strategia poskutkowała. Pierwszego dnia CD Projekt sprzedało 18 tysięcy kopii, a to duża liczba jak na kraj, gdzie jeszcze przed paroma laty nawet nie dało się kupić legalnego egzemplarza gry. Otworzyło to firmie Iwińskiego drzwi do wydania kolejnych znanych gier RPG, jak „Planescape: Torment”, „Icewind Dale” czy „Fallout”.

* Samo to, że „Baldur’s Gate” wyprodukowało BioWare („Dragon Age: Inkwizycja”), za polską wersję odpowiadało CD Projekt („Wiedźmin 3”), a grą inspirował się Obsidian („Pillars of Eternity”), jest dowodem na ogromny wpływ tego tytułu na gatunek albo na to, że naprawdę lubię RPG i chciałem napisać o wszystkich trzech firmach.

Sukces na rynku dystrybucyjnym pozwolił Iwińskiemu na podążanie za prawdziwym marzeniem, czyli stworzeniem czegoś swojego. W 2002 roku założył odnogę firmy, CD Projekt Red, która miała się zająć produkcją gier. Pytanie jednak, nad czym miało pracować nowo utworzone studio? Ktoś zasugerował, żeby porozmawiali z Andrzejem Sapkowskim, cenionym autorem fantastyki, znanym powszechnie jako polski J.R.R. Tolkien. Sapkowski stworzył sagę o wiedźminie, uwielbianą zarówno przez dorosłych, jak i młodszych czytelników w całej Polsce. Jej bohaterem był białowłosy łowca potworów o imieniu Geralt z Rivii. Książki łączyły fantasy ze wschodnioeuropejskimi baśniami, były skrzyżowaniem *Gry o tron* i twórczością braci Grimm.

Okazało się, że Sapkowskiego nie interesują gry i zgodził się odsprzedać prawa CD Projekt Red za rozsądną cenę. Iwiński i jego ludzie nie znali się zbyt dobrze na produkcji gier, lecz mieli do dyspozycji porządną markę, czyli było im łatwiej, niż mieliby zaczynać od zera. „Wiedźmin” był tytułem na tyle nośnym, że mieli nadzieję zainteresować nim nie tylko polskich graczy.

Po pięcioletnim cyklu produkcyjnym i paru rebootach CD Projekt Red wypuściło „Wiedźmina” w 2007 roku. Gra, przeznaczona na pecety, sprzedała się na tyle dobrze, że zapadła decyzja o sequelu, który ukazał się w 2011 roku. Obie gry charakteryzowały się paroma szczególnymi cechami, były mrocznymi, poważnymi RPG ze sporą domieszką akcji i próbowały tak pokierować narracją, aby gracz czuł, że dobrowolnie podejmuje znaczące decyzje niepozostające bez wpływu na przebieg fabuły. No i były to wyróżniające się gry, które stawiały przed graczem wyzwanie. Choć później CD Projekt Red zdecydowało się opracować port „Wiedźmina 2” na Xboxa 360, obie

części postrzegano jako PC-centriczne, co znaczyło, że ich grono odbiorcze było ograniczone. Konkurencyjne gry, takie jak „Elder Scrolls V: Skyrim” (listopad 2011) sprzedawały się w milionach egzemplarzy po części dlatego, że wydawano je jednocześnie na pecety i konsole.

No i „Skyrim” był północnoamerykański. Do połowy pierwszej dekady XXI wieku coraz bardziej zglobalizowana branża gier wykształciła podział geograficzny. Stany Zjednoczone i Kanada mogły się pochwalić takimi firmami, jak Bethesda i BioWare, które szczyły się znakomicie przyjętymi przez krytykę przebojami: „The Elder Scrolls” i „Mass Effect”; oba tytuły rozbiły bank. Japonia miała „Final Fantasy” i „Dragon Quest” od Square Enix, które może nie były tak popularne, jak w zdominowanych przez tamtejsze produkcje latach 90., ale nadal były cenione przez miliony graczy. No i byli także europejscy wydawcy RPG, którzy nigdy nie cieszyli się taką estymą, jak ich amerykańscy czy japońscy koledzy. Gry produkowane na Starym Kontynencie, jak „Two Worlds” albo „Venetica”, były zazwyczaj wtórne, kiepsko wykonane i niemiłosiernie rozjeżdżane przez krytykę.

Ale dzięki „Wiedźminowi 2” Iwiński i jego studio przyciągnęli do siebie całkiem sporą rzeszę graczy spoza Europy, a nawet wypromowali kulturową ikonę, tak popularną w Polsce, że kiedy amerykański prezydent Barack Obama odwiedził kraj w 2011 roku, premier Donald Tusk podarował mu egzemplarz „Wiedźmina 2” (Obama przyznał jednak później, że nie miał okazji zagrać). Developerzy z CD Projekt Red mieli apetyt na więcej. Chcieli udowodnić, że mogą rywalizować z Bethesda i Square Enixami tego świata, choć są z Polski. Iwiński zamierzał uczynić z CD Projekt Red markę tak rozpoznawalną

jak BioWare, a środkiem prowadzącym do tego celu miał być „Wiedźmin 3”.

Do pokierowania tym projektem Iwiński i pozostali menedżerowie zaprosili Konrada Tomaszewicza, który był testerem pierwszej z gier. Podczas wczesnej fazy cyklu produkcji „Wiedźmina 2” awansował na szefa „działu questów”. Zwykle studia produkujące RPG miały osobne działy scenopisarskie i projektowe, które współpracowały ze sobą przy wszystkich pojawiających się w grze questach (Zabij smoka! Pokonaj mrocznego pana i uratuj księżniczkę!), a CD Projekt Red zdecydowało się na niezależny dział odpowiedzialny za questy, gdzie zespół zajmował się projektowaniem, implementacją i ulepszaniem swoich części gry. Jako szef tego działu, Tomaszewicz sporo czasu spędzał na komunikacji z innymi zespołami, co sprawiło, że był odpowiednim materiałem na reżysera „Wiedźmina 3”.

Kiedy powiedziano mu, że stanie na czele nowego, dużego projektu, podenerwowany Tomaszewicz zaczął rozmawiać z innymi kierownikami z CD Projekt Red, próbując ustalić z nimi, jak mogą zainteresować grą jak największą rzeszę graczy. Jedno z pierwszych rozwiązań, na które wpadli, było proste: nadać jej rozmach. „Rozmawialiśmy z [szefem studia] Adamem Badowskim i zarządem, pytaliśmy, czego brakuje naszym grom, aby uczynić z nich jeszcze lepsze RPG – mówił Tomaszewicz. – I doszliśmy do tego, że brakowało im swobody eksploracji, czyli potrzebowaliśmy obszerniejszego świata”.

Konrad Tomaszewicz fantazjował, że „Wiedźmin 3” nie ograniczy gracza do jednego konkretnego obszaru na rozdział, tak jak poprzednie odsłony serii, ale pozwoli na odkrywanie dużego, otwartego świata, polowanie na monstra i podejmowanie zadań wedle uznania. Iwiński najczęściej używał słowa

„swoboda”, kiedy mówił o tym, co zaoferuje gra. Ponadto chcieli, aby ich gra była najlepiej prezentującym się dostępnym na rynku tytułem. Tym razem chcieli zawojować nie tylko komputery, ale i konsole. Dzięki „Wiedźminowi 3” CD Projekt Red zamierzało pokazać światu, że Polacy również mogą produkować gry, które odnoszą takie same komercyjne sukcesy i są tak samo cenione przez krytykę, jak gry wypuszczane przez konkurencję.

Tomaszkiewicz i jego zespół od razu położyli podwaliny pod powstającą grę. Chcieli, aby fabuła opowiadała o GERALCIE poszukującym adoptowanej córki, Ciri, dobrze znanej fanom książek postaci władającej potężną magią. Uradzili również, że przeciwnikiem będzie grupa zwana Dzikim Gonem, falanga widmowych jeźdźców oparta na europejskim podaniu. Ponadto akcja „Wiedźmina 3” miała rozgrywać się na trzech ogromnych obszarach: Skellige, grupce wysp stylizowanych na nordyckie; Novigradzie, największym i najbogatszym mieście tego świata; i Velen, regionie zwanym także Ziemią Niczyją, biednym, rozdartym przez wojnę bagniskiem. „Byliśmy przerażeni ogromem tej gry – mówił Konrad Tomasziewicz – ale wszyscy w tej firmie chcieli zapewnić graczom najlepsze możliwe doświadczenie, co związane jest z zadaniami, [nawet] takimi, które wydają się niemalże niemożliwe do wykonania”.

Gdy ruszyła faza preprodukcji, zespół designerski zaczął dyskutować i rozpisywać pomysły strukturalne, które już na tym etapie były skomplikowane. „Napotkaliśmy spore trudności już na podstawowym poziomie – powiedział główny designer questów, Mateusz Tomasziewicz (młodszy brat Tomasa). – Na przykład pierwotnym pomysłem było pozwolenie graczowi, który ukończył prolog, na udanie się do dowolnego

z trzech dostępnych regionów”. Celem tej decyzji było danie grającemu możliwie jak największej swobody – która była kluczowym wymogiem Iwińskiego – ale znacznie utrudniało to pracę designerom.

CD Projekt Red już zdążyło zdecydować, że wrogowie w „Wiedźminie 3” będą mieli z góry ustalony poziom i nie będą ewoluować z graczem. Dostosowywanie poziomu, wykorzystane chociażby w „The Elder Scrolls IV: Oblivion”, było nielubiane przez graczy. Narzekali, że zabieg ten pozbawiał ich uczucia progresu, a mało co było mniej przyjemne niż patrzanie, jak twój superbohater na wysokim levelu zostaje zarżnięty przez bandę żałosnych goblinów. Tyle że takie rozwiązanie czyiniło z kolei niemożliwym zrównoważenie trudności w całym otwartym świecie. Jeśli gracz udał się od razu do Skellige, Novigradu czy Velen, każdy z tych trzech regionów musiał zostać zaludniony przez przeciwników niskiego poziomu, bo inaczej byłoby zbyt trudno. Lecz jeśli wszędzie rozstawi się słabych wrogów, będzie można przemknąć przez nich bez trudu, kiedy już nabierze się choć trochę doświadczenia.

Aby rozwiązać ten problem, CD Projekt Red posłużyło się nieco bardziej linearną strukturą. Po prologu nadal można było iść do Velen, Novigradu czy na wyspy Skellige, lecz regiony te charakteryzowały się odmiennymi poziomami trudności (odpowiednio – niskim, średnim i wysokim). Swoboda była zachowana, lecz utemperowano ambicje co większych zapaleńców. Poza tym, jeśli gra faktycznie miała być tak duża, jak mieli nadzieję, musieli nieco gracza nakierować. „Nie chcieliśmy, aby ktoś poczuł się zagubiony, musiał z grubsza wiedzieć, gdzie iść i jak wygląda struktura – mówił Mateusz Tomaszewicz. – Czuliśmy, że jeśli można by było pójść wszędzie

zaraz po prologu, byłoby to dla gracza za dużo, mogłoby go przytłoczyć”.

Już na wczesnym etapie developerzy wiedzieli, że „Wiedźmin 3” będzie większy niż wszystko, co do tej pory zrobiono. Zwykle studia celowały w kampanie trwające pomiędzy 10 a 12 godzin. Te dłuższe, w RPG i grach z otwartym światem, trwały od 40 do 60 godzin. CD Projekt Red wymarzyło sobie, że potrzeba będzie przynajmniej stu godzin, aby ukończyć „Wiedźmina 3”. Aby wykręcić taki wynik, designerzy musieli rozpocząć pracę tak szybko, jak to możliwe, szkicując i pisząc jeszcze w trakcie preprodukcji, jeszcze przed powstaniem jakiegokolwiek wersji gry.

Wszystko rozpoczynało się w pokoju scenarzystów. „Wychodziliśmy od bardzo ogólnego pomysłu – opowiadał Jakub Szamałek, jeden ze scenarzystów – a potem go rozwijaliśmy i dzieliliśmy na questy. Następnie pracowaliśmy blisko z projektantami questów, aby upewnić się, że wszystko ma sens z ich perspektywy. A potem w kółko powtarzaliśmy ten sam proces”. Główny quest koncentrował się na poszukiwaniach Ciri przez Geralta. Zdecydowano, że w interludiach rozsianych po grze będzie można sterować adoptowaną córką wiedźmina. Oczywiście nie mogło zabraknąć ważnych, ale opcjonalnych questów pobocznych, które będą miały wpływ na zakończenie, rozważano na przykład potencjalny wątek królobójstwa oraz trójkąt pomiędzy Geraltem a czarodziejkami Triss i Yennefer, które pojawiły się w poprzednich częściach. No i do tego pomniejszych questy, a pośród nich rozmaite tajemnice, polowania na potwory i zadania.

Mateusz Tomaszewicz, jako szef działu zajmującego się questami (rolę tę odziedziczył po starszym bracie), pracował ze

scenarzystami nad zarysowaniem podstawowej osi fabularnej dla każdego zadania („Ten quest będzie o głodzie”), a potem przydzielał je designerowi, który rozpisывał dokładnie, jak ma wyglądać cała wyprawa. Ile bitek czeka po drodze? Ile scenek filmowych? Ile trzeba będzie się nachodzić? „Cały logiczny ciąg następujących po sobie zdarzeń ma wyjaśniać, co i jak się dzieje, jak wygląda zadanie gracza oraz jaki jest jego cel i jakie wyzwania na niego czekają – mówił Mateusz Tomaszewicz. – Tempo jest niezwykle istotne, bo nawet kiedy masz świetną fabułę, ale napchasz ją dialogami albo przerywnikami, wtedy wydaje się przeciągać. Dlatego potrzeba odpowiedniego rytmu i jego opracowanie stanowiło sporą część pracy”.

Koniec darmowego fragmentu

Spis treści

WSTĘP	7
OD AUTORA	17
1. PILLARS OF ETERNITY	19
2. UNCHARTED 4	59
3. STARDEW VALLEY	99
4. DIABLO III	129
5. HALO WARS	161
6. DRAGON AGE: INKWIZYCJA	195
7. SHOVEL KNIGHT	231
8. DESTINY	261
9. WIEDŹMIN 3	297
10. STAR WARS 1313	327
EPILOG	357
PODZIĘKOWANIA	361