



GOTHIC MAGAZINE

NUMER 11

WRZESIEŃ - PAŹDZIERNIK

RECENZJA:

Arcania: Upadek Setarrif

Dubbingowcy sagi Gothic

Wywiad z Reality Pump

odpowiada Filip Szelaq

Mówią, że w życiu nic, co przyszłe, nie jest pewne.

Doskonałym przykładem na to, że czasem rzeczywiście tak jest, jest wydarzenie z ostatniego miesiąca. Odpowiedzcie sami - czy ktokolwiek z fanów spodziewał się że dodatek do Arcanii - Upadek Setariff, zostanie wydany? Mimo upadku JoWood? Nie sądzę. Tak samo zaskoczeni byliśmy my, kiedy 25 października bieżącego roku na platformie Steam pojawiła się do kupienia nowa gra z serii Gothic... A może już nie Gothic? Na to pytanie niech każdy odpowie sobie sam. My w tym numerze prezentujemy Wam za to recenzję dodatku do Arcanii autorstwa Szkeletona. Przeczytajcie koniecznie.

Ale to nie koniec "rarytasów" jakie dla Was przygotowaliśmy. W jedenastym numerze Gothic Magazine znajdziecie również wywiad z Filipem Szelażem, pracownikiem naszego rodzimego Reality Pump! Gorąco zachęcam do lektury tej rozmowy. Przeczytać będziecie mogli również pierwszą część przedstawienia "słyszalnych-niewidzialnych" serii Gothic i Risen. Na pierwszy ogień poszli dubbingowcy polskich wersji Gothiców. Rozpoczęliśmy również cykl przybliżający historię i losy studia, bez którego świat nie usłyszałby o grze Gothic - Piranha Bytes.

Jednak nie samym Gothicem i Risenem gracz żyje. Podjęliśmy decyzję o zamieszczeniu w każdym numerze innego akcentu - tym razem jest to zapowiedź Diablo 3.

Mamy nadzieję, że ciepło przyjmiecie nowy owoc naszej pracy. Dobrej zabawy!



Spis treści:



- Przedmowa (str. 1)
- Wywiad (str. 2-3)
- Recenzja Fall of Setariff (str. 4-5)
- Dubbingowcy (str. 6-8)
- Historia Piranha Bytes (str. 9-10)
- Gothic - Od zera do zera (str. 11-12)
- Oficjalne dodatki (str. 13-14)
- Kalendarium (str. 15-16)
- Screeny (str. 17)
- Newsy (str. 18-19)
- Diablo 3 (str. 20-21)
- Komiksy (str. 22-25)

Wywiad z Filipem Szelaǳem z Reality Pump

1. Opowiedz nam o swojej pracy. Czym zajmujesz się na co dzień w Firmie? Czy jesteś szczęśliwy z tego, co robisz?

Filip Szelaǳ: Jestem „Community Managerem” odpowiedzialnym za kontakt z fanami i prasą. Praca sprawia mi bardzo duŹo radości

2. Czy taki zawód jest wynikiem przypadku czy od poczatku kierowała Toba pasja i przemyślany wybór?

Od dziecka marzyłem, by pracować przy tworzeniu gier komputerowych, ale od kilku lat moje zainteresowania poszły bardziej w stronę humanistyczną. Bardzo się cieszę, że udało się obydwu te aspekty połączyć. Na pewno było w tym trochę szczęścia, ale nie mogę powiedzieć, że jest to dzieło przypadku.

3. Jesteś współtwórca serii Two Worlds. Opowiedz nam, proszę, o przebiegu prac nad poszczególnymi cześciami. W nawet najlepszym i najbardziej zgranym zespole zdarzają się ciężkie momenty. Czy przychodzi Ci na myśl jakaś konkretna sytuacja? Załamane morale, wypalenie, ogromny stres?

Oczywiście największy stres jest pod sam koniec produkcji, gdy czasu coraz mniej, a terminy coraz bardziej napięte. Dodatkowo Two Worlds 2 to rozbudowany RPG, w którym każda zmiana może przynieść nieoczekiwane konsekwencje, co wymaga od nas uwagi, skupienia i...testowania. Okazji do stresu jest więc bez liku, ale udało nam się ograniczyć jego negatywne efekty dzięki dobrej organizacji i zaangażowaniu moich kolegów z pracy.

4. Produkując gry RPG na pewno jesteś obeznany z rynkiem. Co sądzisz na temat Arcanii? Był to największy przeciwnik dla Two Worlds II ze względu na zbliżoną datę premiery.

Był, to prawda. Niecierpliwie oczekiwaliśmy na pierwsze demo, by móc porównać Arcanię do tego, co stworzyliśmy. Dyplomatycznie jednak powstrzymam się przed bezpośrednim porównaniem obydwu produkcji

5. Oczywistym jest, że tworząc grę RPG patrzycie na inne gry tego gatunku i porównujecie swoje pomysły i rozwiązania z tymi już funkcjonującymi na rynku. Jakie były dla Was największą inspiracją tworząc Pirates of the Flying Fortress?

Naszą największą inspiracją w tworzeniu dodatku był...Two Worlds 2. Naprawdę! Chcieliśmy poprawić i ulepszyć jak najwięcej aspektów gry, by stworzyć tak dobrą produkcję, jak tylko jesteśmy w stanie. Oczywiście tu i ówdzie znaleźć można inspiracje z innych gier, ale w przypadku „Pirates...”, naszym głównym celem było stworzenie „lepszego” wersji TW2.

6. Przejdźmy może do gier ze „stajni” Piranha Bytes. Uważa się, że seria Gothic miała ogromny wpływ na kształt rynku komputerowych RPG i była tym, czego potrzebował świat gier video. Jakie są Twoje odczucia w tym zakresie?

W całą serię grałem zbyt mało, aby czuć się odpowiednią osoba do odpowiedzi na to pytanie. Pamiętam jednak moje pierwsze spotkanie z Gothic’iem (pierwszym). Pomysł zamknięcia skazańców za magiczną bariera „tylko w jedna stronę”, był dla mnie oryginalny i niezwykle intrygujący. Wspominam rozgrywkę przyjemnie, chociaż moja przygoda z nią miała miejsce kilka ładnych lat temu. Po dziś dzień, gdy słyszę gdzieś o „magicznej barierze”, przypomina mi się właśnie Gothic.

Wywiad z Filipem Szelażem z Reality Pump

7. Nadchodzi premiera Risen 2: Dark Waters. Fakt, iż rozgrywka będzie się odbywała w pirackim świecie, był sporym zaskoczeniem. Jednak również nowy dodatek to TWII zaoferował nam taką zmianę. Przypadek, czy nowy trend na rynku?

Dobre pytanie. Nasz pomysł na „Pirates...” powstał na długo przed ogłoszeniem od Piranha Bytes i traktujemy to jako dość zabawny zbieg okoliczności. Lubię „klimaty pirackie”, bo mówią o przygodzie i wolności. Jeśli będą powstawać nowe gry związane z tym tematem, będzie to dla mnie powód do radości.

8. Co sądzisz o rynku gier generalnie. Zmienił się na lepsze, czy spada w przepaść? I jak rozwinię się dalej?

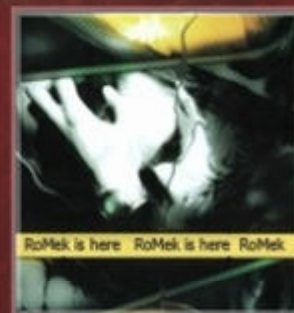
Nad tym pytaniem można by się rozwodzić bardzo długo. Ogólnie mówiąc, to jestem optymistą jeśli chodzi o rozwój branży. Gry stały się częścią kultury (a wręcz pop-kultury), co ma swoje dobre i złe strony. U nas jest o tyle dobrze, że w przeciwieństwie, na przykład do filmów, odbiorcy (czyli gracze) mogą mieć bezpośredni wpływ na produkt końcowy, który kupią (czy już kupili). Mamy więc pewien mechanizm „kontrolujący” producentów, dzięki czemu nie jesteśmy tylko biernymi klientami. Świetnym przykładem są gry indie. Osobiście niezwykle cieszę się z obecności tego trendu, swoistego „powrotu” do pisania produkcji przez małe, kilkuosobowe zespoły pełne pasji. Dzięki temu branża, która zmierzała w kierunku „korporacyjności” i trochę zapomniała o swoich korzeniach, ma okazję złapać drugi oddech. Gracze nie chcą być tylko klientami, konsumentami. Chcemy dobrze się bawić, prawda? Jako gracz uwielbiam być zaskakiwany, ciągle spotykać się z czymś nowym. „Sequelomania”, czyli moja niechęć do inwestowania w nowe produkty (bo to zawsze jest ryzyko), strasznie zubożyła rynek gier o nowości, świeżość. Bardzo brakowało mi tej nutki szaleństwa, od której przecież wszystko się zaczęło. Dzięki produkcji indie wracają stare, przyjemne wspomnienia. Z drugiej strony korporacje, które tworzą gry są nam także potrzebne – bez nich, a dokładniej bez możliwości wprowadzania nowych (a przez to drogich) technologii, czy rozwiązań, przemysł gier wideo nigdy nie osiągnąłby obecnego poziomu. Myślę, że obydwa te nurty będą się raczej uzupełniać niż zwalczać, co dla nas graczy, może przynieść tylko same korzyści. Jedyne co naprawdę mnie martwi, to odwrót od gier RTS

9. Sam jesteś na pewno graczem. Jakie są Twoje ulubione gry? Które z domowej biblioteczki nieprzerwanie są w Twoich rękach, a które kurzą się zapomniane?

Mam bardzo długą listę „ulubionych gier”, więc skupię się na tych, przy których spędziłem najwięcej czasu. Na pewno StarCraft, seria Command & Conquer (przeszedłem wszystkie części prócz Renegade oraz Generals), seria Dune (w tym momencie zapomniana, ale bardzo klimatyczna pierwsza część), seria Fallout, seria Need For Speed (w prawie każdą część grałem dość długo) – to pierwsze tytuły, jakie przychodzą mi do głowy. Miło wspominać też kilkumiesięczną przygodę z World of Warcraft. W zeszłym roku bardzo dużo zagrywałem się w World of Tanks (z sukcesami turniejowymi), ale gra mi się już przejadła. Od niedawna jestem posiadaczem PlayStation 3 i powoli odkrywam kolejne hity niedostępne na PC. Tutaj ciekawostka – praca w Reality Pump sprawiła, że będąc zatwardziałym „pecetowcem” przekonałem się do konsol

Dziękuję za wywiad.

Ja również dziękuję



RoMek

ARCANIA

FALL OF SETARRIF

Uwaga! Może zawierać śladowe ilości spoilerów!

Chyba nikt się tego nie spodziewał. Dodatek, który został już prawie zapomniany został w końcu ujawniony światu. Ale... czy było warto?

Dodatek wywarł na mnie złe wrażenie. Wygląda jakby był robiony na siłę, na szybko. Posiada te wszystkie cechy, co podstawa, czyli błędy, wszystkie niedociągnięcia i przewinienia gry bazowej. Co więcej, dodatek wymaga mocniejszego sprzętu, niż podstawa (wow!), ale widoczna tu grafika nie uzasadnia owego przyrostu potrzebnej mocy. Na moim sprzęcie, który pozwalał w Gothic IV grać na największych detalach bez ścinki, tutaj na średnich dostawał zadyszki co kilka sekund, a ustawienie grafiki na najniższe detale skutkowało...niedoczytywaniem tekstur. Właśnie, doczytywanie tekstur. Jest gorzej, niż w podstawie. Tutaj tekstury wczytują się około 2 razy dłużej, niż w G4. Ale wróćmy do tematu.



Po pomyślnej instalacji zacząłem grę. Pierwsza rzecz jaką chciałem zrobić po rozpoczęciu nowej gry, to zaimportowanie mojej postaci z podstawki. I tu kolejny błąd. Okazało się, że dodatek nie obsługuje save'ów wersji 1.01 podstawki, a obecność ich w folderze save, crashuje grę. Zdecydowałem się więc na sposób twórców gry, czyli wybranie jednej gotowej postaci : wojownika, maga lub łowcy. Wybrałem maga, ponieważ najbardziej odpowiada mojemu stylowi prowadzenia rozgrywki. Zacząłem z 28 poziomem doświadczenia i 20 punktami do wydania w skillach. Powiem- nieźle, chociaż maksymalny próg doświadczenia to 35 poziom- po osiągnięciu tego levelu, zdobywanie doświadczenia zatrzymało się. Gra załadowała się- patrzę na ekwipunek- Cóż, nie myślałem, że dostane najlepsze wyposażenie. Ale...w pierwszej skrzyni, którą otworzyłem, znalazłem broń dwuręczną zadającą 68 obrażeń (która w podstawie była drugą najlepszą bronią!) i już ją trzymałem do końca gry. Potem znalazłem nową tarczę, naramienniki i w ciągu 15 minut (!) miałem zapełniony ekwipunek najlepszymi rzeczami z podstawki. Celowy zabieg twórców? Dodatkowo w całej grze pojawia się 4 handlarzy, o wdzięcznej nazwie "Handlarz". Dwóch z nich pojawia się w okopach, pośród szkieletów, czekając jak gdyby nigdy nic, a druga dwójka czeka sobie spokojnie...przed główną siedzibą demona. Nie powiem: oryginalne rozstawienie handlarzy. Mało tego. Sprzedają niepotrzebne bzdety za niewyobrażalne kwoty (miksura życia 3 000 sztuk złota, wtf?) i na dodatek nie można im nic sprzedać.

Co do fabuły- pierwsze co mnie spotkało po załadowaniu gry, to otrzymanie zadania od jakiegoś żołnierza. Prosi mnie abym udał się do maga Ningala, który gdzieś się teleportował. Po drodze wykonałem zadanie poboczne typu „zabij te wilki bo się ich boję”, a potem udałem się do maga, zabijając po drodze setki ścierwojadów, harpii, jaszczurów, topielców, wilków itd., by na końcu, po krótkim dialogu nie wnoszącym nic do fabuły, zostać teleportowany do podziemi Setarrif, aby tam znowu zabijać tysiące szkieletów, żeby dostać się do Miltena, który po krótkim, ale treściwym dialogu, każe mi znaleźć 4 pieczęcie, co by otworzyć drzwi do wulkanu (coś to komuś przypomina?). Po drodze zabijam miliony demonicznych żołnierzy i magów, wykonując zadania zleczone przez osoby posiadające wspomniane pieczęcie. Pomiędzy tym spotkałem kilku starych znajomych...

I właśnie o tych znajomych chcę napisać. Twórcy bardzo chwalili to całe wcielanie się w postacie, a w praktyce jest to baaardzo przereklamowane. Możemy wcielić się tylko w 2 postacie (!) : Lestera i Gorna. Ale na czym polega wcielanie się w nich? Otóż podchodzimy do jednego z nich, zadajemy pytanie skąd się tu wziął i po rozpoczęciu opowiadania jesteśmy w skórze opowiadającego, np. Lestera. W tym przypadku, mówi, że chciał dyskutować z orkami, więc w jego skórze zabijamy 3 orków (w 1 minutę), by potem iść do jaskini (powiem, że jesteśmy ograniczeni co do ruchu owych postaci, [idziemy z góry wyznaczoną ścieżką, z której nie można zbiec]), aby zabić pelzacza (w 1 minutę) i...to tyle, w temacie grania Lesterem. Z Gornem jest podobnie. Łącznie, w skórze Lestera byłem 4 minuty, a w skórze Gorna 5 minut. Miało być fajnie, a wyszło jak zawsze.

Ale wróćmy do fabuły. Przed ostatecznym zebraniem wszystkiego, czeka nas jeszcze misja, w której musimy ochraniać księżniczkę. Równie dobrze tej misji mogłoby nie być, ponieważ przeciwnicy nie widzą księżniczki, a ona sama teleportuje się do nas, gdy za bardzo jej uciekniemy. Ostatecznie, po zdobyciu pieczęci udajemy się do podziemi wulkanu. Znowu zabijając tysiące szkieletów, trolli i opętanych ludzi, aby na końcu stanąć oko w oko z Arcy demonem, który ... jest bardzo łatwy do pokonania. Jedynie jego (czar) przywoływanie sługi, zadawało mi obrażenia. On sam tego nie potrafił. Miałem wrażenie, jakbym walczył z Xeshą. Ta sama taktyka, nawet podobna sceneria (tyle, że tu wulkan, a w podstawce lodowy zamek). Po pokonaniu demona, gra się zapisuje (nie wiem po co...) i widzimy outro, które jest PRAWDZIWYM zakończeniem podstawki. Zły zabieg ze strony Speelbound, oj zły.

Pamiętacie jak twórcy obiecali, że pozwolą używać przedmiotów np. kowadła i na nim kuć? Powiem, że tu jest to samo co w podstawce, możesz używać, lecz bez żadnych „konsekwencji”. Nadal możesz kuć i wytwarzać mikstury będąc po szyję w błocie. Znowu miało być dobrze, a wyszło jak zawsze.

Prócz nowych bestii (których jest jak na lekarstwo), nowych terenów, nowych postaci oraz nowej fabuły, nie ma praktycznie nic, czym dodatek różniłby się od podstawki. Te same bronie, zbroje, umiejętności itd. Nawet lokacje z podstawki funkcjonują! Sprytem udało mi się wejść do Thorniany, która nie została wycięta z gry (to samo co w przypadku podstawki- Setarrif było całe, lecz niedostępne). Wspomniałem o nowych postaciach. Otóż spotykamy tutaj Thorusa (na kilka minut w retrospekcji Gorna) oraz Lee z Hagenem- również na kilka minut, aby ci podsunęli nam wskazówkę. Xardaś musiał być obecny. Nawet jeśli pokazał się na kilka sekund, żeby powiedzieć nam, abyśmy pokonali Arcy Demona. Dodatkowo pojawiają się postacie drugoplanowe (zona oraz córka Ethorna), ale nie wnoszą do fabuły nic poza tym, że musimy je uratować.

Należy wspomnieć o najważniejszym, a mianowicie o długości dodatku. Wszędzie piszą, że zapewnia się min. 8-10 godzin rozgrywki. Ja grając na najwyższym poziomie trudności „Gothic” oraz zaglądając w każdy zakątek, ukończyłem grę dokładnie w 2 godziny i 1 minutę!! 2 godziny grania za 60 złotych?!

Żeby nie być gołosłowny, daję screen z autosave'u po pokonaniu demona.



(AUTOSAVE)'Argaan'
'The demon'
25.10.2011, 21:41, 2:01 hrs played - Level 33

Z ciekawości spróbowałem zagrać na najniższym poziomie trudności i gra zajęła mi godzinę i 29 minut. Jedyna trudność w wyborze poziomu "okrucieństwa" to fakt, że przeciwnicy mają więcej życia.

Podsumowując : dodatek jest bublek (coś jak Zmierzch Bogów). Jest plamą na rodzącej się marce Arcania. Nie polecam nikomu zakupu wspomnianego dodatku. Dla zagorzałych fanów podstawki, może stanowić kilka chwil „przyjemności”. Innym odradzam. Najlepiej trzymać się od niego z daleka. Dla tej gry, najlepiej byłoby gdyby została w tym magazynie. Murowany kandydat na shit roku 2011.

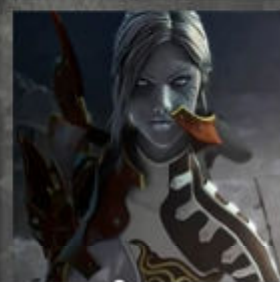
Plusy:

+nowa fabuła,
+ccc... muzyka?,
+wstaw tu co za co
lubileś podstawkę...

Minusy:

-...a tu wstaw to za co nie lubileś podstawki,
-OWCA!!!
-błędy,
-zakończenie,
-błędy!
-kopia podstawki pod każdym względem,
-błędy!!
-jakim cudem dodatek wymaga silniejszego sprzętu niż podstawka?,
-błędy!!!
-przereklamowane dodatku typu wcielanie się w inne postacie,
-błędy!!!!

Ocena 3/10



Skeleton3



Jacek Mikołajczak - Bezimienny



Czyli innymi słowy nasz Bezimienny. Człowiek, który potrafił wczuć się w rolę Wybawcy w całej serii Gothic. Człowiek, który swoim głosem nie nudził i nie odpychał, a pracę swą wykonywał z pewnym dystansem, lecz również- dużą starannością. Jednak nie dubbing w Gothic'u przyniósł mu popularność. Znany między innymi ze swojego charakterystycznego niskiego głosu, Jacek podkładał dialogi również w naszej rodzimej produkcji „Wiedźmin”, kreując jednego z głównych przeciwników Geralta- czyli Azara Javeda. W Internecie pojawiały się wpisy „Bezimienny występuje w Wiedźminie!”. No cóż, sława. Dubbingował również w innych popularnych grach, m.in. Mass Effect, Mass Effect 2, Dragon Age, Fallout 3, czy chociażby w Starcraft 2. Ciekawostka - Gothic nie był pierwszą grą, w której słyszymy jego głos. Był to Knights and Merchants: The Shattered Kingdom. Jednak nikt go z tej produkcji nie pamięta. Wróćmy do serii Gothic. Głosy niezadowolenia polskich fanów, mówiły o złym dubbingu w samodzielnym dodatku Gothic 3 : Zmierzch Bogów. W tymże, Mikołajczyk nie mówił jak znany nam Bezimienny, lecz jak bufon, wywyższający się wobec innych postaci. Brakowało tam żartobliwych docinków i spokojnego głosu znanego z poprzednich części. Nie samym dubbingiem człowiek żyje. Jacek gra również w różnych serialach, np. Barwy Szczęścia- jako Rafar Gordon, czy Czas Honoru- jako doktor Otto Kurchner. Podkłada również głos w serialach animowanych i obcojęzycznych filmach fabularnych.

Oprócz Bezimiennego innymi charakterystycznymi postaciami dla serii, byli przyjaciele głównego bohatera, czyli złodziej Diego, sekciarz Lester, mag Milten, najemnik Gorn oraz jego znajomi, którzy też zostali zapamiętani przez fanów, jak strażnik Thorus, generał Lee, nekromanta Xardas oraz nowy bohater nadchodzącej serii Arcania – Bezimienny pastuch.



Tomasz Marzecki - Xardas



W serii Gothic znany jako nekromanta Xardas. Osoba, która swoim głosem prowadziła nas przez wszystkie części, pełniąc rolę naszego mentora. Gruby, a zarazem stonowany głos dubbingu starszego pana, dodatkowo wzbogacał klimat w grze- wykonany starannie i z sercem. Jednak najbardziej znany jest z głosu użyczonemu Wolverine'owi z X-men'ów, w filmie i w grze komputerowej. Odznaczony Złotym Krzyżem Zasługi w 2001 roku (czyli w roku premiery Gothic'a I). Brał udział w tworzeniu rodzimej produkcji „Wiedźmin”, jako główny narrator, który wprowadzał nas w grę. Obecny jest także w kontynuacji, tym razem w roli przywódcy Vranów. Preferuje on głównie narrację w grach wideo oraz dubbingowanie negatywnych charakterów, jak np. Przywódca kosmitów w Kosmicznym Meczu. Swoją karierę rozpoczął m.in. w Polskim Radiu oraz TVP1. Pan Tomasz nie tylko dubbingował gry wideo. Swoją głosem użyczał również w wielu anglojęzycznych serialach animowanych. Ciekawostka – pierwszy raz można było usłyszeć go jako narratora w Piotrusiu Panu z 1954 roku- miał wtedy zaledwie kilkanaście lat. Wracając do Gothic'a, Marzecki nie tylko podkładał głos Xardasowi, użyczył go również m.in. Saturasowi , Corristo, Cordowi oraz Riordianowi, w których to rolach również był świetnym odtwórcą.

Jacek Kopczyński- generał Lee



Znany fanom w roli najnowszego (Arcania : Gothic IV) Bezimiennego, wcześniej Generał Lee. Osoba, która swoim tembrem i modulacją, jest w stanie wywołać respekt. Maksymalne wczucie się w rolę, pozwoliło mu odwzorować postać generała. Jest to kolejny człowiek, który użyczył głosu w Wiedźminie oraz Wiedźmin 2, jako bard Jaskier. Usłyszeć można go również, podkładającego głos jednej z postaci w serii bajek oraz filmach Scooby Doo jako Fred. Występuje też, m.in. jako fotograf Artur Kaczmarek w serialu BrzydUla. Jest znanym dubbingowcem, a lista filmów i gier, przy których pracował, jest długa . Wymieńmy tu choćby np. serial animowany „Ach, ten Andy!”, gdzie podkłada głos pod głównego bohatera. Wracając do Gothic'a, dubbingował większość neutralnych NPC'ów we wszystkich częściach serii.





Adam Bauman - Diego



Po zakończeniu intra Gothic wita nas Diego, któremu głosu użyczył Adam Bauman. Jego głos wprowadził nas w pierwsze minuty gry informując nas, o zasadach i zagrożeniach panujących w Górniczej Dolinie. Należy do dubbingowców, którzy użycyli głosów w Wiedźminie oraz kontynuacji. Wystąpił w roli króla Foltesta. Jest znanym aktorem teatralnym, obecnym na scenie już od ponad 20 lat. W tym czasie, zdobył 4 specjalne wyróżnienia oraz m.in. nagrodę na XIII Opolskich Konfrontacjach Teatralnych, za rolę Kordiana. Można go zobaczyć np. w serialu Pensjonat pod Różą, jako Rysiek. W serii Gothic możemy go jeszcze usłyszeć, m.in. jako Miltena i Lestera w trzeciej części.

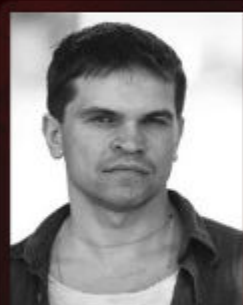
Wracając do Miltena- postać ta, nie miała swojego stałego dubbingowca. W każdej części inny aktor użyczał mu głosu, przez co postać traciła na spójności. Kto występował w roli Miltena?



Paweł Iwanicki -Milten (G1)



Użyczał głosu Miltenowi w pierwszej części oraz Lesterowi w drugiej części. Niestety, nie wiele go słyszymy. Jest tylko aktorem na gościnnych występach, który dubbinguje drugorzędne postacie w grach wideo oraz serialach. Mimo wszystko odeisnął piętno na klimacie, w pierwszej części- czuło się respekt rozmawiając z Magami. W serii Gothic użyczał głosu drugorzędnym postaciom, np. kupcom: Abuyin, czy Lutero.



Jarosław Boberek - Milten (G2)



Znany jako „mistrz dubbingu”, w roli posterunkowego z „Rodziny Zastępczej”, czy król Julian. Największą sławę przyniosła mu rola Kaczora Donalda w polskiej wersji. Natomiast w serii Gothic dubbingował on prawie wszystkie postacie drugoplanowe. Zdarzyło się też zagrać jedną z głównych postaci, a mianowicie Miltena. Co tu dużo mówić, profesjonalizm przez duże P. Charakteryzował się miłym głosem, którym (w roli Miltena) potrafił zmotywować gracza do podejmowania rozsądnych (właściwych) decyzji. Zagrał Yarpna Zigrina w obu częściach Wiedźmina. Jego dorobek dubbingowy jest zbyt bogaty, aby pokusić się o wymienienie wszystkich jego ról. Dodam jeszcze tylko, że brał udział w pierwszym polskim filmie 3D „1920 : Bitwa Warszawska”, w roli ułana Paprocha.



Andrzej Blumenfeld- Milten (G4)



Znacie Hagrida z Harrego Pottera? To on podkładał mu głos w polskiej wersji. Kolejny człowiek, który został odznaczony Złotym Krzyżem Zasługi. Jego dubbing w Arcanii przeszedł bez echa. A kogo tam dubbingował? Właśnie Miltena. Wybór nie był idealny. Ta rola wybitnie do niego nie pasowała.

Wcześniej wspominałem o Lesterze. W II i III części, podkładały mu głosy dwie zupełnie różne osoby, natomiast w I i IV części, głos podkładał :



Paweł Szczesny - Lester (G1)(G4)



Nasz Lester. Jednak popularność przyniósł mu dubbing w Wiedźminie oraz w kontynuacji. Użyty głos Zoltanowi Chivayowi. Wywiązał się z tamtej roli idealnie, podobnie było w przypadku Lestera. Chwiejny głos, niezdecydowanego człowieka. Występował gościnnie w wielu polskich serialach, m.in. 13 posterunek 2. Podkładał głos w większości serialów animowanych, jak np. Johnny Bravo. W serii Gothic używał również głosu drugoplanowym bohaterom, co wyszło całkiem nieźle.

Thorus i Gorn. Dwaj odwieczni wrogowie- również oni nie mieli swojego stałego dubbingowca. Lecz w tym przypadku obydwóm postaciom głosu użyczała jedna osoba na każdą część.



Przemysław Nikiel (Gorn i Thorus)(G1)Thorus (G3&G3:ZB))



Dubbingowiec z małym doświadczeniem, jednak wszędzie możemy usłyszeć jego głos. Gdzie? Jest on narratorem w serialach kryminalnych takich jak, W11, czy Detektywi. W pierwszej części serii Gothic używał głosu dwóm zaciętkim wrogom : Gornowi i Thorusowi, a w trzeciej części tylko Thorusowi. Wywiązał się ze swej roli znakomicie. Klótnia z samym sobą jest czymś, co nie wszyscy potrafią zrobić. Jak już wspomniałem jest narratorem, ale i lektorem w TVP2. Współpracuje również z Radiem Zet. Nic więcej nie można o nim powiedzieć, prócz faktu, że dubbingował jeszcze w serii Warcraft, jako główny narrator. Widać narracja mu wychodzi. Można spokojnie słuchać jego głosu, bez negatywnych odczuć.



Piotr Bąk (Gorn & Thorus (G2)



Kolejny dubbingowiec z małym doświadczeniem. Gra w serialach Na wspólnej (Błażej Kalicki) oraz M jak Miłość (Wspólnik Jaroszego). W drugiej części serii Gothic, używał głosu dwóm zważnionym stronom, a mianowicie Gornowi i Thorusowi. Jak pan Nikiel i on wywiązał się ze swej roli znakomicie. Jednak ich wzajemna nienawiść (Gorn-Thorus) została w tej części mocno zniwelowana. Nie wpłynęło to negatywnie na odbiór. Dodatkowo użyty głos w grze Wiedźmin, większości postaci drugoplanowych.

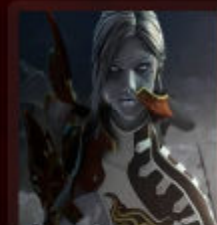


Mirosław Zbrojewicz- Gorn (G3&G3:ZB), Gorn (G4)



Od 3 części do najnowszej, podkładał głos pod naszego „pakera”, czyli Gorna. Można by rzec: odpowiedni człowiek na odpowiednim miejscu. Swym głosem potrafi budzić respekt, co idealnie pasuje do dubbingowanej przez niego postaci. Można go również usłyszeć jako głównego przeciwnika Geralta w Wiedźminie 2, a dokładnie użyty głos Letho. Uczestniczył w wielu dubbingach gier i filmów. Jako aktor grał zazwyczaj pakerów, ochroniarzy mafiosów, np. gangstera „Śledzia” w E=mc². Głos z części na część, był- moim zdaniem- coraz gorszy, lecz nadal utrzymywał klimat.

Jak widać, w większości, aktorzy zatrudnieni przy serii Gothic, udźwignęli ciężar odpowiedzialności i wpłynęli pozytywnie na budowanie klimatu. Trafiały się przypadki, w których głosy były gorzej dobrane do postaci, ale dało się przelknąć ten fakt. Oczywiście, nie są to wszyscy artyści, którzy używali swoich głosów w Gothic'u. Było ich dużo więcej, lecz my skupiliśmy się na tych istotniejszych.



Małe co nieco o historii Piranha Bytes, cz. 1

W pierwszej połowie października Anno Domini 1997 wydarzyło się coś, co wpłynęło na pokolenia fanów RPG. Dokładny dzień powstania Piranha Bytes jest dla mnie trudny do określenia, ponieważ na wszystkich stronach, które odwiedziłem padały inne daty. Na jednej, za dzień założenie studia Piranha Bytes uznaje się dzień 1 października, na innej 10, a na jeszcze innej, tym dniem jest 12 dzień października. Tak czy siak, któregoś pięknego dnia czterech ludzi, którzy niedawno opuścili swego pracodawcę - Greenwood Entertainment, postanowiła zacząć pracę na swój rachunek. Tak oto powstało studio Piranha Bytes. Czternaście lat później, studio to jest jednym z najważniejszych i najlepszych twórców gier RPG na rynku. Ale wszystko po kolei. Mike Hoge, Alex Brüggemann, Tom Putzki, Stefan Nyul – nazwiska czterech ojców-założycieli Piranha Bytes.



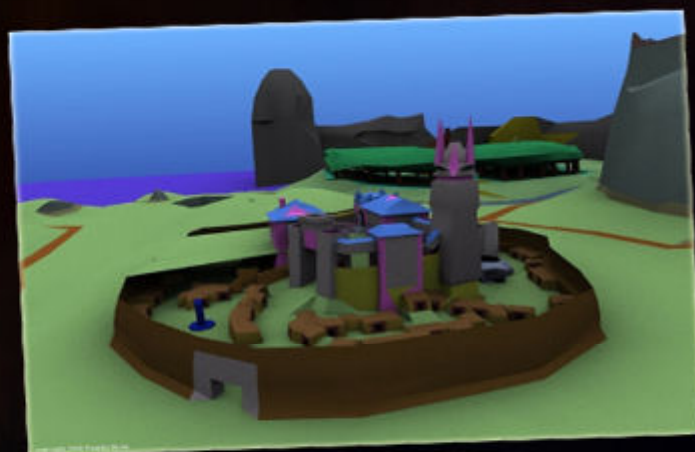
Dzisiaj w PB pracuje tylko Mike Hoge. Oprócz nich, w momencie zakładania firmy w zespole było trzech studentów - Dieter Hildebrandt, Ulf Wohlers i Speckels Bert- oni jednak nie wnosili żadnych pieniędzy do studia, więc można ich traktować jak zwykłych pracowników.



Krótko po nich do zespołu dołączyła grupka programistów. Jednak nie zabawili oni długo w PB, ponieważ przenieśli się do innej firmy, do projektu, który miał pewne finanse oraz wydawcę. Nazwiska tych osób nie są znane. Wracając do ojców-założycieli. Cała czwórka знаła się już od lat z pracy w innej niemieckiej firmie – Greenwood Entertainment, znanej głównie na rodzimym rynku z serii gier Der Planer i Ran Trainer oraz kilku pojedynczych produkcji. Pomysł na grę RPG pałętał się w głowach Niemców już na długi czas przed odejściem z GE i założeniem własnego studia. Konkretnie powody, dla których zdecydowali się opuścić swego pracodawcę nie są znane i można się ich jedynie domyślać. Być może popadli w konflikt z zarządem Greenwood Entertainment. Być może nie uzyskali zgody na stworzenie własnego projektu, a może być i tak, że po prostu chcieli spełnić swoje marzenia o własnym studio.

Oczywiście w początkowej fazie działalności studia oprócz założycieli byli też inni – programiści, animatorzy itd. Według różnych źródeł, Piranha Bytes w końcówce XX wieku zatrudniała od 8 do 14 osób. Jednak w „godzinach szczytu” nad projektem pracowało nawet 40 ludzi, ale większość z nich to tak zwani freelancerzy, czyli pracownicy nieetatowi. Najważniejszymi osobami, które pracowały w niemieckiej firmie są: kompozytor Kai Rosenkranz, modelator 3D Horst Dworzak, grafik Michael Hoge, Björn Pankratz zajmujący się tworzeniem historii gry oraz świata i odpowiedzialny za fabułę Stefan Kalveram oraz, chyba najważniejsza w tym momencie postać, dyrektor Michael Rüge.

Siedzibą nowo powstałej firmy był, i jest do tej pory Essen- małe miasteczko w Zagłębiu Ruhry. Początki, jak można się domyśleć, były niełatwe. Kilku ludzi z niewielkim doświadczeniem i jeszcze mniejszym zapleczem finansowym. Mimo tego, w głowach tej czwórki rozwijała się myśl o stworzeniu gry wzorowanej na serii Ultima. Gry, która za kilka lat będzie znana pod nazwą Gothic.



Małe co nieco o historii Piranha Bytes, cz. 1

Problemy finansowe raczkującego Piranha Bytes były widoczne gołym okiem. Brak wydawcy, sponsorów, czy dużego kapitału początkowego, od samego początku stawiał przyszłość dopiero co powstałej firmy pod znakiem zapytania. Jednak, jak mówią w wywiadach Mike Hoge i Stefan Nyul, pieniądze na dalsze prace dostawali od rodziny, znajomych, czy innych małych firm w formie pożyczek. Konkretnie pieniądze zostały wpłacone na konto PB dopiero wraz z podpisaniem umowy z wydawcą Phenomedia AG. Prezentacje, z którymi przedstawiciele PB jeździli od wydawcy do wydawcy stały, wg ich oceny, na wysokim poziomie, mimo to poszukiwania wydawnictwa zajęły dużo czasu. Żadna firma nie chciała się podjąć ryzyka, jakie stanowiło finansowanie studia, które dopiero zaczęło pracę i nie ma na swoim koncie ukończonego żadnego projektu.

W Niemczech Gothic 1 swoją premierą miał 15 marca 2001 roku, w USA 23 listopada, a w Polsce 28 marca następnego roku.



Kolejną część, Gothic 2 został wydany przez JoWood Productions 29 listopada 2002 roku, a dodatek Noc Kruka 22 sierpnia 2003. Polscy fani serii, na dodatek do drugiej części sagi musieli czekać aż do roku 2005, a dokładnie do 20 stycznia tego roku. Gothic 3 ujrzał światło dzienne w Polsce 3 listopada 2006 roku. Dodatek do Gothic 3 stworzony został przez Trine Games Studio, ponieważ Piranha Bytes popadła w konflikt z wydawcą, firmą JoWood Productions. Kolejną grą, którą studio wyprodukowało, był cRPG Risen oraz kontynuacja Risen 2, która już niedługo będzie dostępna na rynku.

Nowym wydawcą studia została firma Deep Silver, z siedzibą w angielskim Basingstok, która jest oddziałem niemieckiej firmy Koch Media. Pierwsze wspólne dzieło tych dwóch firm to wydana w 2009 roku gra Risen. Druga część sagi również będzie wydana przez Deep Silver i mało prawdopodobne jest, aby kolejne gry były wydawane przez JoWood.

Plotka niesie, że kolejną część sagi Gothic, o ile w ogóle powstanie, stworzą Piranie z Essen. Ale żaden pracownik firmy nie pisał nawet słówka na temat ewentualnej kontynuacji serii, która miała być w zamyśle trylogią...

Przez 14 lat funkcjonowania firmy, przewinęło się przez nią mnóstwo ludzi. Wg informacji, które udało mi się znaleźć w internecie, na koniec roku 2008 w Piranha Bytes było zatrudnionych 22 pracowników na pełny etat.

Pirania Bytes ma długą historię, której spisanie zajęłoby mnóstwo stron. To co możecie przeczytać tutaj, jest streszczeniem najważniejszych informacji o studio. W kolejnych odsłonach naszego Magazynu weźmiemy na warsztat gry, które wyszły z rąk Piranii.



Baal Isidro



Gothic : Od zera do zera

Kiedy 10 lat temu nieznanie niemieckie studio stworzyło Gothica, nikt nie spodziewał się, że gra ta zdobędzie rzesze fanów na całym świecie. Zdawałoby się, że po świetnym początku mogło być już tylko lepiej. Niestety, życie jak zwykle zweryfikowało wspaniałe plany i obecnie marka Gothic powoli wypada z rynku...

A wszystko zaczęło się od niewielkiego studia Piranha Bytes, które to w roku 1996 rozpoczęło pracę nad pierwszą częścią kultowej sagi Gothic.

Po nawiązaniu współpracy z cenionym za naszą wschodnią granicą (i nie tylko) deweloperem – JoWood, gra ujrzała światło dzienne w 2001 roku i okazała się być produktem niezwykle innowacyjnym, wyznaczającym nowe ramy dla gatunku rpg.

Dziesiątki tysięcy graczy zachwycało się niezwykle jak na tamte czasy grafiką, złożonością świata, postaci i problemów, z którymi przyszło nam się zmierzyć. Mimo sporej ilości błędów, gra została doceniona przede wszystkim za niezwykle klimat wprost wylewający się z ekranu oraz pełną zwrotów akcji i wciągającą fabułę.

Mnóstwo przychylnych recenzji i tysiące sprzedanych egzemplarzy niewątpliwie zachęciły twórców do dalszej pracy – i tak oto po niespełna dwóch latach ukazał się Gothic II, a krótko potem Noc Kruka, które ponownie okazywały się hitami.

Piranha pracowała w pocie czoła i niesiona kolejnymi sukcesami, w roku 2006 stworzyła Gothic III, który miał być kolejnym kamieniem milowym dla serii.

Wszyscy fani z niecierpliwością wyczekiwali na premierę gry i mieli wobec niej wielkie oczekiwania. „Trójeczka” rozchodziła się jak świeże bułeczki – 500 tysięcy sprzedanych egzemplarzy w przeciągu pół roku, mówi samo za siebie. Dodatkowo biorąc pod uwagę stopień spiracenia rynku, śmiało można zakładać, iż po trzecią część przygód Bezimiennego sięgnęło około miliona graczy.



Niestety, pomimo nie najgorszej grywalności, wielu fanów bardzo się zawiodło. Wraz z olbrzymim światem, który mogliśmy swobodnie eksplorować, przyszła masa błędów, skutecznie uprzykrzających rozgrywkę.

Mimo, iż gra nie była liniowa, często dało się odczuć znużenie i irytację, kiedy to po odbiciu w pojedynkę miasta z rąk orków, zostawało się rozszarpywanym przez stadko wilków.

Gra niewątpliwie pozostawiała wiele do życzenia i na pewno nie była spełnieniem marzeń tysięcy graczy, aczkolwiek historia zna gry o wiele słabsze. Najgorsze jednak miało się dopiero wydarzyć...

W pewnym momencie Piranha Bytes i JoWood doszły do wniosku, że współpraca między nimi nie jest wystarczająco owocna i w dość napiętej atmosferze, postanowiono ją zakończyć. W wyniku pewnych zawirowań prawnych, lub też dobrej woli twórców, prawa do serii trafiły w ręce JoWood, a Piranie zajęły się tworzeniem osobnego projektu. Na pierwszy rzut oka widać, kto wyszedł na całym tym zamieszaniu lepiej. JoWood leży w tej chwili 6 stóp pod ziemią, a Rybki w najlepsze bawią się w piratów. Arr!!

Pierwszym gwoździem do trumny, było dla JoWood wydanie dodatku do Gothic III.

Gothic : Od zera do zera

W tym celu, znaleźli ciesząc się lokalną (i to bardziej mikro, niż makro) sławą indyjskie studio Trine Games.

Sprawiało to trochę wrażenie, jakby der Chef JoWoodu spisał na kartce wszystkie studia świata i wybierał na chybił trafił, no ale cóż - Leśne Dziadki postanowiły dać hindusom szansę, w końcu Piranha też kiedyś startowała od zera.

Tak więc chłopaki usiedli, wydumali kosmiczny scenariusz, wzięli Gothica III i przerobili wedle potrzeb.

Spojrzeli na swój twór i pomyśleli: „nie ma lipy! Wydajemy!”

Niestety – lipy było tyle, że z powodzeniem można by nią ogrzewać całe Essen przez pół roku. Fala krytyki przelała się przez JoWood, nie pozostawiając na nim suchej nitki - Zmierzch Bogów okazał się totalną porażką, która pobijała kolejne rekordy najniższych ocen w historii serii.

Nie bez kozery, gracze nadali temu tworowi własny podtytuł „Zmierzch Bugów”.

Hindusi przeszli samych siebie i podziurawili do granic możliwości coś, co już przed ich ingerencją z powodzeniem mogłoby zastąpić kawałek ementalera, sprawiając tym samym, że gra była praktycznie niegrywana.

Groteskowość całej tej sytuacji wzmagają dzikie tłumaczenia i przeprosiny JoWood, za wydanie tak słabej gry. Na biciu się w pierś jednak się skończyło, bo jakoś nikt nie kwapił się do naprawienia tak rażącej ilości błędów. Dopiero kiedy ukazał się fanowski patch, wiele osób zdecydowało się sięgnąć po Zmierzch Bogów.

Indyjska przygoda skończyła się dla wydawcy dość niefortunnie, toteż przy planowaniu kolejnej części, zdecydowali się na współpracę ze studiem bliższym naszym szerokościom geograficznym.

Spellbound niewątpliwie był wyborem o klasę lepszym niż Trine Games, aczkolwiek kilka tytułów, które Niemcy mieli na swoim koncie, również nie powalało na kolana.

Tak czy siak, prace ruszyły pełną parą i już dwa lata po ukazaniu się Zmierzchu Bogów, na świat przyszło kolejne i jak się później okazało, ostatnie dziecko JoWood.

Mimo, iż twórcy uparcie twierdzą, że Arcania jest kontynuacją serii, to gra w zasadzie z Gothicem zbyt wiele wspólnego nie ma. Poza paroma bohaterami i olbrzymią liczbą błędów, jest zupełnie innym produktem, który miał za zadanie sprzedać się jak najlepiej, jak najmniejszym kosztem, dzięki dobrej marce.

Niestety, jak zwykle plany zostały brutalnie rozbite o ścianę rzeczywistości. Arcania nie rozeszła się tak dobrze jak chciałby JoWood i nie była w stanie spłacić wszystkich długów wydawcy. Ostatnią deską ratunku miał się okazać dodatek, którego jednak nie zdążyli wydać, bo krótko przedtem splajtowali.

I tak oto wspaniała historia zapoczątkowana przeszło 15 lat temu, chyli się ku końcowi i bynajmniej nie wskazuje na to, aby miała zakończyć się happy endem. Lata świetności Gothica przeminęły bezpowrotnie. Czemu tak się stało? Można by wymieniać masę powodów. Moim zdaniem jest to najzwyczajniejsze w świecie zmęczenie materiału, którego wystarczyło na wydanie trzech bardzo dobrych gier, po których powinno się zamknąć serię. Jak zwykle jednak górę nad ideą wzięły pieniądze i ludzka pazerność- potrafiąca zniszczyć wszystko.

Mimo wszystko, jak zwykle się mówić w takich chwilach - warto pamiętać tylko te najlepsze momenty.



Bojan

Oficjalne dodatki - sukcesy czy porażki?

Dodatki, będące uzupełnieniem istniejącej gry, mają za zadanie poszerzyć i wzbogacić podstawową wersję, a także zapewnić dodatkowe przychody wydawcy. Najczęściej zawierają nowe obszary, wątki fabularne, jak również przedmioty używane przez bohatera. Ciekawostką jest, iż za pierwszy dodatek do gry komputerowej uważa się "Wing Commander: The Secret Missions", wydany w 1991. Od tamtej pory, praktycznie każda produkcja ciesząca się nieco większym zainteresowaniem posiada jeden lub kilka dodatków.

Pierwszym dodatkiem jaki pojawił się w sadze Gothic, był "Gothic 2: Noc Kruka". Wydany w Polsce w 2005 roku, a więc dwa lata po premierze drugiej części. Stanowi integralną część Gothica 2. Do działania potrzebuje podstawki, koniecznej oryginalnej. Zawiera nowe lokacje, takie jak: Dolina Jarkendaru, gdzie możemy zwiedzać pustynię, obóz piratów, a także bagna podobne do tych z pierwszej części. Nie należy pomijać nowych, groźnych potworów, jak np. Trawiasty Ścierwojad. Główna linia fabularna także została wzbogacona o liczne wątki poboczne, spośród których najważniejszym jest wątek tytułowego Kruka oraz tajemniczej broni zwanej Szponem Beliara. Warto też zwrócić uwagę na ekwipunek. W grze pojawiają się nowe zbroje, bronie, jak również pasy - odpowiadające funkcjami amuletom. Grafika, w związku z dodatkiem - nie uległa zmianie, natomiast poziom trudności nieco wzrósł.

Całość gry, po zainstalowaniu dodatku prezentuje się pełniej i okazalej. "Gothic 2: Noc Kruka" został ciepło przyjęty przez fanów serii, o czym świadczą oceny w serwisie gry-online.pl równe 8.9/10. Taki sam wynik uzyskała wersja podstawowa. W świecie fanów panuje opinia, iż Gothic 2 wraz z dodatkiem jest najlepszą częścią sagi, z czego można wnioskować, że dodatek ten jest niezaprzeczalnym sukcesem Piranhy Bytes.

Nieco inaczej sprawy mają się z rozszerzeniem do trzeciej części, nazwanym "Gothic 3: Zmierzch Bogów". Dodatek jest samodzielną, bezpośrednią kontynuacją poczynań bohatera z trzeciej części. Zwolennicy serii przekornie zmienili nazwę gry na "Zmierzch Bugów" z powodu wielkiej ilości błędów, jakich można doświadczyć w dodatku. Znikające postacie, przedmioty których nie można podnieść, to jedynie niektóre z nich. Największym problemem było spotkanie z generałem Lee, który zamiast siedzieć na tronie w Vendardzie jak Pan Bóg przykazał, wybrał się na spacer za mur odgradzający Myrtanę od Nordmaru. Aby się do niego dostać niezbędne było użycie kodu. Naprzeciw chrodom błędów wyszedł Community Patch Team, który wiosną 2011 roku, pracując pod patronatem JoWood Entertainment AG wydał Patch 2.0, zwany też Edycją Rozszerzoną. Dzięki uaktualnieniu, większość błędów została wyeliminowana z gry. Dodatkowo poprawiono jakość grafiki i zoptymalizowano silnik. Niestety Patch został wydany bez żadnej kampanii reklamowej i jedynie w wersji elektronicznej, przez co wielu graczy wcale nie wie o jego istnieniu.

Co do nowych lokacji względem Gothica 3- nie zmieniło się nic. Możemy przemierzać jedynie Myrtanę. Nordmar i Varant zostały oddzielone niedyskretnymi niewidzialnymi barierami.

W wypadku "Zmierzchu Bogów", można jednak śmiało mówić o całkiem nowej fabule. Bohater, niezależnie jaką ścieżką ukończono trzecią część sagi, powraca z nieznanego wymiaru, aby znów wspomóc lud Myrtany dręczony przez okrutnych orków. W skutek jego przemyślnych działań, zostaje na końcu gry królem Rhobarem III, aby prowadzić swój kraj ku lepszej przyszłości.

Oficjalne dodatki - sukcesy czy porażki?

Ogólnie rzecz biorąc, gdyby JoWood Entertainment AG nie pospieszył się z wydaniem gry, producent prawdopodobnie zdążyłby naprawić większość błędów, a dodatek zostałby znacznie cieplej przyjęty przez fanów serii. Niestety tak się nie stało i "Gothic 3: Zmierzch Bogów" w porównaniu z Nocą Kruka otrzymał jedynie 5.6/10 w serwisie gry-online.pl. Przyczyną przedwczesnego wydania dodatku, była ciężka sytuacja finansowa JoWoodu oraz chęć wykreowania nowej gry na gruncie Gothica, do którego prawa na czas określony w 2006 roku odsprzedała mu Piranha Bytes. Tak więc, do końca 2012 roku wydawca miał zamiar na podłożu sagi wylansować nową grę RPG. Sukces odniesiono, chociaż połowicznie. Koniec końców firma upadła, a przez pośpiech w realizacji projektu "Zmierzch Bogów" uznawany jest za najgorszą część serii.

Ostatnim dodatkiem jest "Arcania: Upadek Setariff", której premiera odbyła się 25 października bieżącego roku. Niestety gra nie wyszła w Polsce, a za granicą dostępna jest tylko w wersji elektronicznej. Pudełkową dostaniemy jedynie w Niemczech. Wiadomo natomiast z AddOn, że waży 4.35 gigabajta oraz zapewnia maksymalnie 4, a nie jak zapowiadano - 10 godzin zabawy. Akcja dodatku toczy się w Setariff - stolicy Wysp Południowych oraz terenach przyległych, takich jak dżungla, czy kraina zalana lawą. Gra bezpośrednio kontynuuje wątki kończące wersję podstawową. Celem bohatera jest pokonanie Arcy demona, który uwolniony z ciała Rhobara III zagraża obłożonemu miastu. Rozgrywkę możemy rozpocząć jako łowca, wojownik lub mag, ewentualnie wczytać któryś ze stanów gry z podstawowej części, dający nam wszelkie statystyki, rozdane punkty i przedmioty.

Na temat ekwipunku wiadomo, że dostępny jest szereg nowych broni. Pojawiają się także niespotykane dotychczas potwory. Wymogi gry są nieco wyższe, niż Gothica 4. Rozszerzenie, tak samo jak "Zmierzch Bogów", jest samodzielnym dodatkiem i posiada własną fabułę.

"Upadek Setariff" w serwisie gry-online.pl na tę chwilę został oceniony na 7.6/10. Pod uwagę jednak trzeba wziąć, że głosowało jedynie około 200 osób. Z powodu braku polskiej lokalizacji popularność dodatku w naszym kraju jest bardzo niska.

Tak więc podsumowując- z pewnością za sukces można uznać dodatek "Gothic 2: Noc Kruka". Zmierzch Bogów niestety, ze względu na ogromny pośpiech, nie spełnił oczekiwań odbiorców, a jego potencjał został zmarnowany. Wprawdzie wyszedł Patch 2.0 eliminujący w znacznym stopniu błędy, lecz nie został on należycie rozpowszechniony. "Upadek Setariff" natomiast, zapowiada się całkiem przyzwoicie. Prawdopodobnie będzie przypominał bardzo wersję podstawową. Fabuła i lokacje wydają się być interesujące. Największym problemem, tak samo jak w "Zmierzchu Bogów", są niestety duże ilości błędów. Tak więc, poczekajmy cierpliwie na spolszczenie i patch, które miejmy nadzieję kiedyś wyjdą.



Esmalion

Kalendarium Gothic

Dawniej:

12 października 1997

W Essen w Niemczech, powstaje studio Piranha Bytes - twórcy m.in.. serii Gothic, oraz Risen.

13 października 2006

Gothic 3 zostaje wydany przez JoWoOD Entertainment AG.

3 listopada 2006

Gothic 3 zostaje wydany w Polsce - w pełni zlokalizowany - przez CD Projekt.

2 października 2009

Wydano grę studia Piranha Bytes, pt. Risen, w Europie oraz USA - wydawcą został Deep Silver oddział koncernu Koch Media.

9 października 2009 Gra Risen zostaje wydana w Polsce przez Cenega Poland, zlokalizowano tylko napisy.

12 października 2010

JoWoOD wydają grę studia Spellbound Entertainment AG - Arcania: Gothic 4.

15 października 2010

CD Projekt wydają w pełni zlokalizowaną grę Arcania: Gothic 4 w Polsce.

19 października 2010

Gra Arcania: Gothic 4 zostaje wydana w USA - wersja amerykańska różni się nieznacznie od europejskiej.



Dzisiaj:

12 września 2011

Pojawia się polska wersja nieoficjalnego patcha 1.20 dla Risen. Twórcami są PowerGamer oraz World of Risen. Inicjatorem oraz twórcą instalatora polskiej wersji jest RobeN - konsul CD Projekt.

21 września 2011

Na oficjalnej stronie Risen 2: Dark Waters 2 w Rosji - risen2.ru zostaje zaprezentowane główne menu ww. produkcji.

22 września 2011

Arcania: Fall of Setarrif pojawia się w ofercie Amazon.de. Premiera zapowiedziana na 25 października, twórcami ciągle studio Spellbound, a wydawcą Nordic Games GmbH które przejęło JoWood Entertainment AG

20 września - 5 października 2011

Otrzymujemy wiele materiałów z dodatku do Arcania: Gothic 4

5 października 2011

Otrzymujemy wymagania sprzętowe Fall of Setarrif - są takie same jak w "podstawce"

6 - 9 października 2011

Trwają targi Igromir 2011 w Rosji - można podczas nich pograć w grywalną wersję Risen 2: Dark Waters

8 października 2011

Serwis Gmbox.ru prezentuje wrażenia z pokazu Risen 2, redaktor ciepło wypowiada się o grze.

12 - 18 października

Otrzymujemy nowe materiały, związane z samodzielnym dodatkiem do Arcania: Gothic 4.

18 października 2011

Sascha Henrichs grafik 3D zajmujący się projektowaniem poziomów i modeli dla Piranha Bytes odchodzi, komentując to w następujący sposób na serwisie społecznościowym Google+ : "15.10.2011 mój ostatni dzień jako pracownik Piranha Bytes. Od tej pory praca na własny rachunek. Ciężar w końcu został zrzucony z moich ramion!"

24 października 2011

Dzień przed zapowiadaną premierą, Arcania: Fall of Setarrif, pojawia się na platformie Steam w cenie 14,99 euro. Dodatek został wydany wyłącznie na PC. Jego recenzję możecie przeczytać w tym numerze naszej gazetki.

25 października 2011

Daniel Oberlerchner z Deep Silver poinformował m.in., że: twórcy planują dodatki do Risen 2, gra będzie podobna w wersjach PC i konsolowych, oraz że nie otrzymamy narzędzi moderskich



Śmiechu

Znalezione w Gothic

czyli śmieszne bądź dziwne screeny z gry Gothic



- Nie tkniesz tej skrzyni morra, chyba, że po moim trupie !
- Dobra!



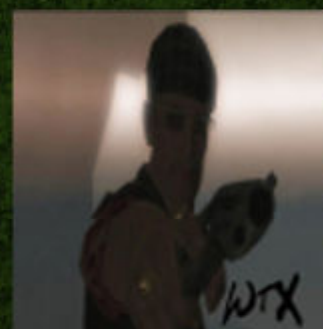
- Ale się burdel tutaj zrobił :o
Spadam stąd chłopaki :o



-Tegoroczna zima zaskoczyła Varantczyków.



-RedBull doda Ci skrzydeł !



Wojtexx

Newsy

11 września

Bethesda potwierdza- gracze mogą zostać wampirami w The Elder Scrolls V: Skyrim.

12 września

Quantic Dream od Heavy Rain stracili 10 milionów euro przez handel używanymi grami.

13 września

Opublikowano ponad 20 minutowy gameplay z The Elder Scrolls V: Skyrim.

14 września

Tokio Game Show - Sony informuje, że PS Vita zadebiutuje w Japonii 17 grudnia.

Blizzard Entertainment opublikowało kalkulator umiejętności na stronie Diablo III.

16 września

BioWare zapowiada kolejne DLC do Dragon Age II: Mark of Assassin.

Znamy wymagania sprzętowe Władcy Pierścieni: Wojna na Północy.

Mass Effect 3 bez polskiego dubbingu.

Nowe produkcje w Platynowej Kolekcji i zmiana ceny sugerowanej na 59,99 Aliens vs Predator, Arcania: Gothic 4, Empire: Total War, Król Artur Złota Edycja, Metro 2033, Napoleon: Total War, Two Worlds II.

17 września

Gra Rage ozłocona (gotowa do wysyłki do tłoczni).

20 września

Na Xbox Live zadebiutował nowy dodatek do Fallout: New Vegas - Lonesome Road.

21 września

Two Worlds II Pirates of the Flying Fortress debiutuje na Steam.

Wystartowały beta testy gry Diablo III.

22 września

Dark Souls ozłocone, premiera w Europie 7 października.

OnLive wystartował w Wielkiej Brytanii (tym samym jest dostępny w Europie).

Ruszyły beta testy trybu Dominion w League of Legends.

23 września

Premiera Guild Wars 2 uzależniona od beta testów.

25 września

Prezes BioWare stwierdził, że czekają na odpowiedni moment do stworzenia Jade Empire 2.

26 września

Wiedźmin 2 na Xbox 360 na 2 DVD, a Rage na 3.

27 września

Znane nazwiska w polskiej wersji Skyrim, m.in.. Piotr Fronczewski, Henryk Talar, Krzysztof Kowalewski i Wiktor Zborowski.

Premiera trybu Dominion w League of Legends

29 września

Premiera wersji 2.0 Wiedźmina 2.

30 września

Twórcy Beyond Good and Evil 2, przesunęli premierę gry na kolejną generację konsol, z powodu "ograniczeń" obecnych platform.

Newsy

1 października

Francuskie studio Cyanide poinformowało, że na początku 2012 ukaże się gra na motywach sagi George'a R. R. Martina - A Song of Ice and Fire.

3 października

Snowblind Studios poinformowało, że przejście Władcy Pierścieni: Wojna na Północy zajmie 12 - 14 godzin. Warto jednak zaznaczyć, że chodzi o tryb dla pojedynczego gracza i to jedną postacią, a nie o to w tej grze chodzi... Premiera 25 listopada.

4 października

Premiera Rage w USA

6 października

Świat obiega szokująca informacja - wizjoner Steve Jobs - nie żyje. Będziemy pamiętać.

Team Bondi - twórcy L.A. Noire zostają poddani procesowi, mającemu zakończyć ich działalność. Ma to związok z niedawnymi sensacjami, które wyszły ze studia. Cóż na przyszłość radzimy lepiej traktować pracowników.

Cryptic Studios poinformowało, że Neverwinter - gra która miała ratować Atari - będzie grą typu free-to-play.

7 października

Premiery Rage, i Dark Souls w Polsce.

10 października

TaleWorlds zapowiada Mount & Blade 2.

Potwierdzono tryb multiplayer w Mass Effect 3.

11 października

Premiera DLC do Dragon Age II - Mark of the Assassin.

12 października

Świat obiegła informacja: Tim Cain, czyli twórca Fallouta, dołączył do studia Obsidian Entertainment.

13 października

GTA 3 zostanie wydane na telefonach komórkowych... żegnaj PC, witaj smartofnie...?

Lineage II za darmo w w Europie.

14 października

Rob Blake z BioWare poinformował na Twitterze, że w Mass Effect 3 nagrano 40 tysięcy linii dialogowych, czyli 2 razy więcej niż w "dwójce".

15 października

Premiera Star Wars: The Old Republic 20 grudnia tego roku.

Nvidia zaprezentowała Nvidia 3D Vision 2 - nowa wersja produktu ma zapewnić, m.in. lepszą jasność obrazu.

17 października

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch - japońskie RPG ukaże się w Europie w 2012 wyłącznie na PS3.

18 października

Na Steam zadebiutowało Brakujące Ogniwo, DLC do Deus Ex: Human Revolution.

Została zapowiedziana Umbra - niezależna gra RPG.

21 października

Zapowiedziany został czwarty dodatek do World of Warcraft - Mists of Pandaria.

25 października

Grand Theft Auto V oficjalnie zapowiedziane!

26 października

Do sprzedaży na Steam trafiło DLC do Dungeon Siege III - Treasures of the Sun.

Zaprezentowano wymagania The Elder Scrolls V: Skyrim - są one podobne do innych wymagań gier z tego roku.

29 października

Telewizja dla graczy Hyper, obchodzi 10 urodziny. Życzymy 100 lat, dalszych sukcesu oraz rozwoju. Mamy nadzieję, że kiedyś dorównamy naszym kolegom po fachu.



Śmiechu

DIABLO

Blizzard - każdy go zna, on zawsze wspaniałe pomysły ma..., m.in. grę, która ma swoje klony. Niestety, ujrzymy ją dopiero w przyszłym roku.

Mowa tu oczywiście o Diablo III - wielkiej legendzie już przed premierą. Czemu mnie to nie dziwi? To gra Blizzarda, a poprzednie części "diabła" zobowiązują. Zbierając różne opinie o becie, wnioskuje że twórcy nas nie zawiodą.

Poruszając się po Nowym Tristam, zbudowanym na zgliszczach starego, będziemy mogli sterować jednym z dziesięciu bohaterów - trzymany na serwerach Blizzarda - przypisanych do konta (stałe połączenie z internetem ma zniwelować oszustwa w grze wieloosobowej), bądź postacią stworzoną lokalnie, którą jednak nie będziemy mogli grać wspólnie z innymi. Klas postaci będzie pięć: Barbarzyńca, Mnich, Łowca demonów, Znachor, i Czarodziej. Pierwszy, to typowy tank- sieka przeciwników jak Berserk. Drugi z kolei jest interesującą postacią ze względu na umiejętności lecznicze, prócz tego zadaje bardzo wiele uderzeń w krótkim czasie i mimo, że każde z osobna nie jest powalające, razem dają zabójczy efekt. Łowca demonów jest łucznikiem, dobrze radzącym sobie również w zwarciu. Czwarta z postaci, mało walcząca - robią to za niego stwory, które przyzywa- najbardziej zwariowana z klas. Czarodzieja chyba opisywać nie trzeba... efektowne czary, ataki z daleka, spowolnienia czasu itd. Twórcy chwają się liczbą kombinacji bohaterów, która wynosi 9 miliardów. Tak, mnie też ta liczba zdziwiła. To wszystko dzięki nowemu systemowi umiejętności, rozwijanemu przez odnajdywanie run oraz ogromnej liczbie przedmiotów, które podobnie jak większość podziemi będą generowane losowo.



Pamiętacie tą sytuację? Z mobka wylatuje jakiś genialny przedmiot, a na ekranie wyświetla się komunikat: "Inventory is full". Diablo III ma wyeliminować ten problem. Koniec z bieganiem po kupcach, przez pół mapy, żeby opróżnić plecak i zarobić trochę złota - teraz będziemy mogli robić to w marszu. Ale uwaga! Zamiast złota możemy również z przedmiotów uzyskać materiały do tworzenia następnych. Potrzebni do tego będą nam rzemieślnicy, których będziemy mogli w trakcie rozgrywki przekonać aby dołączyli do kompanii. Kowal, mistyk, i jubiler, pozwolą nam stworzyć nowe przedmioty, ulepszyć posiadane, bądź przekuć stare na jakieś inne, o lepszych właściwościach. Zmieniono również system portali do miast. Nie musimy kupować zwojów- każda postać ma taką umiejętność na starcie. Jedynym ograniczeniem jest fakt, że musimy pozostawać poza walką w czasie teleportacji.

World of Warcraft pokazał kruchość produkcji, w które grają miliony - farmerów. Przeglądając portale aukcyjne możemy natrafić na oferty ze złotem, czy też innymi przedmiotami. Twórcy zaprzestali walki z tym procederem, zamiast tego... stworzyli własny, realny system aukcyjny. Prócz tradycyjnego systemu, gdzie walutą jest złoto, powstanie nowy - z prowizjami pobieranymi przez Blizzard- dom aukcyjny, gdzie wirtualne przedmioty i złoto, będziemy mogli sprzedawać i kupować za realną gotówkę. Domy będą działać w obrębie regionów, więc gracze z Europy nie mogą handlować z Amerykanami, a twórcy pobiorą prowizję na trzech etapach handlu: za wystawienie przedmiotu, za sprzedanie, i za przelanie gotówki na swoje konto bankowe(!). Tak więc nowe Diablo pozwoli niektórym zarobić.



Category	Item Name	Buy Price	Sell Price	Current Price	Buy Order	Sell Order
Equipment	SWIFT BOW	45	201	201	140	400
Equipment	SAULSTEIN BLADE	17	227	227	150	400
Equipment	WATERMILL'S HEART	28	791	625	500	400
Equipment	CRISTOFINO	10	131	131	100	200
Equipment	ADAMANTINE WINDING RING	10	1400000	1000000	1000000	1000000
Equipment	WINDY CROSS	30	8370	7400	6000	4000
Equipment	CRISTOFINO	10	1674	1600	1100	200
Equipment	WATERMILL	40	4200	4100	3000	300
Equipment	WINDY CROSS	30	8249	8210	6700	300
Equipment	WINDY CROSS	30	8024	8040	6100	200

Mówiąc o Diablo nie można pominąć kwestii jaką jest multiplayer, prócz tradycyjnej kooperacji - do której twórcy jak zwykle bardzo się przyłożyli. Powstanie nowy tryb PvP zwany Arena. Mimo tego twórcy twierdzą, że Diablo III nie będzie dziedziną e-sportu, oraz że nie planują rankingów. Gracze dobierani będą według swoich umiejętności, aby każdy był zadowolony z rozgrywki. Brak balansu jest bardzo poważnym problemem, jednak w tej fazie produkcji twórcy nie potrafią go zniwelować (mimo, że to Blizzard- to tylko ludzie...) i wszelkie poprawki znajdziemy w łatkach wydanych po premierze gry - wszystko wyjdzie w praniu.



Cóż, bez wątplenia Diablo III będzie wielką grą - zarówno pod względem rozmiarów, jak i grywalności oraz kolejną genialną produkcją Blizzarda, która ma trafić na konsole! Jeden z twórców stwierdził nawet, że wygodniej w nowe Diablo gra się na padzie. Niestety, gra nie będzie wspierała modów. Pozostaje nam tylko czekać do lutego 2012. Polskim wydawcą znów ma być CD Projekt, a abonenci którzy wykupią roczny abonament w World of Warcraft mają otrzymać Diablo III za darmo.



Śmiechu



Nasi czytelnicy



UP
Gothic.org.pl



Insimilion
Twierdza RPG i fantasy



Tawerna Gothic

Gothic Komiks

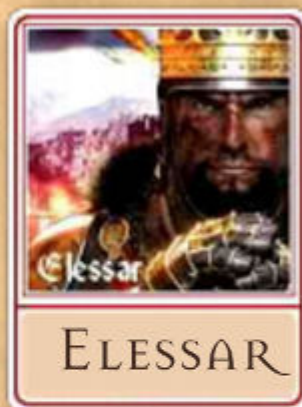




GOthic MAGAZINE

tworzą

Redaktor
naczelny



ELESSAR

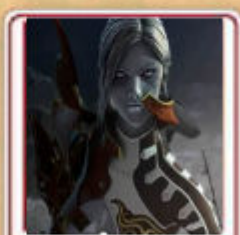
Redaktorzy



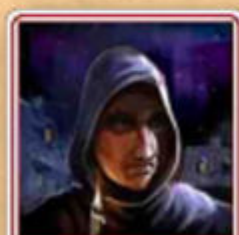
ROMEK



BOJAN



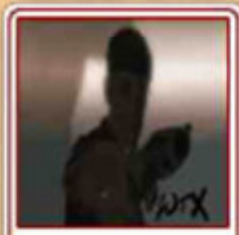
Szkeleton



ESMALION



ŚMIECHU



WOJTEXX



BAAL ISIDRO

Korektor

Grafik



BIAFRA



CEDRIC

Stali współpracownicy



YEED



ELECTRIC
DRAGON

Kontakt

Na Wasze wiadomości czekamy pod mailem redakcja@gothicmagazine.xaa.pl oraz pod numerem Gadu-Gadu: [1261340](https://www.gadu-gadu.com/number/1261340).

Oficjalna strona Gothic Magazine: <http://gothicmagazine.xaa.pl>

Profil na Facebooku: <http://www.facebook.com/gothicmagazine>