

GRAY DAWN

Interactive Stone răsare din cenușă

Când am descoperit noul trailer pentru Gray Dawn am rămas cu gura căscată de-un cot. Băi ce atmosferă misterioasă, rece și plină de esență locală, mi-am zis, măgulit de vibrația „Witcherish” est europeană. Nu știam nimic despre subiectul jocului, nu aveam idee cine sunt cei de la Interactive Stone și zburase pe lângă urechile mele vestea că studioul românesc din spatele acestui adventure horror trecuse printr-o campanie Kickstarter eșuată – dar informațiile despre dezvoltatorii autohtoni par să circule foarte greu prin zonă, de parcă tot sprijinul manifestat la nivel vocal rămâne doar atât, vorbărie. Oricum, revista noastră se străduiește din răspuțeri să ducă mai departe seria de discuții purtate cu pionierii modernismului jocurilor românești, ba chiar încercăm să vă oferim lunar câte un titlu de referință. Observ și eu, cum probabil ați observat și voi, că revin mereu asupra frustrărilor personale legate de obscuritatea industriei indie – însă cine nu ar proceda într-un mod similar dacă s-ar afla în adidașii mei? Și cum unii colegi de breaslă fac cu greu diferența dintre menirea jurnalistului de jocuri, care se simte ocazional lezat de toxici, și cavalerii albi de tastatură, iată că simbioza dintre rubrica Gamedev și jocul complet atașat publicației noastre este realmente productivă, pe orice plan imaginabil și mai ales pentru trinomul cititor-redactor-dezvoltator.

Acesta este un fapt. Un alt fapt incontestabil rămâne talentul celor de la Interactive Stone, care și-au vărsat în cascadă talentul și creativitatea într-un proiect incredibil de ambițios: Gray Dawn. George Remus, game developer și artist 3D în cadrul studioului, este aici să răspundă întrebărilor noastre și să aducă lămuriri suplimentare despre soarta creației lor.

NIVELUL2: George, înainte să ne povestești în detaliu ce este și cu ce se mănâncă Gray Dawn, lasă-mă să îmi iau o piatră de pe suflet: de ce un preot suedez și nu unul din Bârlești, Iași, sau Avrămești, Harghita? Muzica noului trailer m-a dus cu gândul imediat la ceva foarte românesc...

INTERACTIVE STONE: Mie îmi place tare mult cum toată lumea se leagă de sorginea părintelui Abraham. Faptul că-i suedez nu are impact decisiv asupra jocului. Putea să fie austriac sau islandez. Totuși, în timpul călătoriei își va aduce aminte lucruri din copilărie care țin cumva de cultura păgână, fapt care face mai interesantă tranziția lui spirituală de la profan la sacru. Pe de altă parte, dacă dorești un preot ortodox, se rezolvă: însoțește-mă în Rosendorf-ul copilăriei mele (Rișnovul de azi) și vei întâlni unul pe acolo. În legătură cu ce se mănâncă Gray Dawn, aș zice, pe bună dreptate, că se ia cu



Accesorii de birou.

anafură! Intenția noastră e să spunem o poveste pe cât de abstractă, pe atât de realistă, matură. Gray Dawn este o poveste de adormit copiii (și adulții) iar în elementele ei de fantezie ascunde adevăruri de natură mistică. Gray Dawn vorbește foarte mult despre iubire. E interesant tare procesul acesta de a spune o poveste: începi să spui ceva abstract, începi cu oleacă fantezie și treptat te trezești că lucrurile devin din ce în ce mai personale, aproape ca o confesiune. Dacă este experimentat cu mintea deschisă și cu toată inima, Gray Dawn se dovedește a fi, până la urmă, un joc trist despre fericire. Deși la o primă vedere pare ceva foarte dark, este, în fond, o poveste întunecată despre lumină.

NIVELUL2: Ce nu a funcționat în campania Kickstarter și cum ați reușit să treceți peste eșec? Din câte observ, Gray Dawn pare că a explodat creativ și calitativ în perioada recentă.

IS: Momentul Kickstarter ne-a fost lecție de luat aminte. Noi nu mai făcusem niciodată așa ceva, așa că doar dacă ne-ar fi ajutat Doamne-Doamne am fi reușit. Ne-au lipsit multe, în special campania de marketing de dinainte. După ce am



Uneori, în Gray Dawn distingi cu greu realitatea de joc.

Când din casă lipsește o mână de gospodină.



lansat Kickstarter-ul am aflat că alții făcuseră research și publicitate cu aproximativ un an înainte de lansare. Pe de altă parte mai e și faptul că Kickstarter nu e chiar ceea ce speră un indie developer la început de drum -- acolo nu există o comunitate care să stea cu ochii pe potențialii viitori dezvoltatori. Acolo este doar locul unde se face tranzacția. Trebuie să te asiguri dinainte că are cine să-ți dea bani. Kickstarter-ul nu ne-a paralizat nici măcar un moment. Din primele zile știam că o să eșuăm. Noi am avut ambiție și am fost cumva încurajați și de faptul că primeam oferte de finanțare. Momentan avem o colaborare cu Carbon. Partea cu boost-ul creativ este adevărată. Cu cât stau mai mult la masă cu părintele Abraham (faceți un exercițiu de imaginație) cu atât mai clare devin ideile, cu atât mai puternic mi se deslușesc decorurile pe care trebuie să le creez în joc. Parcă văd deja o cruce cu un șarpe încolăcit pe noptiera din colț. Mă tem că-i de la fumul de tămâie...

NIVELUL2: Îmi imaginez că popularitatea redescoperită de proiectul vostru înseamnă mult acum, în ecuația complicată a dezvoltării unui joc. A crescut presiunea de pe umerii voștri?

IS: Presiunea ne face să fim organizați. Trebuie, până la urmă, să onorăm un contract și să oferim și jucătorilor ce le-am promis. Deși nu stă nimeni cu harponul la tâmpla noastră, ne stabilim singuri milestones, deadlines, etc.

NIVELUL2: Revenind la joc, Gray Dawn mustește simbolism religios și construiește o atmosferă cu mister autentic. Cum ați ajuns să conturați un astfel de univers?

IS: Gray Dawn este un horror religios. Zic horror, deși e cu puțin abuz de sens. Vorba aia, nu puteam trece pe Steam la gen că e racing. Ideea îmi aparține, pornește de la o cânticică scrisă de

mine acum ceva vreme. Intenția este să fie un joc cult, matur, care nu se ia la mișto (pe cât putem). Religia e un teren fin și numai bun în cazul ăsta. Simbolismul este aici ca să ascundă sensul lucrurilor din joc. Copilul o să te tot dădăcească la cap să-ți arate căsuța în care se juca vara. În final ajungi să descoperi că acea căsuță este de fapt un templu, iar jucăriile sunt obiecte de cult pe care trebuie să le folosești pentru felurite procese alchimice. Pe de altă parte, inspirația mai vine și

din cărțile citite, din lucrurile văzute, dar cel mai mult din lucrurile experimentate. Eu încă mă tot cert cu colegii la lucru să punem la începutul jocului "inspired by true events". E ceva foarte personal -- în general lucrurile care par să se fi întâmplat cu adevărat au un impact mai mare și se cuibăresc mai ușor lângă inima celui care joacă. În cele din urmă vorbim despre teroare în jocul acesta. Vorba apostolului: învățătură ori te zidește, ori te distruge.

A venit Moșu' cu sacul plin de capete și costumul înroșit cu sângele copiilor cuminți și frumoși!



Chipul mamei tale: Proiecție din subconștient.



NIVELUL2: Vă este teamă că ați putea agita puțințel cuiubul de viespi prea corecte politic cand Gray Dawn utilizează simboluri sfinte pentru mulți?

IS: Sunt conștient că astfel de lucruri se fac de obicei cu guler alb și cu cruce la gât. E un teren minat, dar intenția noastră nu e să ofensăm pe cineva. De aici rezultă și mixul de culturi prezente în joc. Până la urmă, adevărul e undeva pe la mijloc. Diavolul este în cele din urmă corect din punct de vedere politic. Dacă o să vrea să zumzâie ceva despre jocul nostru, o să o facă. Simbolurile și aspectele poveștii sunt sfinte atât timp cât empatizează cu ele cel ce le experimentează. Este o experiență artistică. Arta fără empa-

tie nu își face efectul. Acum nu știu cât de amputate sentimentale ar trebui să fie viespile încât să nu le pese de povestea unui copil mort.

NIVELUL2: Să lămurim o altă dilemă: decor de inspirație catolică sau ortodoxă?

IS: Am mai fost întrebat asta. Sunt două lumi, un fel de Dracula: West meets East. Abraham se trezește din când în când în spațiul acesta răsăritean despre care nu are nici o idee, ba chiar mai mult, care abundă în mistică. Sentimentul acesta se extinde cumva și la jucător: îi oferim o mică incursiune în țărișoara noastră pe la 1900. Diferența dintre mine și Bram Stoker e că el ne-a atribuit maleficul, însă eu am făcut viceversa. Vorba proletarului: Occidentul e de vină!

NIVELUL2: Crezi că o narațiune inspirată exclusiv din folclorul românesc, din miturile și poveștile noastre, cu locații autohtone și personaje caracteristice acestei zone, ar prinde la fel de bine în restul Europei sau în State?

IS: Gray Dawn nu e inspirat exclusiv din cultura românească, nu este chiar atât de narcisist. Problema e că noi românii nu prea ne mândrim cu ceea ce suntem – și-i mare păcat. Noi scoatem câte un steguleț timid la geam doar când e ziua națională sau când e vreun meci. De prins, prinde. Vândutul este problema. Nu cred că trebuie să ne vindem ușor, așa cum vindem porțile mara-mureșene în Franța. Până la urmă (oricât de naționalist ar suna) sunt mii de oameni care au murit pentru ca noi să avem cu ce ne mândri.

NIVELUL2: Multiculturalitatea ajută, are altă trecere?

IS: Încercați să priviți multiculturalitatea nu doar ca pe o metodă de a spune o poveste, ci mai mult ca pe un gest de cordialitate. Ținând cont că vorbim despre religie, e clar că vrem să ajungem

la sufletul jucătorului (pe cât posibil). Nu putem intra cu bocancii murdari de noroi. Tocmai de aceea am ales ca oricine ar juca să-și poată găsi propriul steguleț reprezentativ al credințelor sale.

NIVELUL2: Pe pagina oficială, interactivetone.com, sunt menționate câteva titluri importante ale genului, printre care și Amensia, Silent Hill sau Resident Evil. Cum împacă Gray Dawn narațiunea, aventura și puzzle-urile cu acțiunea?

IS: Noi acum încercăm să ne ținem departe de titlurile acestea. E drept că la început am vrut să facem ceva similar cu P.T., dar a dat Domnul să nu ne meargă. Am văzut că ce ne-a ieșit [după] e interesant și am decis să rămânem pe direcția asta.

NIVELUL2: Decorurile de inspirație barocă sunt incredibil texturate și „pictează” un tablou apăsător, lugubru. Să înțeleg că mizați pe un horror atmosferic, lovecraftian?

IS: Nu chiar lovecraftian, deși am avut la început ideea asta. Jocul are o atmosferă horror fantastică, dar destul de ancorată în realitate, așa cum e și subiectul religiei. E acel horror despre care bănuiești că ar putea avea loc. De exemplu, sunt multe persoane care nu cred în fenomenul posesiunii demonice, în schimb nu și-ar dori să stea în preajma unui așa numit posedat. Într-adevăr, jocul nu mizează pe ideea de gore, sau pe build-up tension cum fac majoritatea jocurilor. Dimpotrivă, zugrăvim o stare constantă de neliniște, punctată ici colo cu un moment de pace. Până la urmă eticheta de horror e doar ceva generic. E mai mult o experiență interioară a unui personaj aparent dereglat, care încearcă să-și găsească pacea.

NIVELUL2: Câte ore preconizezi că durează parcurgerea jocului? Există și mecanici de

Să fie acesta Abraham?





Veniți și luați lumină!

"WITH FEAR OF
GOD, FAITH AND
LOVE, DRAW NEAR!"



Vecina mea de palier.

decizie, cu rezultate diferite, pentru a încuraja rejucabilitatea?

IS: Acum depinde. Exact atât cam cât ar trebui să dureze un joc de genul acesta. Nu prea lung, ca să nu se plictisească viespile corecte din punct de vedere politic, dar nici prea scurt. Contează mult și cine joacă. Eu de exemplu am jucat *The Vanishing of Ethan Carter* în 4/5 ore. Colegul meu de serviciu l-a jucat într-o oră și jumătate. De ce? Pentru că eu am stat și am admirat cum cad frunzulițele din copaci, apusul soarelui, sângele împrăștiat pe calea ferată, în timp ce



Loc cald și confortabil. Har inclus.

colegului meu puțin i-a păsat de atmosferă și de visuals. N-aș putea putea da un răspuns concret. Cred că *Gray Dawn* se va putea juca relaxat în două seri. Despre rejucabilitate nu știu ce să zic... Momentan (fiind primul meu joc) încerc să mențin lucrurile cât se poate de simple.

NIVELUL2: *Gray Dawn* se lansează pe PC și PS4. Este dificil să construiești ceva pentru două platforme atât de diferite?

IS: Asta-i întrebare pentru programator. Noi am zis că important e să terminăm jocul pentru PC, pentru că probleme tehnice nu sunt. Teoretic putem să dăm build și acum pentru PS4 la un demo. În orice caz, nu ne grăbim, vrem să facem lucrurile cât putem de bine. Nu vrem să pățim cum au pățit alții la portare (gen nu merge ok controlul, etc). Pe de altă parte, mai sunt și chestiuni de natură politică: You must be physically located in US, Mexico, Central America, South America or Canada (citat de pe siteul www.playstation.com).

NIVELUL2: Intenționați să lansați un demo

jucabil sau vom avea parte numai de experiența completă? Estimezi o dată de lansare?

IS: Nu suntem siguri. Am mai fost întrebați asta. În special eu am avut o problemă cu lansarea unui demo, deoarece m-am gândit că ar da prea multe spoilere. În plus, cred că *Gray Dawn* este cel mai bine experimentat ca full content. Eu am o problemă cu oamenii care văd filme pe jumătate. Vorbeam deunăzi cu cineva pe care îl sfătuisem să vadă *Pan's Labyrinth* pentru a prinde feeling-ul. Mi-a spus că l-a văzut în două seri. De simțit n-a simțit nimic omul. De lansat, plănuim să-l lansăm la 100 de ani după evenimentele din joc. Adică de Crăciun, la anul!

NIVELUL2: George, îți mulțumesc pentru răspunsuri. În loc de concluzie, ai putea să le transmii cititorilor NIVELUL2 în numai zece cuvinte de ce *Gray Dawn* trebuie musai jucat?

IS: Doamne-ajută, cum ar zice părintele din *Black Tower*. Mesajul părintelui Abraham Markus către enoriașii lui este următorul: Make no mistake, *Gray Dawn* is a religious horror game!

Aidan