

## O tym jak (na jakiś czas) zostałem najszybszym graczem Gothica w Polsce

### Początek przygody

Historia ta zaczęła się kilka lat temu kiedy to, będąc jeszcze na studiach, oglądałem kolejny maraton speedrunowania z serii Games Done Quick. Niezwykle imponowała mi finezja, z jaką występujący tam gracze przebiegali przez kolejne gry, często naginając zasady rządzące wirtualnymi światami do granic możliwości. Pomyślałem sobie, że z chęcią bym się w czymś takim spróbował. Zacząłem więc szukać tytułu, w którym chciałbym się wyspecjalizować. Podejść miałem kilka: starałem być najszybszą Larą Croft w moim ukochanej przygodzie długonogiej pani archeolog, którą bez dwóch zdań jest Tomb Raider: Legenda. Bawiłem się świetnie, a błąd pozwalający na bieganie w powietrzu nadawał całości niemałej widowiskowości. Udało mi się nabrać niezłej wprawy w pokonywaniu prologu rozgrywającego się w Boliwii, lecz kolejny etap w Peru wymagał wykorzystania sztuczki, której nie umiałem odtworzyć. To ostudziło mój zapał i w efekcie porzuciłem moje starania. Później próbowałem swoich sił jeszcze w pierwszej części Mega Mana, która wymagała wykonywania trudnych trików z dokładnością do jednego piksela, co było dla mnie zbyt wymagające, oraz arcytrudnym I Wanna be the Guy. W nim z kolei konieczne było nieustanne skupienie, co zmieniało zabawę w harówkę, a nie o to tu chodziło. W końcu jednak nastał dzień, w którym zadałem sobie pytanie: „A może by tak Goticzek?”. Okazał się to być strzał w dziesiątkę. Pierwsze dzieło studia Piranha Bytes posklejane było na ślinę i taśmę klejącą – psuło się od samego patrzenia na nie. Perspektywa umyślnego wywoływania błędów była szalenie kusząca, a i kolejny powrót do Górniczej Doliny wydawał się przyjemną perspektywą.

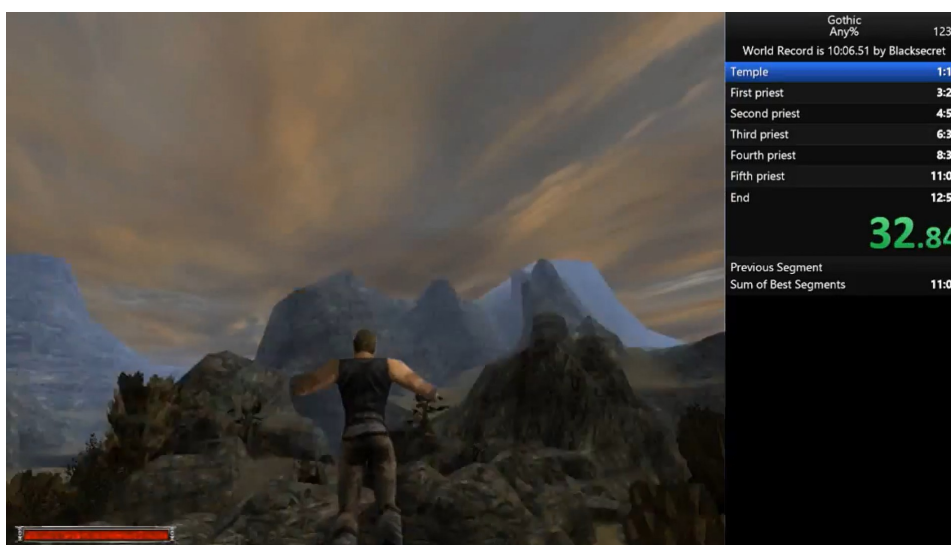


Zrobiłem szybkie rozeznanie i okazało się, że pierwszego Gothica speedrunuje raptem garstka osób i, co było dla mnie szalenie dziwne, mimo kultu jakim seria o bezimiennym bohaterze obrosła w naszym kraju, nie było tam wówczas ani jednego Polaka. Społeczność skupiona wokół gry, mimo iż niezbyt liczna, miała niemałe umiejętności, więc wiedziałem, że nie będzie łatwo z nimi konkurować. Na początek zdecydowałem się by spróbować swoich sił w mniej popularnej kategorii – Any%. Ta pozwalała na używanie wszelkich możliwych sztuczek na dowolnej wersji gry. W tym przypadku „dowolnej” oznaczało najczęściej „chińskiej”. Okazuje się bowiem, że tłumacze z państwa środka przetłumaczyli Gothica aż za dobrze i przełożyli na swój język także nazwy niektórych zmiennych, co siało spustoszenie w trakcie rozgrywki, nie pozwalając części skryptów się prawidłowo wykonać.

### Droga do świątyni

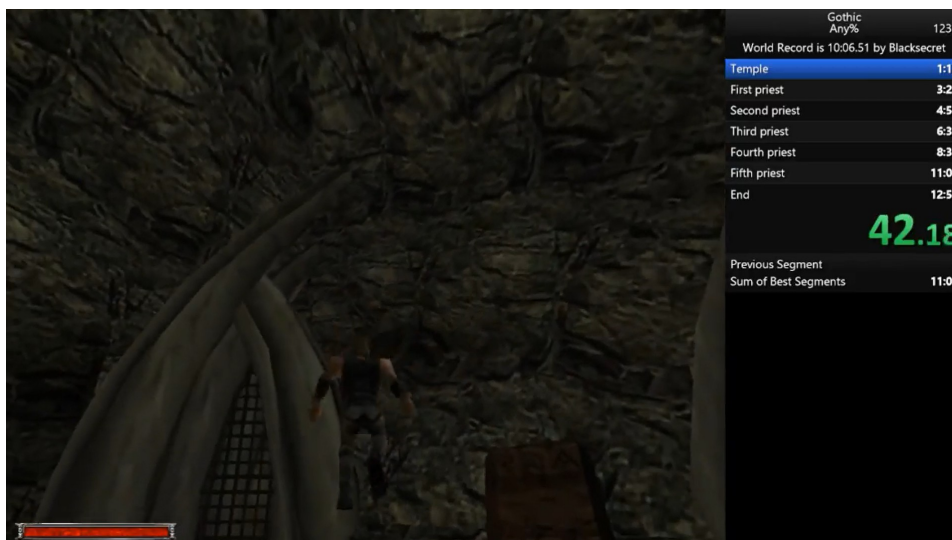
Moje szkolenie zacząłem od oglądania najszybszych podejść zarejestrowanych przez innych

speedrunnerów i pozyskania informacji na temat tego jak wykonywali poszczególne sztuczki. Gdy już posiadałem niezbędną wiedzę, rozpocząłem trening, po którego ukończeniu mogłem próbować zmagania na czas. Punkt pierwszy na mojej liście umiejętności do zdobycia – szybkie dotarcie do Świątyni Śniącego. Kto grał w Gothica ten wie, że to właśnie tam rozgrywają się wydarzenia wieńczące przygodę, a pierwszy raz wejść tam możemy dopiero w piątym z sześciu rozdziałów gry. Ja jednak musiałem się tam wdrzeć już w pierwszym. Po przeklikaniu się przez dialog z Diegiem szybko ominąłem naszego nowego kumpla i skacząc raz po raz zacząłem wspinać się na znajdującą się nieopodal górkę. Szybko odkryłem, że wciskając zbyt często przycisk odpowiedzialny za skok łatwo mogłem doprowadzić do częściowego zapadnięcia się pod ziemię Bezimiennego, co powodowało utratę cennych sekund. Odrywając się od ziemi tuż po wylądowaniu można zaś było oszukiwać prawa fizyki, bowiem gra potrzebowała ułamka sekundy na zorientowanie się, że bohater stoi na zbyt stromej powierzchni i trzeba go zrzucić. Jeśli jednak wykonało się kolejne odbicie zanim do tego doszło, można było wdrapywać się na wzniesienie dalej – musiałem wyczuć jak robić to dobrze. Pierwsze prawdziwe wyzwanie było jednak wciąż przede mną. Musiałem nauczyć się jednej z najtrudniejszych sztuczek, tzw. „Catapult glitcha”.



Przy jego pomocy można w ciągu kilku sekund przerzucić się na drugi koniec mapy. Moim celem oczywiście była wioska orków, w której znajdowała się świątynia. Łatwiej powiedzieć niż zrobić – trik ten szalenie precyzyjnego wycelowania oraz zatrzymania rozgrywki w trakcie przemieszczania się protagonistą do przodu. Oczywiście, by nie było zbyt łatwo, trzeba to wykonać z dokładnością co do jednej klatki animacji. Domyślnie Gothic działa w 25 klatkach na sekundę, więc nie było to wyzwanie tak trudne, jak mogłoby być przy 60, ale i tak sporo się namęczyłem, zanim udało mi się wykonać pierwszy udany lot w pożądanym miejscu. Oczywiście zadbać trzeba było również o odpowiednie lądowanie – wszak spadałem z dużej wysokości, co normalnie skutkowało by zgonem. Tu do akcji wkracza klawisz „M”, odpowiadający za uruchomienie mapy. Gdy nie mamy żadnej w ekwipunku, po wciśnięciu tego przycisku pozycja gracza resetuje się, przez co śmierć w wyniku upadku przestaje być problemem. Podobnie działanie ma wykonywanie kroku w lewo lub prawo, będą w powietrzu, choć to wiąże się z nieznacznym przemieszczeniem.

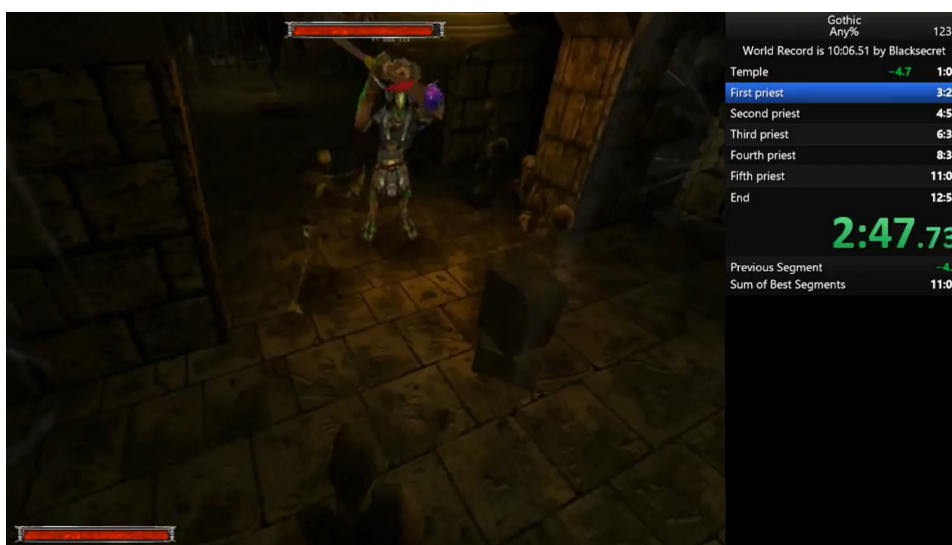
Byłem w wiosce orków, cel był blisko, lecz dzieliła mnie od niego gigantyczna krata, na której otworzenie nie było czasu, bo na moje powitanie biegła już pokaźna grupa powitalna, machająca wesoło toporami i pokrzykująca „uga czaka”. Twórcy zadbali jednak o alternatywne wejście – kilka metrów nad ziemią znajdowała się szczelina na tyle duża, by się przez nią przecisnąć. Trzeba się było tylko jakoś do niej dostać. Tu do akcji wszedł nieskończony skok. Jest to inna wersja poprzedniego manewru – gdy pod koniec susa nadusimy „M” na klawiaturze, czynność zostanie powtórzona, przenosząc model Bezimiennego jeszcze wyżej. I w ten sposób, czując oddech rozjuszonych zielonoskórych na karku, zacząłem wnosić się do upragnionego wejścia.



Chwilę później było po wszystkim, a ja z radością spacerowałem w głąb podziemnego kompleksu. W nim już dużo bardziej trzeba było uważać na przeciwników – tych się nie dało już tak łatwo wyminąć, a każdy z nich, podobnie jak orkowie wcześniej, mógł mnie wysłać do innego, lepszego świata jednym celnym uderzeniem. I na to było jednak proste rozwiązanie. Wystarczyło bowiem zapisać szybko grę, a potem ją wczytać i oponenti zapominali na chwilę, że powinni gonić Bezimiennego. Dawało to wystarczająco dużo czasu na oddalenie się poza zasięg ich wzroku. Brnąłem coraz dalej, korzystając po drodze zanurzania się w podłódze (to kolejna z supermocy, jaką daje klawisz „M”) i umykając kolejnym wrogom.

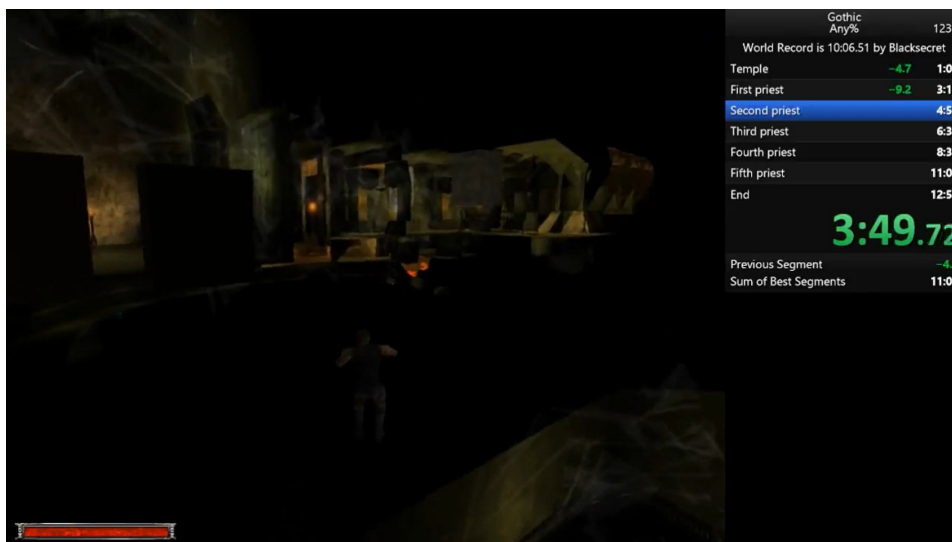
### Pięciu niewspaniałych

By ukończyć Gothica trzeba ubić Śniącego – demona odpowiedzialnego za cały ten bajzel z magiczną barierą. Pokonanie go polega na przebicciu każdego z jego pięciu serc ostrzami, których strzegą rozsiani po świątyni orkowi szamani. Dokładniej rzecz ujmując, należy je wyjąć z ich martwych ciał. Jak już jednak wspominałem, główny bohater jest dla każdego „na strzała”, więc jak, cholibka, miały ich pokonać? Otóż okazało się, że twórcy upchnęli w swojej grze na tyle dużo błędów, że jest wśród nich cała gama zagrań wykańczających kapłanów śpiącej pokraki. I to dla każdego jest inny trik!

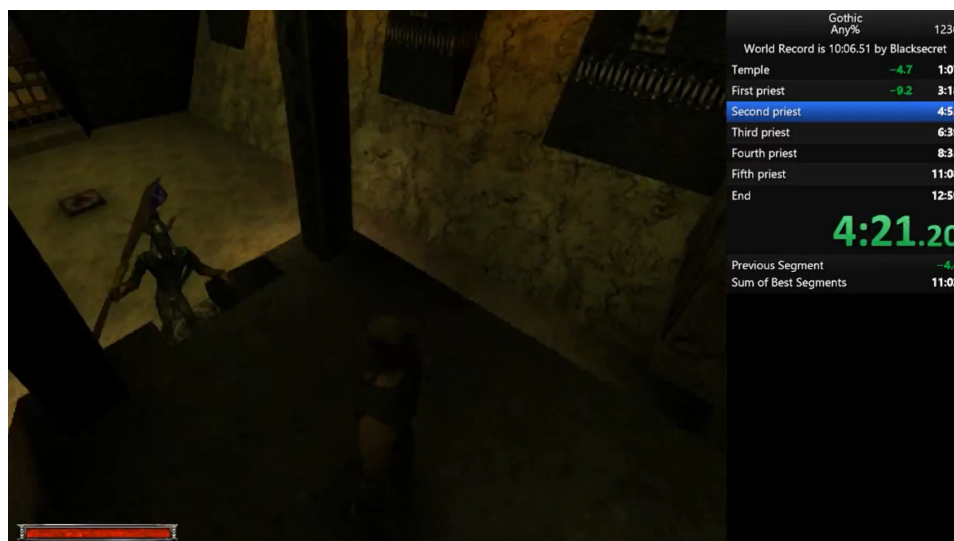


Po rozmowie z pierwszym należało szybko odsunąć się i trzymać kciuki. Przy odrobinie szczęścia

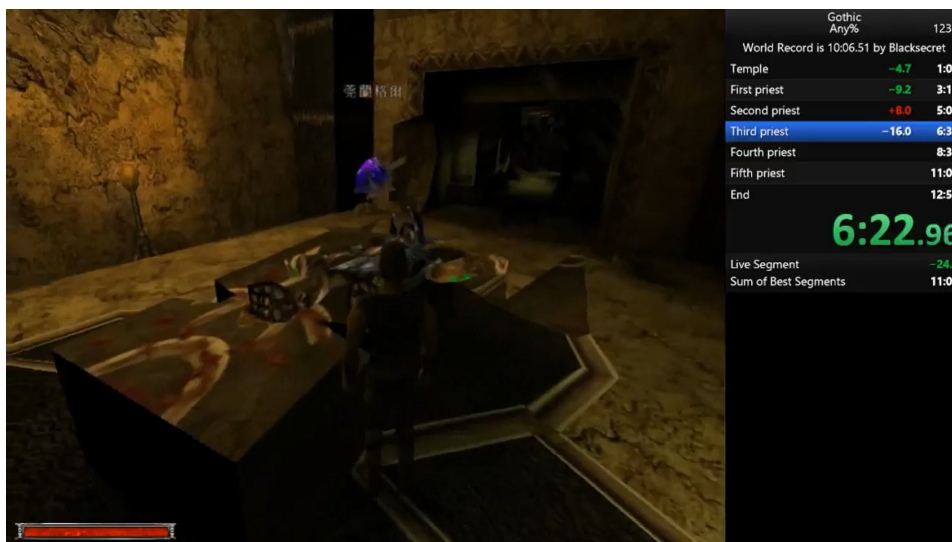
zarówno on jak i pałętające się dookoła szkielety przestają zwracać uwagę na protagonistę i wdają się w bójkę między sobą. Z uwagi na przeważające siły kościotrupów zwykle to one zwyciężają i tak też było tym razem. Zabrałem szybko to, co mi było potrzebne i przebijając się przez ścianę wyskoczyłem poza granice mapy, by skrócić sobie drogę do kolejnego kapłana. Przechodzenie na drugą stronę bywa szalenie upierdliwe, bo wymaga wejścia w kąt i wykonywania ataku lub skoku z taką dokładnością, że trafienie w odpowiednią pozycję jest tu tylko kwestią szczęścia. Może się udać za pierwszym razem, może za piątym czy setnym, a może też nie udać się wcale. Loteria. To chyba główny powód, przez który tak mało jest chętnych na mierzenie się w tej kategorii



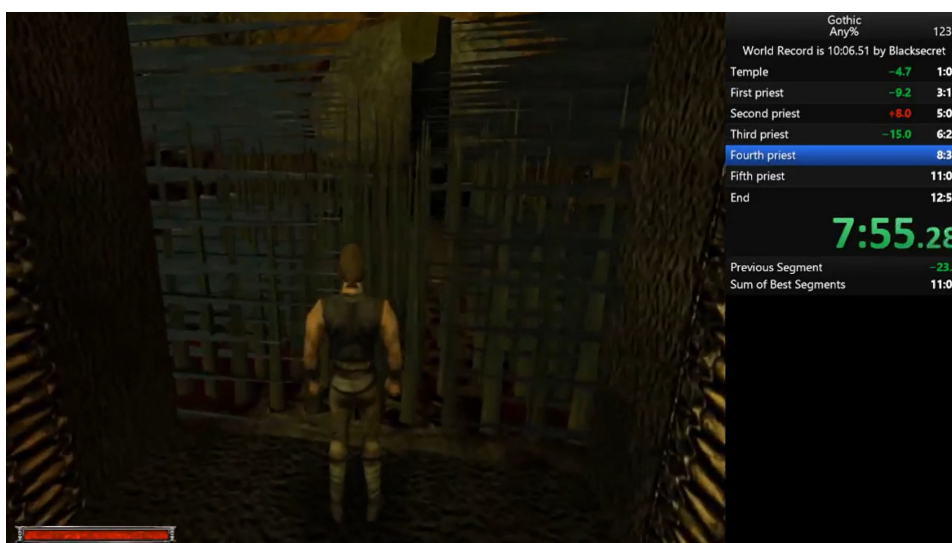
Drugi gagatek czekał na mnie w innym pomieszczeniu, najpierw należało go z niego wyciągnąć, przeklikać się przez dialog, a następnie zapisać grę w momencie, w którym przechodził w tryb walki. Jeśli mamy dobre wyczucie czasu, to po wczytaniu zamiast próby rzucania w nas zaklęciami, zielonoskóry zacznie nas ganiać, wymachując swoją pałką. Udała mi się ta sztuka, więc wystarczyło tylko sprowokować go do wpadnięcia do małej komnaty pod podłogą - na jej dnie czekały zadające sporo obrażeń kolce. Za mało jednak, by utłuc kapłana. Wystarczy jednak zapisać grę, a potem od razu ją wczytać i punkty życia zostaną mu odebrane ponownie. Kilka powtórzeń i nasz oponent leżał już bez życia. Teraz wystarczy wyłączyć kolce przełącznikiem, w który teoretycznie należy strzelić z łuku lub kuszy, lecz szybciej jest w niego po prostu wejść – aktywuje go nie tylko pocisk, ale też wszystko co wejdzie z nim w kontakt, również ciało bezimiennego. Potem zabrałem co chciałem, wróciłem na korytarz, przecisnąłem się znowu do obszaru "poza światem" i potupałem do następnego szamana.



Z numerem trzecim sprawa miała się zdecydowanie inaczej. Po pierwsze, nie można pozwolić na uruchomienie się dialogu z nim. Na szczęście do miejsca jego bytowania wkraczamy od góry, przez co łatwo jest przeskoczyć nad fragmentem poziomu aktywującym dialog. Wpadłem do jego pomieszczenia i szybko, omijając go, pobiegłem na drugi koniec, po czym zacząłem "nurkowanie" w podłożu. Takie działanie miało na celu sprowokowanie kapłana do wejścia na kamienny stół, nad którego środkiem znajdował się ciężki filar, opadający na każdego, kto pod niego wejdzie. Ork nie był skory do współpracy, lecz po kilku próbach zawył żałośnie, a ja chwilę później z kolejnym ostrzem w ekwipunku zmierzałem po następne. Droga, rzecz jasna, prowadziła przez kolejną ścianę.

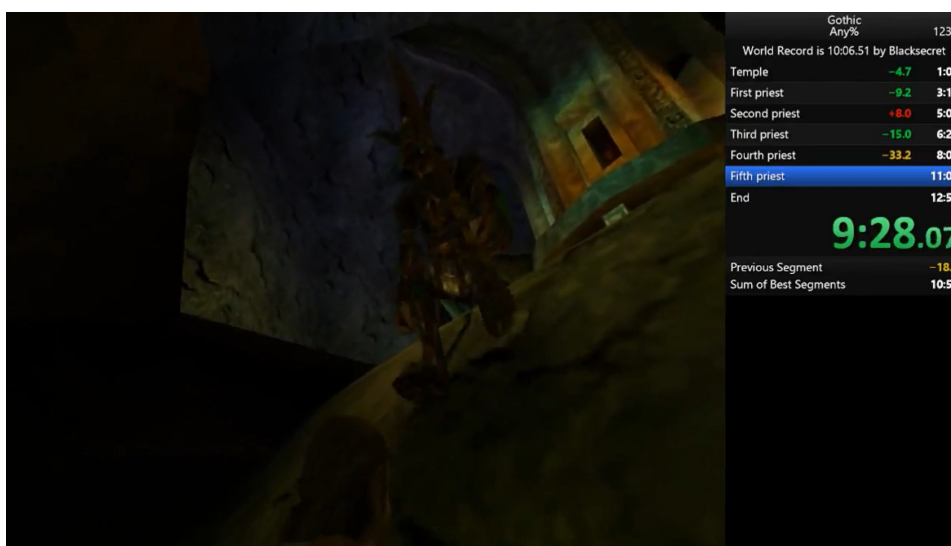


Czwarty niemilec czekał na mnie na wysepce otoczonej jeziorem pełnym lawy. Wejście do budynku, w którym stacjonował, chronione było przez śmiertelne kolce – należało uważać podczas wchodzenia. Po minięciu pułapki wykonać musiałem kolejny trik. Otóż wykonując krok w bok, będąc jednocześnie w powietrzu szaman zaatakuje nas, nie inicjując wcześniej dialogu, a dokładnie o to nam chodzi. Po zrobieniu tego szybko wybiegłem z pomieszczenia, a następnie wróciłem, by aktywować kolce, na które właśnie wbiegł wściekły zielonoskóry. Na tym zakończył swój godny pożałowania żywot, a mi pozostał do zakatrupienia ostatni z obrońców Śniącego.



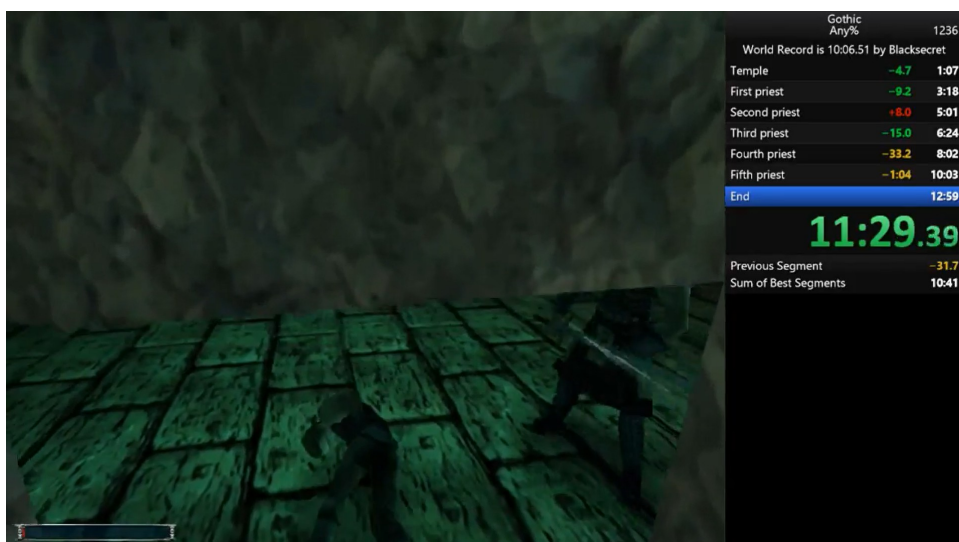
Biegłem dalej, mijając zdenerwowanych strażników świątynnych, potem korzystając ze sztuczki z nieskończonym skokiem wdrapałem się na gigantyczną budowlę, za którą czekał na mnie most, a za

nim z kolei ostatni z szamanów. Gdy przechodzi się Gothica normalnie, w tym miejscu kończy się pierwsza wycieczka po orkowej świątyni, ponieważ piąty kapłan jest nie do pokonania. Wtedy protagonista wraca na powierzchnię by zdobyć oręż wystarczająco potężny do tego zadania. Na to jednak speedrunnerzy nie mają czasu, więc znaleźli rozwiązanie tego problemu. Otóż nasz oponent jest odporny na wszystkie posiadane przez nas rodzaje oręża, ale nie jest odporny na grawitację. Wystarczy, zamiast przejść przez cały most, zeskoczyć z niego skraj przepaści, gdzie przyjdzie przywitać nas przeciwnik. Tak też zrobiłem, a po pominięciu rozmowy zobaczyłem, że pomaszerował w lewo. Niedobrze. To z prawej strony czekała na niego skała, z której zawsze spada na dno przepaści. Zapis i wczytanie skłoniły go jednak do zmiany swojej decyzji. Chwilę później było po nim. Niestety, potrzebne mi ostrze leżało na dnie przepaści razem z jego zwłokami. Na to jednak pomagał powrót na drugą stronę mostu. Gdy przeszedłem przez niego jeszcze raz, cało orka czekało już na górze aż zabiorę sobie z niego to, co jest mi potrzebne.



### Budzimy śpiocha!

Mając w ekwipunku wszystkie pięć mieczy zostało już tylko uporać się z głównym bossem. Droga do niego prowadziła, a jakże, przez kolejną ścianę, przez którą przebić się jest stosunkowo łatwo. Odległość do pokonania nie była zbyt długa, więc już po chwili spadałem przez sufit do komnaty Śniącego. Szybki resecik obrażeń klawiszem „M” i mogłem zasuwać dalej. Był jednak spory problem. Drogę zagradzał Cor Kalom, który przytargał ze sobą stado wiernych mu strażników świątynnych, a w tle latały groźne demony. Niedobrze. Taki komitet powitalny potrafi napsuć krwi gdy przychodzimy tu w pełnej zbroi i z mieczem ostrzejszym niż sos w dobrym kebabie. Nie jesteśmy jednak całkiem bezbronni. Guru z obozu na bagnie chce sobie bowiem najpierw nieco z Bezimiennym porozmawiać. I właśnie to pragnienie pogawędki wykorzystać można na swoją korzyść. Dzięki niemu można bowiem pozyskać pełną ochronę przed wzrokiem uzbrojonych po zęby oponentów. Otóż jeśli wchodząc w obszar rozpoczynający rozmowę uda nam się jednocześnie otworzyć menu główne (najłatwiej jest to wykonać w trakcie skoku), a następnie zapiszemy i wczytamy grę, będziemy znajdować się w tym samym miejscu, lecz gra będzie myślała, że jesteśmy w trakcie dialogu, i da nam to nietykalność. To znaczy myślałem, że tak to właśnie działa, lecz gdy po wbiciu ostrza w pierwsze serce głównego antagonisty, jeden z ziomków mnie znokautował, zorientowałem się, że coś jest nie tak.



Po fakcie dowiedziałem się, że powinienem po wczytaniu gry jeszcze raz wejść w pole inicjujące dialog i dopiero wtedy będę bezpieczny. Wtedy tego jednak nie wiedziałem. Okazało się jednak, że nokaut działa podobnie i gdy po chwili główny bohater wstał, nikt już sobie jego obecnością głowy nie zawracał. Pozostało mi już tylko przebicie czterech pozostałych serc i mogłem się cieszyć z zostania najszybszym Polakiem w Gothicu.

Rank	Player	Time without loads	Time with loads	Date
1st	Blacksecret	9m 19s 566ms	9m 34s 533ms	9 months ago
2nd	comatose	9m 51s 766ms	10m 22s	11 months ago
3rd	Saradoc	10m 36s 002ms		7 months ago
4th	CarlosFdez	11m 13s 900ms	11m 51s 200ms	3 years ago
5th	Korpokrowa	12m 23s 520ms	12m 51s 766ms	3 years ago
6th	colin8seven	16m 53s 500ms	17m 23s 100ms	6 years ago

Note: newly submitted or approved runs may take a few minutes to appear. Thanks for your patience!

Mój wynik nie był oszałamiający, a błąd na samym końcu kosztował mnie masę czasu, jednak byłem bardzo szczęśliwy. Cała ta droga, godziny ćwiczeń, rzucanie mięchem na lewo i prawo gdy kolejny raz nie wychodził „catapult glitch”, albo kiedy nie mogłem się precyzyjnie przemieścić przez ścianę przez ponad minutę – wszystko to było niezwykle przyjemną przygodą. Później życie odciągnęło mnie od tej zabawy, do której od sporadycznie wracałem, by się nieco pobawić, nauczyć się nowych strategii, lecz następnego nagrania pełnego przejścia już nie zrobiłem. W międzyczasie w najpopularniejszej kategorii „No out of bounds” pojawiło się kilku rodaków i jeden z nich przebił mój wynik, odbierając mi tytuł najszybszego polaka w Górniczej Dolinie. Nie przejąłem się tym jednak zbyt wiele. To, co osiągnąłem, jest bez dwóch zdań moim największym growym osiągnięciem i fantastycznym doświadczeniem, które bardzo miło wspominam.