

Grafikę 3D odkryłem w Rzeszowie

Rozmowa

z **LUCJANEM**

WIĘCKIEM ze stu-

dia **CD Projekt**

RED, jednym z twórców gry „Wiedźmin2:

Zabójcy Królów”

- Pierwszy „Wiedźmin“ odniósł gigantyczny sukces. Sprzedano 1,7 miliona egzemplarzy. Czy dwójka również podbije serca graczy?

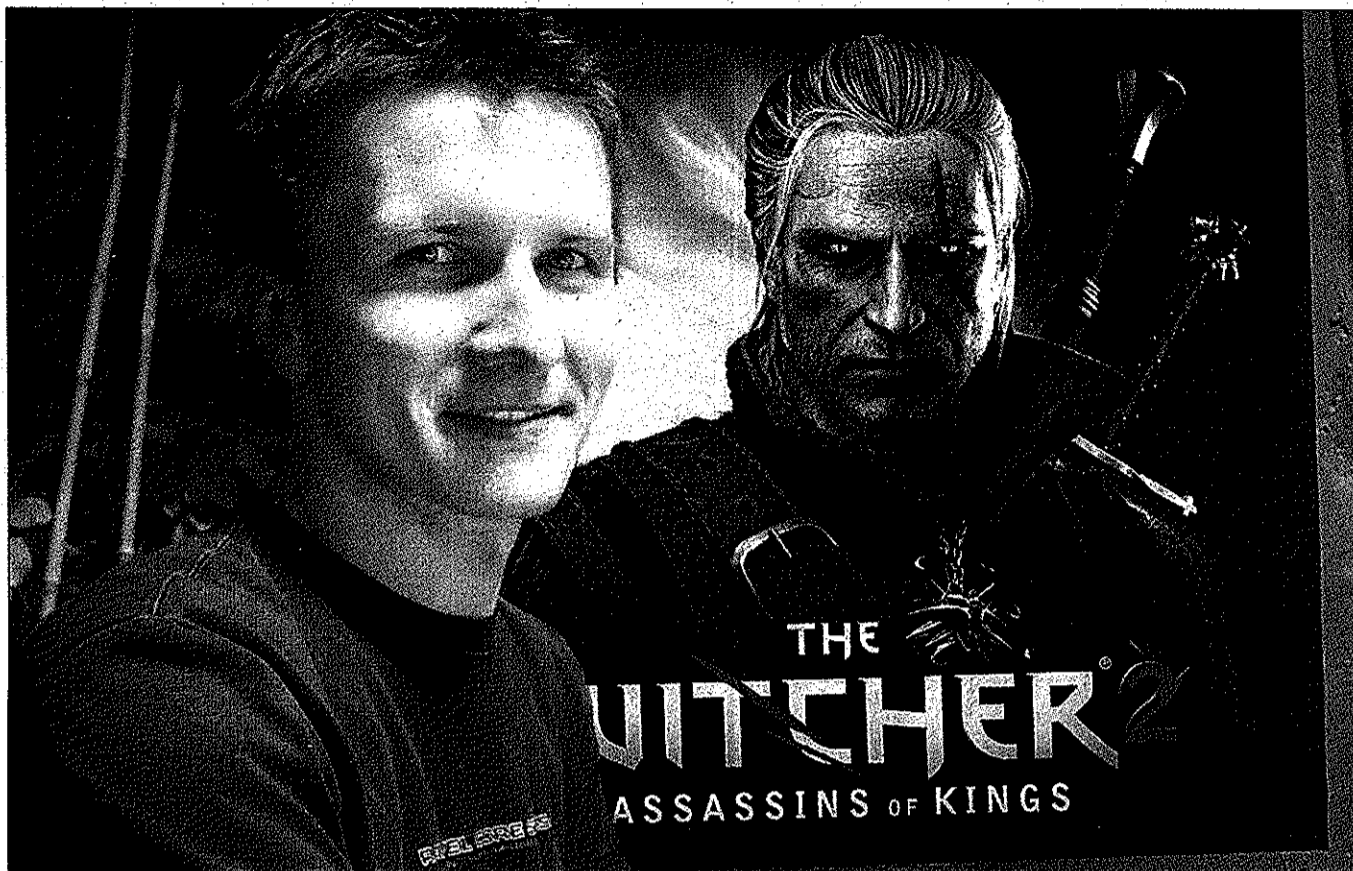
- Na to liczymy. Ciężko pracujemy nad tym tytułem i wierzymy, że gracze docenią nasz wysiłek. Chcemy, aby gra przyniosła wszystkim masę dobrej zabawy.

- Czym „Zabójcy królów” zaskoczą fanów? Będzie więcej erotyki, brutalności?

- Erotyka i brutalność, dużo krwi i piękne kobiety w „Wiedźminie“ zawsze szły z sobą w parze. W porównaniu do jedynki dwójka jest zrobiona z dużo większym rozmachem i odwagą. Będziemy odkrywać piękne miejsca, w których będą się czaić potwory, co często dla gracza będzie dużym zaskoczeniem. A erotyka? Technologia i umiejętności naszych grafików poszły tak mocno do przodu, że kobiety, które wiedźmin będzie spotykał, wyglądają i poruszają się bardzo realistycznie. Do tego trzeba dodać świetne teksty, które w „W2“ są jeszcze bardziej soczyste.

- Jakie są najważniejsze różnice między dwoma częściami?

- Fabuła jest zdecydowanie bardziej nieliniowa i ma spowodować, że gracz od pierwszych chwil zostanie wciągnięty w świat „Wiedźmina“. Technologia daje nam swobodę tworzenia. Mocno skupiliśmy się nad walką, która jest bardzo istotną częścią życia wiedźmina. Każdy wyprowadzany cios jest bardzo precyzyjny i dynamiczny, z wieloma kombinacjami, co daje dużo frajdy. Do tego mamy całą masę specjalnych animacji do walk z największymi przeciwnikami. Daje to mnóstwo dodatkowych wrażeń.



Lucjan Więcek (lat 33), pochodzi spod Lubaczowa, od 14 lat zajmuje się grafiką 3D. W studiu CD Projekt RED pełni funkcję Lead 3D Artist lokacji, kieruje dużym zespołem. Uwielbia jeździć na nartach, grać na pianinie (ukończył pierwszy stopień szkoły muzycznej w Lubaczowie), fotografować, czytać kryminały.

- W jedynce twórcy chwalili się stworzeniem największego żyjącego miasta w ówczesnych grach RPG. Czy w dwójce możemy spodziewać się czegoś równie spektakularnego?

- Dajemy graczowi zdecydowanie więcej. Dajemy nie tylko miasto, ale dużo większe przestrzenie, które będą dostępne bez długiego i zniechęcającego przez wszystkich napisu „loading“. Dzięki naszemu systemowi zarządzania pamięcią świat „Wiedźmina“ stał się dużo większy, bo przestał być ograniczany starą technologią.

- Ile osób pracuje przy „Zabójcach“?

- Przy „W1“ pracowało około 80 osób. Teraz przekroczyliśmy liczbę 100. Gracze mają coraz większe wymagania, my mamy coraz większe ambicje i chcemy, żeby to, co dostaną gracze w pudełkach, ich nie zawiodło. Dlatego potrzebujemy więcej specjalistów, którzy potrafią sobie radzić z trudnymi tematami.

- W tworzeniu i sukcesie „Wiedźmina“ spory udział mie-

li rzeszowianie. Czy w „Zabójcach królów“ również mamy mocną reprezentację?

- Nie jest już tak duża. Kiedyś ma w swoim życiu swoje plany i pomysły na samorealizację. Nie każdy chce pracować przy tym samym tytule przez kolejne lata.

- A pan jak trafił do CD Projekt RED?

- Do RED trafiłem poprzez ciężką pracę nad swoimi zdolnościami, które odkryłem, będąc na studiach we WSIiZ w Rzeszowie. Jednak najważniejszym momentem, który ukierunkował mnie na grafikę 3D do produkcji gier, było rozpoczęcie pracy w firmie „Detailion“. To tam najwięcej się dowiedziałem, jak działa cała „maszyna“ tworzenia gier. To ludziom, z którymi wtedy pracowałem, najwięcej zawdzięczam. Pochodzę z małej miejscowości Stare Oleszyce niedaleko Lubaczowa, gdzie uczyłem się w technikum mechanicznym. Jak wielu młodych ludzi, szukałem większych możliwości, które może dać większe

miasto. Padło na Rzeszów. To bardzo piękne miejsce, zawsze będzie mi się dobrze kojarzyło. W Rzeszowie odkryłem grafikę 3D i stawałem pierwsze kroki z programami do grafiki. Jest jeszcze jeden wątek całej tej historii z grafiką, a mianowicie moi rodzice. Zawsze mnie wspierali. To dzięki nim dotarłem do miejsca, w którym teraz się znajduję. Jestem wdzięczny im za wszystko.

- Pełni pan ważną rolę w tworzeniu „Wiedźmina“.

- Ode mnie i od mojego zespołu, który jest jednym z największych w RED, zależy to, jak gra będzie wyglądała od strony

wizualnej. Mam ogromną przyjemność pracować z najlepszymi w tej branży i nimi kierować. Sprawia mi to dużo radości, ponieważ każdy z nich to indywidualność, każdy ma własny styl, który potem przekłada się na to, co gracz ostatecznie zobaczy na ekranie. Każdy artysta ma możliwość żeby się „wyżyć“, a przede wszystkim może liczyć na ogromny rozwój swoich umiejętności.

- Kiedy „Wiedźmin 2“ trafi do sklepów?

- Produkcja ciągle trwa, mamy do wykorzystania jeszcze parę tygodni. Do sklepów gra trafi 17 maja.



„Wiedźmin 2: Zabójcy Królów“ to jedna z najbardziej oczekiwanych premier 2011 roku w świecie. Pierwszy publiczny pokaz gry w pełnej polskiej wersji językowej odbył się w Warszawie w czwartek.

Wiedźmin w liczbach

11 - w tylu wersjach językowych ukazuje się gra
140 - komputerów wykorzystano przy tworzeniu tej gry

526 - postaci występują w „W2“

1500 - rysunków stworzono przy produkcji

2007 - w tym roku rozpoczęto prace nad „dwójką“

PROMOCJA



Rozmawiał Jerzy Leniart