

ŠVENČIAME SKAITMENINIŲ SALVIŲ AMŽIŲ  

# PIXELIO GAODYNE

VIDEO ŽAIDIMAI ANIME KINAS FANTASTIKA ESKAPIZMAS



Final Fantasy Istorija | Tamek Gop  
Wojciech Pazdur | Anastasia AKA  
Alpha\_Rats | The Last Guardian  
Steel Division: Normandy 44 | P.A.M.  
E.L.A. | Star Sector | Vampire: The  
Masquerade Bloodlines | Prince of  
Persia: Warrior Within | Makoto  
Shinkai ir Tenmon | Black Lagoon  
Shin Godzilla | Ragnarikus serija

**#01**  
DUSEPTYNIOLIKTIEJI  
**R U O U O**



# Pagaliau!!!



pagaliau galime Jums pristatyti pirmąjį Pixelio Gdynės numerį! Tai buvo keletas sunkių mėnesių juodo, tačiau malonaus darbo. Aš turėjau progą išmokti dirbti su *InDesign* programa bei ryškiai patobulinau savo *Photoshop'o* įgūdžius. Taip pat, beiškodamas geranoriškų ir raštingų sielų, suradau keletą puikių žmonių. Pixelio Gdynės komandoje yra patys geriausi rašytojai. Tiesa, gaila, jog ne visi galėjo parašyti į šį numerį, nes kai kurie jau užaugę, turi savo gyvenimus, šeimas, rimtus darbus ir panašius dalykus. Faktas ir tai, jog pirmasis numeris turėjo būti kiek ilgesnis, tačiau dėl tos pačios priežasties, jog ne visi galėjo ištesėti tai, ką prisžadėjo, o galbūt ir dėl kitų (tame tarpe ir mano) rašytojų ir žurnalo kūrėjų reikiamų prioritetų nepaskirstymo, žurnalas išėjo toks, koks ir išėjo. Vidutinio ilgio, tačiau pažadu Jums, pačios aukščiausios kokybės! Lietuviško žurnalo, kuris apjungtų tiek video žaidimus, anime, kiną, tiek literatūrą dar nebuvo. Gal tik norėtysi, jog žurnalas būtų popierinis, tačiau, tikime, kad jei ir toliau generuosime gerą ir kokybišką turinį, ilgaamžiui ši svajonė materializuosis ir Jūs galėsite nešiotis Pixelio Gdynę su savimi, kad ir kur būtumėte: ar važiuojant troleibusu, ar per pietų pertrauką darbe. Mes puikiai suprantame, kodėl Lietuvoje nebeliko jokių lietuviškų video žaidimų žurnalų, ir siūlome Jums alternatyvą. Galite tai vadinti pilnaverčiu žurnalu, galite tai vadinti fan-zine'u – Jūsų reikalas, tačiau niekas lai neišdrįsta paneigti, jog tai kokybiško turinio prifarširuotas leidinys. Šiame numeryje perskaitysite apie vieną garsiausių video žaidimų serijų *Final Fantasy*, įdomius ir gilius interviu su šiuolaikiniais žaidimų kūrėjais, paskaitysite apie *Raganias* knygų seriją, susipažinsite su kultiniais anime kūrėjais, o kur dar galybė tiek senų, tiek naujų žaidimų bei anime apžvalgų ir kino skyrelis! Visko net neišvardinsi, nors vos prieš kelias minutes čia pat virkavau, kad žurnalas išėjo trumpesnis, nei tikėtasi... O ateities planai... Tikimasi, kad žurnalas bus sezoninis, kas reiškia, kad antras numeris, jei jis išeis (priklausau, ar neišsilakstys surinktas kolektyvas), pasirodys kažkada žiemą. Tai turbūt viskas, ką norėjau pasakyti. Linkiu gerai praleisto laiko, pelyte vartant šį, ilgai brandintą ir augintą, mūsų kūdikį. Skaitmeninių salvių amžių švęskime kartu!

Edvardas Vyšniauskas

@Valtel

## Turinys

Final Fantasy istorija.....	02
Tomek Gop.....	12
Wojciech Pozdur.....	15
Anastasia AKA Alpha_Rats.....	22
The Last Guardian.....	26
Steel Division: Normandy 44.....	29
P.A.M.E.L.A.....	34
Star Sector.....	38

## Redakcija

Vyr. redaktorius ir dizaineris: Edvardas Vyšniauskas

Kalbos redaktorė: Greta Grigaitytė

Redakcija: Judita Mikulėnaitė, Martynas Klimas, Valdemaras Nedveckis

Vampire: The Masquerade – Bloodlines.....	42
Prince of Persia: Warrior Within....	45
Makoto Shinkai ir Tenmon.....	48
Black Lagoon.....	54
Shin Godzilla.....	56
Raganias serija.....	58

Turi idėjų ar pastebėjimų mūsų žurnalui? Nori prisijungti prie komandos? Rašyk el. paštu [pixeliogadyne@gmail.com](mailto:pixeliogadyne@gmail.com) arba susirask mus facebook'e. Lauksime jūsų nuomonės!!!

# Nuo pakvaišėlio

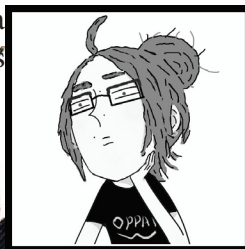
## *Final Fantasy* istorija

**A**pie *Final Fantasy* neabejotinai yra girdėjęs kiekvienas besidomintis kompiuteriniais žaidimais. Tai viena populiariausių serijų Japonijos žaidimų istorijoje, susilaukusi ir

vis dar susilaukianti tęsinių bei perdarymų (remake). *Final Fantasy* garso takelių kūrinis groja orkestruose, juos su malonumu klausosi tiek vyresnės, tiek jaunesnės kartos žaidėjai, o naujausius žaidimus fanai iš lentynų išgraibsto greičiau nei galima numanyti.

Tačiau ne viskas ir ne visados klojosi taip puikiai. Buvo laikai, kai *Final Fantasy* kūrėjų studija buvo ties bankroto riba, o pats autorius norėjo mesti savo nesisekančią karjerą ir grįžti prie mokslų.

[Jūsų dėmesiui - galbūt dar negirdėta Final Fantasy istorija.](#)



Judita  
Mikulėnaitė  
@juudiis



# iki genijaus



Hironobu Sakaguchi (Hironobu Sakaguchi) buvo asmuo, 1987 metais, Japonijoje sukūręs fantastinį veiksmo žaidimą *Final Fantasy*. Tuo metu, dabar puikiai žinoma studija *Square Enix*, vadinosi tiesiog *Square*. Šiomis dienomis sunkiai tikėtina, tačiau 1987 metais išleisdami *Final Fantasy* komanda tikėjosi pabaigti savo studijos gyvavimą ir bankrutuoti. Vis dėlto vos pasirodęs šis žaidimas tapo didžiuliu pasisekimu ne tik tarp žaidėjų, tačiau ir tarp žaidimų kritikų tarpo. *Final Fantasy* uždirbo didžiulius pinigus bei sulaukė net keliolikos tęsinių. Dabar originalusis *Final Fantasy* yra vadinamas labiausiai įtakingu ir pasisekusių *Nintendo* role-playing (RPG) žaidimu. Iki 2003 metų *Final Fantasy* tapo tokiu didžiuliu hitu, jog buvo parduota virš 2 milijonų šios dalies kopijų visame pasaulyje. Žaidimas metams bėgant sulaukė daugybės perleidimų ne tik kompiuteriniame lygmenyje, tačiau ir telefonuose. Naujausieji perleidimai lengvai pasiekiami naudojant *iOS* ar *Android* programas. Kūrėjas Hironobu Sakaguchi ilgai negalėjo daryti tai ko norėjo – kurti RPG žaidimus. Jis buvo apibūdinamas kaip sunkiai sukalbamas kolega, tad kartu su juo dirbti sutiko vos trys bendradarbiai. Situacija kiek pasikeitė, kai išėjo *Dragon Quest*, RPG žaidimas Japonijoje susilaukęs nemažo pasisekimo. Po šio žaidimo studija *Square* pagaliau leido Sakaguchi kurti savo išsvajotąjį *Ultima* ar *Wizardry*, kuris prieš pat išleidimą, kaip studijos bankroto ženklas, buvo pervadintas į *Final Fantasy* (Paskutinioji Iliuzija). Žaidimą norėta pervadinti į *Fighting Fantasy* (Kovojanti Iliuzija), tačiau galiausiai, susidūrus su prekinį ženklų nesklandumais, buvo pasilikta prie dabar puikiai žinomo varianto. Pavadinimas ne tik siejo studiją, tačiau ir patį jo kūrėją. Jei žaidimas nebūtų pasisekęs, Sakaguchi būtų metęs visus projektus ir grįžęs į universitetą.

*Final Fantasy* buvo sukurtas septynių žmonių komandos. Sakaguchi sugebėjo įkalbėti prisijungti Koichi Iši (Koichi Ishi), Kendži Terada (Kenji Terada) bei Akitoshi Kavazu (Akitoshi Kawazu), kurie labai padėjo kuriant šį RPG. Kavazu buvo atsakingas už

kovas, Terada – istoriją (paremtą Sakaguchi vizija), Iši – nustatymus. Pastarasis taip pat supažindino Sakaguchi su dailininku Jošitaka Amano (Yoshitaka Amano), kuris tuo metu buvo menkai žinomas ir sunkiai išsikovojo vietą *Final Fantasy* žaidime. Nobuo Uematsu atiteko muzikos kūryba, o užsienietis programeris Nasiras Gebellis (Nasir Gebeli) buvo pasamdytas žaidimo kodavimui.

Nors kompanija visiškai nepasitikėjo Sakaguchi ar jo idėja, ir galvojo apie bankrotą, kūrėjas netrukus įrodė ko yra vertas. Pasirodęs *Final Fantasy* šovė į iki tol dar nematytas žaidimų aukštumas ir išlieka lyderių tarpe iki šių dienų. 2012 metais *Final Fantasy I, II* bei *III* dalys susilaukė novelių adaptacijos, pavadinimu *Didvyrių Prisiminimai (Memory of Heroes)*.

Pirmajame *Final Fantasy* istorija sukasi ne tik aplink herojus, tačiau ir apie pagrindinį blogietį Garlandą, sukūrusį laiko kilpą. Taip nutinka kai jis, norėdamas gyventi amžinai, sudaro kontraktą su keturiais Chaoso Fiendais (*Fiends of Chaos*, pirmieji *Final Fantasy* bosai) Žemės Liū (*Lich of Earth*), Ugnies Marilifu (*Marylith of Fire*), Vandens Krakenu (*Kraken of Water*) bei Vėjo Tiamatu (*Tiamat of Wind*), kurie turi jį sugrąžinti 2000 metų atgalios, kai šis buvo nugalėtas Šviesos Karių (*Light Warriors*). Atvykęs į praeitį Garlandas pasiunčia Chaoso Fiendus į ateitį, šitaip išlaikydamas laiko kilpą. Šviesos Kariams taip pat pavyksta keliauti laiku, jie nužudo keturis Fiendus, taip paversdami Garlandą Chaosu, kurį nugalai, šitaip pagaliau sulaužydami laiko kilpą.



*Final Fantasy II* išėjo metal po pirmojo pasirodymo – 1988-aisiais, toje pačioje studijoje. Tai buvo antroji žaidimų dalis, šį kartą jau skirta ir vadinamiesiems Šeimos Kompiuteriams (*Family Computers*). *Final Fantasy II* šiek tiek skyrėsi nuo savo pirmtako. Pirmiausiai, atsirado *Chocobo* – fantastiniai neskraidantys paukščiai, kuriais galima keliauti bei veiktas Cid, kuris po *Final Fantasy II*, buvo minimas visuose vėliau pasirodžiuosiuose žaidimuose. Taip pat buvo pakeista ir lygių kėlimo sistema. Nors tai antroji *Final Fantasy* dalis, joje nebuvo nė vieno veikėjo iš ankstesnės serijos, tačiau tai galima paaiškinti tuo,

kad be blogiečio, pirmoji dalis nelabai turėjo aiškiai apibrėžtų veikėjų. *Final Fantasy II* buvo žaidimas pristatantis ne tik herojus, tačiau ir jų istoriją.

Šią dalį kūrė nebe Hironobu Sakaguči, originalaus žaidimo kūrėjas, o Akitoši Kavazu (Akitoshi Kawazu). Pasikeitė ir muzikos kompozitorius. *Final Fantasy II* kūrinius kūrė Tsuyosi Sekito (Tsuyoshi Sekito). Galbūt dėl to tai yra viena iš mažiausiai populiarių dalių, nors ir turinti nemažai perdarymų.

*Final Fantasy II Nightmare's Labyrinth* (Košmarų Labirintas) yra žaidimo istorija paremta novelė, sukurta Kendžio Terados. Novelė pasirodė tik Japonijoje, be to buvo išleista ne *Squaresoft*, bet *Kadokawa Shoten* studijos.

*Final Fantasy II* istorija prasideda kai pagrindinis veikėjas Firionas, jo vaikystės draugai Maria ir Guy bei Marios brolis Leonas yra užpuolami Palamecijos Juodųjų Riterių karių (Palamecian Black Knight soldiers. Palamecia – brutali ir karo ištroškusi valstybė, valdoma Imperatoriaus Mateuso) ir yra paliekami numirti. Firioną, Marią ir Guy išgelbėja Princesė Hilda (Princess Hilda), tačiau Leono likimas lieka nežinomas. Įveikus ilgą kelią veikėjams pagaliau leidžiama prisijungti prie sukilėlių armijos. Vienoje iš užduočių, kurios metu buvo pagrobta Princesė Hilda, tačiau vėliau išgelbėta, Maria tarp Juodųjų Riterių atpažįsta savo brolių Leoną. Po ilgų kovų sukilėlių armija pagaliau nugalė Palamecijos Imperiją, tačiau sužino, kad naujajį sostą užėmė ne kas kitas, o Leonas. Pasirodo, jog vaikiną grįžo iš pragaro ir jį valdo demonas. Vis dėlto draugai sugeba susigrąžinti Leoną ir nugalėti sugrįžusį Imperatorių.

sugrįžo prie trečiosios dalies kūrimo. Įdomu tai, kad Amore miesto muzikinis takelis šiame žaidime buvo panaudotas sukurti dainai Cloud Smiles (Cloudas Šypsosi), kuri, po daugelio metų, buvo grojama garsiajame filme *Final Fantasy VII: Advent Children*. Originalioje *Final Fantasy III* versijoje ve-

buvo sugrįžta prie abstrakčių veikėjų. Žaidėjas galėjo valdyti keturis Šviesos karius, našlaičius. Ilgai nebuvo žinoma ar veikėjai yra vyriškos ar moteriškos giminės, kol galiausiai kūrėjų buvo patvirtinta, kad visi keturi Šviesos Kariai yra berniukai. Tai pirmasis *Final Fantasy* žaidimas, kurio veikėjais tapo vaikai. Kelionėse herojai susiduria ir su juos remiančiais (support) veikėjais, tačiau šie pagrindine padeda susitvarkyti su žemėlapiais, kovose nedalyvaudami. Perdarytuose žaidimuose veikėjai įgauna charakterius. Atsiranda pagrindinis veikėjas Lunefas (Luneth), jo geriausias draugas Arka (Arc), kalvio dukrė Refia bei Sasunės (vietovės žaidime vadinamos Castle Sasune arba Sassoon Castle) Riteris Ingusas (Ingus). Taip pat ir support veikėjai įgauna vardus ir asmenybes. Vienas jų, jau prieš tai minėtas Cidas.

Šios dalies istorija paprasta - sklandančiame kontinente, netoli kaimo Ur, žemės drebėjimo dėka atsiveria prieš tai paslėpta ola. Keturi jauni našlaičiai, kartu su kaimo seniūnu Topapa ištiria olą, randą šviesos kristalą, jo dėka įgauna galių ir iškeliauja į kelionę norėdami atkurti pasaulio pusiausvyrą.



*Final Fantasy III* pasirodė praėjus dviems metams po antrosios dalies, 1990-aisiais, *Square* studijos, *Nintendo* šeimos kompiuteriams. Didžiausias žaidimo pokytis - job-change system, t.y. veikėjo klasės/darbo kaitos galimybė. Taip pat būtent šioje dalyje pirmą kartą pasirodė hit points kurių dėka matosi kiek veikėjai turi gyvybių. Kaip ir kitos dalys, *Final Fantasy III* susilaukė nemažai perdarymų, viena naujaisių - *Wii U* pasirodžiusi 2014 metais. Tai didelis pasiekimas, kadangi iki 2006 metų ši serija nebuvo išleista svetur. Kūrėjas Hironobu Sakaguči bei kompozitorius Nobuo Uematsu



*Final Fantasy IV* pasirodė 1991 metais. Pats žaidimas, tuo metu, buvo pervadintas *Final Fantasy II*, kadangi originaliosios II bei III dalys nepasirodė už Japonijos sienų. Vis dėlto dabar žaidimas vadinamas pirmuoju vardu *Final Fantasy IV*. Šioji dalis dar labiau patobulėjo: atsirado Active Time Battle sistema, taip pat galimybė pasirinkti savo veikėjo rasę/klasę. Neilgai trukus po išleidimo *Final Fantasy IV* tapo hitu – pasaulyje buvo parduota virš keturių milijonų šio žaidimo kopijų.

Muziką ketvirtajai daliai kūrė jau veteranu *Final Fantasy* žaidimuose tapęs Nobuo Uematsu, kuris be galo prisidėjo prie šios dalies tapimu orientyru kitoms RPG dalims. Muzikinis takelis Theme of Love (Meilės Tema) susilaukė tokio populiarumo, jog tam tikrą laiką buvo privalomai mokomas mokyklose. Taip pat ši serija išsiskyrė ir tuo, jog ne taip kaip anksčiau, kai viena melodija skambėdavo viename žemėlapyje, ketvirtoje dalyje muzika buvo taikoma prie veikėjų emocijų. Kūrėjas, kaip ir ankstesnėse dalyse, buvo Hironobu Sakaguči.

*Final Fantasy IV* pasižymi veikėjų gausa. Be Cecilio (Cecil Harvey), vienintelio komandos nepaliekančio herojo, yra dar vienuolika veikėjų, už kuriuos galima žaisti. Jie ateina ir išeina iš komandos keičiantis istorijos tėkmei. Perdarymuose veikėjus pradėjo garsinti žymesni balso aktoriai. *Final Fantasy IV* Kainą (Kain Highwind) įgarsino Koiči Jamadera (Koichi Yamadera), kurį galima išgirsti tokiuose anime, kaip *Dragon Ball/Z* (Tenshinhan); *Neon Genesis Evangelion* (Ryōji Kaji); *Cowboy Bebop* (Spike Spiegel) ir kt.

Ketvirtosios serijos veiksmas prasideda kai Raudonieji sparnai (Red Wings) užpuola Mysidios (Mysidia) miestą norėdami pavogti Vandens Kristalą (Water Crystal/Mizu no Kurisutaru). Kai Cecilis, Raudonųjų Sparnų kapitonas, pradeda klausinėti ir dvejoti karaliaus sprendimais, jis praranda visus savo rangus ir kartu su draugu Kainu yra pasiunčiamas į



Ūkanos kaimą (Village of Mist) nunešti žiedo. Ten dvejetas, apimtas siaubo, žiūri kaip iš žiedo ištrūkę monstrai siaubia ir niokoja kaimą. Jauna mergina, Rydia, vienintelė išsigelbėjusi po užpuolimo. Pykčio kupina ji sukelia žemės drebėjimą, šitaip atskirdama bičiulius. Pabudęs Cecilas nunešą sužalotą merginą į artimiausią smulkę, jie susibendrauja ir prasideda naujos kelionės, vardan geresnės šalies ateities.

## FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV™

*Final Fantasy V* pasirodė 1992 metais, Japonijoje. Ši dalis išsiskyrė savo išplėsta darbų sistema (Job System), kuri padėjo dar labiau praplėsti veikėjų charakterius ir jų pritaikymas žaidime. Nors išleistas tik Japonijoje, žaidimas pardavė daugiau nei du milijonus kopijų. Bankrutuojančios studijos autsaideris tapo auksiniu avinėliu.

Pagrindinis žaidimo kūrėjas liko Hironobu Sakaguči, nors darbu jis dalijosi su Jošinoriu Kitase (Yoshinori Kitase). Muzikinį takelį, kuris buvo sudarytas iš 56 skirtingų kūrinių, penktajai daliai vėl kūrė Nobuo Uematsu. Iš pradžių kompozitorius bijojo, jog gali neužtekti šimto takelių, tačiau galiausiai sumažino skaičių iki 56.

Daina Dear Friend (Mielas Drauge) 2004 metais buvo pagrindinė koncerte skirtam pagerbti Nobuo Uematsu darbą ir kūrybą pasauliniu mastu. Daina Clash on the Big Bridge (Susidūrimas ant Didžiojo Tiltu) 2006 metais buvo perdaryta Hitoši Sakimoto (Hitoshi Sakamoto) dvyliktai *Final Fantasy* serijai.

Penktoji dalis taip pat išsiskiria ir anime adaptacija. 1994 metais išėjo OVA (Original Video Animation - paprastai vienas ar keli epizodai, trumpesni nei filmui) pavadinimu *Final Fantasy: Legend of the Crystals* (Kristalų Legenda). Anime istorija nukelia žiūrovus du šimtus metų po žaidime minimų įvykių. *Final Fantasy V* turi penkis unikalius veikėjus, kurie būna kartu, išskyrus atvejus kai kuris



nors būna pakeistas vardan istorijos tėkmės. Nuotykių ieškotojas Butzas (Butz Klauser), Karaliaus duktė Reina (Reina Charlotte Tycoon), paslaptingas amnezijos kamuojamas senis Galufas (Galuf Halm Baldesion), piratų kapitonė Faris (Faris Scherwiz) bei Galufo anūkė Krilė (Krihle Mayer Baldesion) – toks yra pagrindinis penketukas.

Pats žaidimas sukasi aplink jaunuolių būrį, susibūrusį pradėjus dužti Kristalams. Pasirodo, kad viena to priežastis – blogietis Exdeath, kuris, kaip įprasta, buvo įkalintas ir dabar siekia išsilaisvinti. Sudužus Kristalams jis susiurbia jų energiją ir šitaip stiprėja. Herojai turi sustabdyti piktadarį ir atstatyti tvarką net ir savo gyvybės kaina.



*Final Fantasy VI*, pasirodęs 1994, tapo mėgiamiausiu režisieriaus, dirbusio prie projekto, Hirojuki Ito (Hiroyuki Ito), Hironobu Sakaguči bei kompozitoriaus Nobuo Uematsu žaidimu. Šioje dalyje galima žaisti už keturioliką veikėjų – daugiau nei kada anksčiau. Taip pat, skirtingai nuo kitų dalių, žaidėjas pats gali pasirinkti ką palikti ar išmesti iš partijos. Anksčiau veikėjai ateidavo ir išeidavo priklausomai nuo istorijos. Žaidimas buvo perdarytas 1999, 2006 bei 2011 metais ir pardavęs virš trijų milijonų kopijų.

Muzikinį takelį, kaip jau įprasta *Final Fantasy*, kūrė Uematsu, tačiau pirmą kartą žaidime buvo įkomponuota arija - Aria di Mezzo Carattere. Nors žaidime dar negalėjo pasirodyti tikri balsai (nebuvo išrasta tokia technologija), jų imitacija buvo pirmasis žingsnis šiuolaikiškų žaidimų muzikiniams takeliams. Albuminėje versijoje šią ariją atlieka Svetla Krasteva kartu su orkestru. The Black Mages (Juodieji magai), Japonijos instrumentalinė roko grupė išleido savo roko operos versiją *Final Fantasy* tema, kurioje buvo atliekama ir Aria di Mezzo Carattere.

Didžiausias dėmesys žaidime yra skiriamas sukilėlių grupei Returners (Grįžtantiesiems), norinčiai nugalėti imperatoriškąją diktatūrą - Gestahlian Imperiją. Šioji baugino visus savo espersų (magiškų pusdievių) armija. Returneriai siekia magiškų galių norėdami sustiprėti ir kovoti prieš Imperiją. Tera (Terra Branford), viena pagrindinių veikėjų, išmoko abi puses kaip reikia elgtis su magija ir espersais.



*Final Fantasy VII* pasirodė 1997 metais, (nors darbai prasidėjo dar 1994-aisiais), jame pirmą kartą buvo panaudota 3D grafika ir žaidimas pagaliau pasirodė Europoje. *Final Fantasy VII* buvo pirmoji dalis, kurioje, žaidimo eigoje, parodytas kraujas. Šios dalies prodiuseriu, kaip ir anksčiau, buvo Hironobu Sakaguči, direktorius – Jošinori Kitase (Yoshinori Kitase), veikėjų dizaineris – Tetsuya Nomura bei veteranai: iliustratorius Jošitaka Amano ir kompozitorius Nobuo Uematsu. Tai buvo antrasis žaidimas kuriame panaudota muzika su žodžiais. Būtent daina One-Winged Angel (Vienasparnis Angelas) sulaukė didžiausios sėkmės ir iki šių dienų yra laikoma didžiausia kompozitoriaus duokle Final Fantasy serijoms. Vos pasirodęs *Final Fantasy VII* susilaukė nepaprastos sėkmės tiek komerciniu, tiek kritikos atžvilgiu. Iki 2010 metų buvo parduota virš 10 milijonų žaidimo kopijų. Tiek kritikai, tiek žaidėjai liaupsino žaidimo grafiką, dizainą bei istoriją. Turintis pasirodyti dar vienas žaidimo remake tikrai papildys ir taip solidžią sumą dar didesniais įnašais, tačiau kol kas apie šį žaidimą yra mažai žinoma, nors



PIXELIO GADYNĖ



dar 2014 metais pasklido gandai apie jo gamybą. Septintos dalies populiarumo priešasčių galima ieškoti ilgai, tačiau pagrindinės, mano manymu, yra kelios. Pirmiausia, dar nematyta 3D žaidimo grafika, sudominusi ir sužavėjusi žaidėjus pasirodymo metais. Taip pat nemenkas skaičius žaidimo istorijos papildymų. *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*, pasirodęs 2006 metais pateikė vieno iš populiariausių - veikėjo Vincento istorijos papildymus; *Crisis Core: Final Fantasy VII*, pasirodęs 2007 metais, papasakojo tragišką Cloudo (Cloud Strife), jo bičiulio Zako (Zack Fair) bei Aerifės (Aerith Gainsborough) istoriją. Prie populiarumo neabejotinai prisidėjo 2005 metais pasirodęs anime *Last Order: Final Fantasy VII* bei nepaprastos grafikos filmas *Final Fantasy VII: Advent Children*.

Taip pat šiose dalyse buvo atkreiptas didžiulis dėmesys į balso aktorius. Filme Cloudą įgarsino Takahiro Sakurai (*Code Geass* - Suzaku Kururugi; *D.Gray-man* - Kanda Yu; *Psycho-Pass* - Shogo Makishima); Zakas turėjo Keniči Suzumura (Kenichi Suzumura) balsą (*Ouran High School Host Club* - Hikaru Hitachiin; *Gintama* - Okita Sougo; *Kuroko's Basketball Season 3* - Atsushi Murasakibara), Aerifę įkūnijo Maaya Sakamoto (*Cowboy Bebop* - Stella Bonnar; *Wolf's Rain* - Hamona; *Ouran High School Host Club* - Haruhi Fujioka).

Negalima pamiršti ir to, kad veikėjo Squall Leonhart (*Final Fantasy VIII*) išvaizda buvo įtakota Japonijos popdievaičio *Gackt* ir nors jo muzikiniame klipse Vanilla (Vanilė) galima pamatyti kaip realybėje atrodytų šis veikėjas, dažnai sakoma, kad *Gackt* yra ne kieno kito, bet būtent Cloudo prototipas. Žaidime *Dirge of Cerberus Gackt* įgarsino veikėją Genesis Rhapsodos, taip pat šiame papildyme skamba jo dainos *Redemption* (Išganymas) bei *Longing* (Ilgesys). Dainininkė Ayaka *Final Fantasy* anime adaptacijai bei *Crisis Core* davė dainą *Why* (Kodėl?). Kyosuke Himuro atliko filmo ending (pabaigos) dainą *Calling* (Kvietimas) bei *Safe and Sound* (Sveikas ir Gyvas, 2009 metų leidime), atliekamą kartu su kita žinoma grupe - *My Chemical Romance*.

Septintoje žaidimo dalyje galima valdyti devynis veikėjus - Cloudą Strife, uždarą samdinį, tikinantį anksčiau buvus Šinros (Shinra) organizacijos 1-ajame dalinyje; Vincentą Valentine - buvusį Šinros narį su kuriuo eksperimentavo 30 metų prieš žaidime esančius įvykius; Tifą Lockhart (Tifa Lockhart) - kovotoją, Cloudo vaikystės draugę; Jufę Kisaragi (Yuffie Kisaragi) - jauną nindžę ir vagilę; Cidą Highvindą (Cid Highwind) - pilotą; Caitą Sif (Cait Sith) - ateitį spėjantį katę-robotą; Redą XIII - protingą liūtą su kuriuo taip pat eksperimentavo



FINAL FANTASY. XV © 2010-2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Šinra; Aerifę Gainsborough - gėlių pardavėją bei Baretą Valace (Baret Wallace) - AVALANCHE lyderį.

Žaidimo istorija - pagrindinis veikėjas Cloudas yra samdinys įstojęs į Eco-terorizmo (smurtu kovojančią vardan ekologinių problemų sprendimo) sukilėlių grupuotę AVALANCHE norėdamas sustabdyti pasaulį valdančią korporaciją Šinrą, kuri siurbia planetos gyvybės syvus vardan energijos. Istorijai besitęsiant, Cloudas bei jo draugai įsivelia į didžiulius konfliktus, ko pasekoje „gimsta“ Sephirofas (Sephiroth) - pagrindinis žaidimo antagonistas.



*Final Fantasy VIII* išėjo 1999 metais. Tai buvo antrasis žaidimas su 3D grafika, taip pat pirmasis kuriame veikėjai buvo realių proporcijų. Tarp šių naujovių galima paminėti ir atsiradusią naują magijos naudojimo sistemą. Šio žaidimo kūrėjas, tas pats Hironobu Sakaguchi, prodiuseris - Šindži Hašimoto, direktorius - Jošinari Kitase, na o muziką kaip beveik visada kūrė Nobuo Uematsu. Šį kartą kompozitorius nustebino fanus į žaidimo muzikinį takelį pirmą kartą įdėjęs vokalinę dainą *Eyes on Me* (Akys į Mane), atliekamą Honkongo popdievaitės Faye Wong. Prabėgus vos trylikai savaičių po pasirodymo, žaidimas jau buvo uždirbęs virš 50 milijonų dolerių, šitaip užtarnaudamas greičiausiai parduotos *Final Fantasy* serijos titulas, kurį tik vėliau pasiglemžė *Final Fantasy XIII*. Šiose serijose it niekada gausu vardų,

įkvėptų garsiųjų *Star Wars* (Žvaigždžių karų). Čia galima pamatyti Biggs ir Wedge, Nidą, Pietą ir Martine (pastarosios vardas Japonijoje buvo Dodonna).

Aštuntojoje dalyje galima žaisti su vienu iš vienuolikos pagrindinių veikėjų. Šeši jų, Squall'as (Squall Leonhart) – vienišius karys, įgarsintas Hideo Išikawa (Naruto – Itachi Uchiha; Slam Dunk – Kicho Fukuda); Rinoa Heartilly – graži ir privilegijuota moteris; Quistis Trepe – SeeD (mokomosios karo akademijos) narė, Squall'o instruktorė; Zelas (Zell Dincht) – neprilygstamas kovos menų žinovas; Selfė (Selphie Tilmitt) – komandos šviesulys bei Irvinas (Irvine Kinneas) – šaulys. Kiti keturi veikėjai pasirodo ir išeina priklausomai nuo to kaip vystosi veiksmai.

Žaidimo istorija paprasta – neįvardintame stebuklingame pasaulyje jauna samdinių komanda, vedama Squall'o, priklausanti organizacijai SeeD, keliauja norėdami sustabdyti burtininkę Edeą.

# FINAL FANTASY IX

*Final Fantasy IX* prekyboje pasirodė 2000-aisiais. Šios dalies direktorius – Hiroyuki Ito, prodiuseriai Hironobu Sakaguchi bei Šindži Hašimoto, na o kompozitorius buvo Nobuo Uematsu, sukūręs net 110 muzikinių takelių šiai daliai. Kiek vėliau, išleidus *Final Fantasy* žaidimo muzikinį takelį prekybai, šis skaičius pasipildė dar 43 melodijomis. Nėra aišku, kodėl ilgalaikis kompozitorius po šios serijos paliko savo mėgiamiausią projektą, tačiau daugelis tikina jį tiesiog persidirbus. Pagrindinė devintosios dalies muzikinė tema – Jpop baladė *Melodies of Life* (Gyvenimo Melodijos), atliekama Emiko Širatori (Emiko Shiratori).

Tarp žaidimo naujovių galima paminėti unikalią įgūdžių (skills) bei įrangos sistemą. Beja, ši dalis turėjo būti aštuntojo papildymas ir dar ilgai kūrėjai neapsisprendė pavadinti žaidimą *Final Fantasy IX* ar tiesiog gaiden (tęsiniu), na o istorijos pabaiga buvo keista net septynis kartus.

Devintoji dalis turi vieną pagrindinę veikėją Zidanę Tribal, tačiau yra ir kiti, už kuriuos galima žaisti: Vivi Ornitier – juodoji magė; Garneta Til Alexandros XVII – Aleksandrijos princesė; Adelbertas Steineris – Aleksandrijos riteris; Freya Crescent; Quina Quen; Eiko Carol bei Amarantas Corals.



Žaidimo istorija akcentuoja karus tarp tautų. Jauna vagilė Zidanė prisijungia prie kitų tautų, vardan to, jog būtų nugalėta Aleksandrijos karalienė Brahnė, kuri ir sukėlė karus. Viskas kiek pasikeičia kai herojai sužino, jog karalienė dirba dar stipresniam blogiečiui – Kuja.



*Final Fantasy X* pasirodė 2001 metais. Žaidimas pasižymi tuo, kad jame pirmą kartą veikėjai įgavo balsus – jie pagaliau buvo įgarsinti. Ankstesni veikėjai tiesiog turėdavo po jais bėgančius tekstus (tik remake būdavo įgarsinti). Šios dalies prodiuseriu buvo Jošinori Kitase (Yoshinori Kitase, direktoriai – Motomu Toriyama, Takayoši Nakazato (Takayoshi Nakazato) bei Toširo Tsučida (Toshiro Tsuchida), o Hironobu Sakaguchi neprisidėjo prie dešimtosios serijos kūrimo. Kompozitoriais buvo pasirinkti Masaši Hamauzu (Masashi Hamauzu) ir Junya Nakano. Jų stilius skyrėsi nuo veterano Nobuo Uematsu, tad kūrėjams buvo įdomu stebėti kaip šių trijų muzika derės tarpusavy. Pagrindinė daina tapo Jpop baladė *Suteki da ne* (Ar ne nuostabu?) atliekama Japonijos folko dainininkės Rikki. Šis kūrinys buvo pasirinktas ir kaip žaidimo pabaigos

daina (ending). Kitos dvi pagrindinės dainos buvo pradžios daina (opening) Otherworld (Kitas pasaulis), atliekama Bill Muir bei Hymn of the Fayth, sukurta naudojant syllabary (rašytinių simbolių skiemenis, kurie atlieka abėcėlės vaidmenį. Trumpai tariant, dainoje yra skienuojama).

Nors veikėjus pradėjus įgarsinti žaidimas turėjo vieną valdomą veikėją Tidusą, kurį įgarsino Masakazu Morita (Akatsuki no Yona – Kija; Bleach - Ichigo Kurosaki; Sengoku Basara - Maeda Keiji), čia jų buvo ir daugiau: Juna (Yuna) – pagrindinė protagonistė moteris, (įgarsinta Mayuko Aoki); Aurun; Kimahri Ronso; Vaka (Wakka); Lulu bei Rikku. Įdomi detalė – video žaidimų žurnale „Famitsu“ *Final Fantasy X* užėmė pirmąją vietą tarp žaidimų, sugebėjusių pravirkdyti.

Dešimtosios serijos istorija mus nukelia į fantastinį pasaulį, pavadinimu Spira. Įvykiai rutuliojasi tarp jaunų nuotykių ieškotojų, keliaujančių ir kovojančių prieš monstrus Sin. Pagrindinis veikėjas – Tidusas, blitzbolo (futbolo ir vandens polo mišinio) žaidimo žvaigždė, kuris atsiduria Spiroje po to, kai jo miestą Zanarkandą suniokoja pasirodę Sinai. Junos ir Tiduso laukia sunkūs ir netikėti įvykiai.



*Final Fantasy XI* dienos šviesą išvydo 2002 metais. Šios serijos režisierius - Koiči Išī (Koichi Ishi), prodiuseris - Hiromiči Tanaka (Hiromichi Tanaka), na o už muziką atsakinga buvo šioji trijulė - Naoši Mizuta (Naosshi Mizuta), Kumi Tanioka bei Nobuo Uematsu kuris, nors ir nutraukęs pagrindinio kompozitoriaus darbą, vis dėlto nežymiai prisideda prie *Final Fantasy* muzikos kūrimo. Ir tai pasiteisina. *Final Fantasy XI* turi vieną ilgiausių muzikinių takelių serijose – apie 200 kūrinių, kurie sudaro vienuolikos valandų trukmės klausymo laiką. Įdomus faktas – tie, kurie žiūrėjo anime Welcome to the NHK! tikriausiai pastebėjo, kad pagrindinis veikėjas save laiko „priklausomu“ nuo žaidimo *Ultimate Fantasy*. Neabejotina, kad tai ne kas kitas, o nuoroda į *Final Fantasy XI*. Tą galima atspėti iš logotipo ir serijose parodytų veikėjų.

Vienuoliktoji dalis nemenkai išsiskyrė iš kitų - žaidimas buvo skirtas žaisti online. To dėka jis, netrukus po pasirodymo, tapo pelningusia dalimi iš visų. Kiekvienas žaidėjas žaidime gali susikurti

savo veikėją ir su juo keliauti po fantastinį Vana'diel pasaulį, kartu su savo draugais. Didžiausio savo pasisekimo metu *Final Fantasy XI* serveriuose žaidė apie penkis šimtus tūkstančių žaidėjų, o po netikrajį pasaulį bėgiojo daugiau nei du milijonai herojų.

Kadangi veikėją žaidėjas susikuria pats, žaidimas leidžia pasirinkti ne herojų, bet jo rasę. Šioje dalyje galima rinktis iš penkių: Hume (Žmonių), Galka (Humanoidinių meškų), Elvaan (Elfų), Mithra (Katžmogių) bei Tarutaru (Rudanosių grauzikų humanoidų).

Žaidimo istorija – fantastiniame pasaulyje Vanadiel trys pagrindinės nacijos (San d'Oria, Bastok ir Windurst) kartu kovoja prieš kraštą terorizuojančius Žvėriažmogius (Beastmen). Vietoje to, kad pačios imtųsi veiksmo, nacijos pradeda samdyti nuotykių ieškotojus kurie galėtų atlikti užduotis ir kovoti prieš monstrus.



*Final Fantasy XII* pasirodė 2006 metais, prodiuseris ir serijos direktorius buvo Hiroyuki Ito, na o kompozitorius - Hitoši Sakimoto (Hitoshi Sakamoto). Veteranas Nobuo Uematsu vis dar neatsisakė savo žodžio, kad paliko studiją, tačiau vis tiek žaidimui sukūrė dainą Kiss Me Goodbye (Pabučiuok mane sudie), kuri tiek angly, tiek japonų kalba buvo atliekama dainininkės Angelos Aki ir skambėjo žaidimo pabaigoje.

Nors žaidime nemažai naujovių, kūrėjai nepamiršo ir iš ankstesnių dalių perėmė monstrų iškvietimą, Moogles (nedidelius padarus iš japonų kalbos verčiamus kaip „kurmis“ ir „šikšnosparnis“) bei anksčiau minėtus Chocobo (neskraidančius paukščius panašius į stručius). Taip pat Japonijoje yra išleista *Final Fantasy XII* manga (japoniški komiksai), kuri papildė istoriją ir pridėda veikėjams charakterio. *Final Fantasy* serijų kūrėjas Hironobu Sakaguchi iš pradžių pats nežaidė ir nebandė dvyliktosios dalies. Vis dėlto, po kiek laiko, jis pripažino žaidimą ir net perėmė tam tikrus aspektus į savo naują žaidimą *The Last Story* (Paskutinioji Istorija).



© Viet-My Bui  
 coverstor.deviantart.com

Ne taip, kaip kitose dalyse, šioje yra šeši pagrindiniai veikėjai, kurie susijungę daugiau niekada nebeatlieka kompanijos. Pagrindiniu veikėju čia yra Vanas (Vaan) - jaunas nuotykių ieškotojas, svajojantis tapti dangaus piratu ir pilotuoti erdvėlaivį; Penelas (Penelo) - jo artimiausias draugas; Bunansas (Famran mied Bunansa) - dangaus piratas; Franė - vienintelė veikėja, esanti ne žmogumi; Bachas (Basch fon Ronsenburg) - pažemintas riteris bei Ashelia B'nargin Dalmasca - princesė.

Pats žaidimas vyksta išgalvotoje žemėje Ivalice, kur vyksta nenumaldomi karai. Dalmasca, nedidelė karalystė, yra visų karų epicentre. Kai ji aneksuojama Archadijos, nugalėtos karalystės, princesė Ašė (Ashelia B'nargin Dalmasca) įkurią pasipriešinimo judėjimą. Čia mergina susipažįsta su Vanu, netrukus jie susiranda bendraminčių ir kartu kovoja prieš tironiją.

*Final Fantasy XIII* Japonijoje pasirodė 2009 metais gruodžio septynioliką dieną - viena diena anksčiau nei originalusis *Final Fantasy*. Prodiuseriu ir dizaineriu šioje dalyje buvo Yoşinori Kitase, direktorium, taip pat atsakingas už scenarijų - Motomu Toriyama, na o žaidimo kompozitoriumi tapo Masaši Hamauzu, kuris prieš tai dirbo su *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* muzikiniu takeliu. Pagrindine vokaline daina šioje dalyje tapo Sajuri Sugavara (Sayuri Sugawara) atliekama Kimi ga Iru Kara (Nes tu esi čia). Angliškoje žaidimo versijoje vietoje šios dainos Leona Lewis atliko My Hands (Mano rankos). Toks pasirinkimas buvo paaiškintas labai paprastai - tiksliai išversti dainą Kimi ga Iru Kara buvo sunku, tad sukurta kita daina.

Šioje dalyje yra šeši pagrindiniai veikėjai: Lightning (Žaibas) - pagrindinė protagonistė, kurią įgarsino Maaya Sakamoto, anksčiau suteikusi savo balsą *Final Fantasy VII* herojai Aerith Gainsborough; Vileris (Snow Villiers) - pasipriešinimo grupės Nora lyderis, kurį įgarsino daugeliui žinomas Daisuke Ono (*Kuroshitsuji* - Sebastian Michaelis; *Durarara!!* - Shizuo Heiwajima; *Attack on Titan* - Erwin Smith); *Oerba Dia Vanille* - paslapti jauna mergina, Sašas (Sazh Katzroy) - vidutinio amžiaus tamsiaodis, Hope Estheim - jaunas kovotojas berniukas, Oerba Yun Fang - tatuiruota ir kiek pamišusi moteris. Nors žaidimas atskleidžia kiekvieną veikėją, vis dėlto Lightning yra pagrindinė herojė ir būtent jos akimis yra pasakojama istorija.

Žaidimo veiksmas vyksta sklandančiame pasaulyje Cocoon. Buvusi karė Lightning kovoja prieš valdžią, norėdama išgelbėti savo seserį. Neilgai trukus mergina suburia grupę bendraminčių, jie kartu keliauja, kovoja ir stengiasi išlikti, prieš tai patys nepavirtę monstra.





*Final Fantasy XIV* išėjo 2010-aisiais ir buvo antrasis online žaidimas. Vis dėlto, ši serija susilaukė nemažai kritikos – tiek istorijos, tiek dizaino, tiek kokybės atžvilgiu. Kūrėjams teko viešai atsiprašyti ir pasiūlyti. Nauja komanda, vadovaujama Naoko Jošidos (Naoki Yoshida), griebėsi taisyti žaidimo ir išleido kelis papildymus ištaisiusius klaidas. Po dešimties metų pertraukos serijos kompozitoriumi vėl sutiko būti Nobuo Uematsu. Pagrindinę vokalinę dainą *Answers* (Atsakymai) atliko Susan Calloway.

Šioje dalyje galima rinktis iš šešių rasių: Hyur (Žmonių), Elezen (Elfų), Lalafell (Tarataru iš *Final Fantasy XI*), Miqoṭe (Katžmogių), Roegadyn (panašų į Galka iš vienuoliktos dalies, tačiau neturinčių uodegų ir neatrodančių tokiais meškiškais), Au Ra (vienintele originalia nauja rase, drakonų palikuonimis). Beja, *Square Enix* turi atidarę *Final Fantasy XIV* kavinę Japonijoje.

Pats žaidimas vyksta pasaulyje, pavadinimu Eorzea. Žaidėjai susikuria avatarus (veikėjus), su kuriais keliauja po šį nelaimių sukrėtą pasaulį, bandydami išsiaiškinti tikrąją priežastį dėl kurios nukrito mėnulis.



*Final Fantasy XV* yra naujausioji dalis, pasirodžiusi 2016 metais. Jos prodiuseris - Šindži Hašimoto (Shinji Hashimoto), režisierius - Hadžime Tabata (Hadžime Tabata), na o kompozitorė - Joko Šimomura (Yoko Shimamura), kuri prisidėjo prie kito garsaus žaidimo *Kingdom Hearts* (Širdžių Karalystė) muzikinio takelio.

Tam tikrą laiką tarpą apie šį žaidimą nebuvo girdėti visiškai jokių naujienų, 2013 metais pagaliau išėjo traileris, 2014 metais – demo versija, parodanti kaip atrodyt žaidimas, o pats žaidimas, turėjęs pasirodyti rugsėjį, buvo nukeltas ir pasaulinės premjeros sulaukė tik lapkričio mėnesį.



Šiuo metu yra išleistas ir anime apie ankstesnius žaidimo įvykius, pavadinimu *Brotherhood Final Fantasy XV*.

Vienintelis herojus už kurį galima žaisti – Noktisas (Noctis Lucis Caelum). Jį įgarsino Tatsuhsa Suzuki (*Tonari no Kaibutsu-kun* - Yoshida Haru; *Free! Iwatobi Swim Club* - Makoto Tachibana), tačiau jis turi draugų: Ignisą (Ignis Stupeo Scientia), kuriam balsą suteikė grandas Mamoru Miyano (*Fullmetal Alchemist: Brotherhood* - Ling Yao; *Death Note* - Light Yagami; *Wolf's Rain* - Kiba), Gladiolusą Amicitia, Promptą (Prompto Argentum), Corą Leonis, Regisą Lucis Caelum CXIII bei Idolą Aldercapt.

Iš dalies, *Final Fantasy XV* yra tamsios atmosferos žaidimas, kuriame vyksta šaltasis karas ir, nors istorijos eigoje jis yra užbaigiamas, kraštai išlieka neramūs ir išdavystės metu vėl prasideda nauji konfliktai. Įdomu tai, kad net ir pasibaigus istorijai, galima tęsti žaidimą, mat yra naujų papildomų užduočių ir iššūkių.

Tiek apie kol kas visas išleistas *Final Fantasy* dalis. Tikėtina, kad ateityje jų laukia dar ne viena, nors originalaus žaidimo kūrėjas jau seniai nebeprisidėdavo prie savo pirmtako tęsinų gamybos.

Vieniems šis žaidimas yra geriausias pasaulyje, kitiems jis niekuomet taip ir nepaliko didesnio įspūdžio, tačiau, kad ir kaip ten bebūtų, apie *Final Fantasy* žaidimą yra neabejotinai girdėjęs kiekvienas žaidėjas. Ko dar galima norėti iš prieš kelis dešimtmečius sukurto žaidimo, kuris turėjo oriai atsiveikinti su bankrutuojančia kompanija?



# TOMEK GOP

**T**omek Gop yra ypatingas žmogus. Tai prodiuseris, dizaineris, ir kaip skelbia **GameOn** puslapyje esantis aprašymas, kartais dar ir pranešėjas! Tomek dirbo su **The Witcher** ir **The Witcher 2: Assassin's of Kings**, **Lords of The Fallen**, o šiuo metu dirba su nauju projektu **Ancestors: Legacy**. Dar Tomek yra didelis neformalaus žaidimų kūrėjų švietimo entuziastas – Twitch platformoje jis kuria savo projektą **Przegrani**, kuriame kalbina žaidimų kūrėjus ir organizuoja žaidimų peržaidimus lenkų kalba. **Pixelio Gadyneš** redaktorius žiauriai jaudinosi prieš šį interviu. Ir, prisipažinsiu, tai nebuvo pavykęs interviu, nes pačiu svarbiausiu metu sugedo įrašinėjimo aparatūra, todėl redaktorius tiesiog pasižymėjo svarbiausias gaires. Neapsakomai liūdna dėl tokio technologijų pavidimo, ypač kai kalba sukasi apie tokią išskirtinę asmenybę, kuri dalyvavo tokiuose garsiuose projektuose. Jūsų dėmesiui – neilgas, tačiau įdomus interviu su ypač išskirtiniu ir charizmatišku žmogumi. Į šįmetinį **GameOn'ą** Tomek atvežė savo naujojo žaidimo **Ancestors: Legacy** demo versiją, kurią pademonstravęs iškart sutiko duoti interviu mūsų žurnalui. Taigi, ramiai įsitaisykite ir skaitykite.

**Pixelio Gadyneš:** Mano nuomone, tu esi pati didžiausia žvaigždė šių metų **GameOn'e**. Tu dirbai su pirmais dviem **Raganiais**, **Lords of the Fallen** ir dabar dirbi su **Ancestors: Legacy**. Papasakok prašau apie tai, kaip pradėjai domėtis kompiuteriniais žaidimais? Kaip atrodė pati pradžia, pirmoji susižavėjimo skaitmeniais pasauliais liepsnelė? Pirmoji žaidimų konsolė, pirmasis žaidimas ir pan.?

**Tomek Gop:** Domėtis kompiuteriniais žaidimais pradėjau kažkur aštuoniasdešimtaisiais. Turėjau draugų, kurie savo namuose turėjo **Commodoro** sistemą, taip pat pamenu **Spectrum** kompiuterius. Žaidimais ypač domėjausi mokyklos laikais. Po to dirbau su IT, buvau programuotojas. Mano gyvenimas pasikeitė, kai pamačiau **CD Project** skelbimą, kad jie ieško darbuotojų milžiniškam projektui, pavadinimu **The Witcher**.

PIXELIO GADYNĖ



Tuo metu *CD Project* iš esmės ieškojo visų be išimties talentų Lenkijoje, kurie dirba su žaidimais. Su pirmuoju *Raganiumi* dirbo visi geriausi Lenkijos žaidimų kūrėjai. Tai buvo žiauriai masyvus ir didelis projektas. Dabar dirbu kompanijoje *Destructive Creations*. Jie sukūrė garsųjį *Hatred*, kuris buvo labai kontraversiškas. Galiu patikinti, kad mūsų naujasis kūrinys *Ancestors: Legacy* tikrai nebus toks kontraversiškas, kaip *Hatred*. Nors, kita vertus, pakapščius giliau, jame irgi galima įžvelgti tam tikrų kontraversiškų užuomazgų.

**PG:** Tu dirbai su pirmuoju *The Witcher*. Papasakok apie tavo rolę, dirbant su šiuo projektu. Kokios patirties įgavai, dirbdamas su *Raganiumi*? Kaip, tavo nuomone, pirmas *Raganius* atrodo žvelgiant iš šios naujos perspektyvos? Aš pats jį perėjau maždaug prieš metus ir jis visai neblogai atrodė, išskyrus sulūžusią kovos mechaniką.



**TG:** Aš buvau pirmojo *Raganius* prodiuseris. Dirbant su šiuo žaidimu įgavau labai daug patirties, kaip ir sakiau, tuo metu, tai buvo milžiniškas projektas. Aišku, žvelgiant iš šios dienos perspektyvos, žaidimas jau yra pasenęs, tačiau, manau, kas jis vis dar yra žaidžiamas, nors daugelis jo mechanikų jau yra pasenusios. Dirbant su *The Witcher*, taip pat prisidėjau, kaip produkcijos vadybininkas, jei galima taip išsireikšti. Tai buvo įdomūs laikai ir labai svarbus projektas.

**PG:** Ar tu esi Andrzejaus Sapkowskio knygų fanas? Kokia tavo nuomonė apie tai, kad Sapkowski nemėgsta žaidimų, sukurtų pagal jo kūrinius?

**TG:** Mano nuomone, Sapkowski yra pats geriausias Lenkijos fantastikos autorius. Aš esu didelis jo fanas. Esu perskaitęs visas jo knygas po du kartus. Kalbant apie jo nuomonę apie žaidimus, sukurtus pagal jo knygų motyvus, jis tiesiog jų nežaidė ir jais nesidomėjo. Jis nėra geimeris. Jis netgi buvo pareiškęs, kad niekada nebus kito Geralto, tik tas, kurį sukūrė jis pats. Tik išėjus *The Witcher 3*, aš perskaičiau interviu su Sapkowskiu, kuriame jis teigė, kad žaidimas buvo tikrai geras.

**PG:** Prašau, papasakok mums apie *The Witcher 2*. Kokia buvo tavo rolė, dirbant su juo? Kuo skyrėsi darbas su pirmuoju *Witcheriu* ir *The Witcher 2*?

**TG:** Aš buvau atsakingas už antrojo *Raganius* ryšius ir komunikaciją. Apskritai, kalbant apie *The Witcher* žaidimus, reikia pastebėti, kad skyrėsi pačios *CD Project* požiūris į pirmąją ir antrą dalis. *The Witcher 2* turėjo šiek tiek kitokią strategiją ir politiką, nei pirmoji dalis. Iš tiesų, daugelis pastebi, kad pirmieji *The Witcher* žaidimai turėjo gan prastą kovos mechaniką. Tai buvo todėl,

nes *CD Project* kovai skirdavo žymiai mažiau dėmesio, nei istorijai ir vizualiam pateikimui. Svarbiausia, aišku, buvo istorija, po to vizuali žaidimo pusė ir tik po to kovos mechanika.

**PG:** Tu taip pat dirbai su *Lords of the Fallen*. Šis žaidimas buvo inspiruotas *Dark Souls*, lygiai taip pat, kaip ir daugelis kitų šiuolaikinių žaidimų. Ar gali papasakot apie tavo patirtį dirbant su *Lords of the Fallen* ir apie tavo sąntykį su *Dark Souls* serija?

**TG:** Pagrindinė *Lords of the Fallen* idėja visuomet buvo pastatyta ant *Dark Souls* formulės, bet mes norėjom žaidimo, kuris turėtų stipresnę, labiau prieinamą istoriją, taip pat, kuris būtų spalvingesnis ir lengviau prieinamas. Mes norėjo fokusuotis ties kovos mechanika. O šiaip, kalbant apie *Dark Souls*, tai aš save laikau pačiu didžiausiu šios frančizės fanatiku. Bent jau tikrai esu didžiausias *Dark Souls* fanas Lenkijoje. Aš tarsi esu *Dark Souls* evangelistas ten, kuriu įvairius video, aiškinančius *DS* istoriją ir pasaulį. Tiesiog, dievinu šią seriją!

**PG:** Dabar tu dirbi su nauju IP, pavadintu *Ancestors: Legacy*. Ar gali papasakoti apie šį žaidimą? Kokia tavo rolė, dirbant su juo? Ką bandote pasiekti su šiuo žaidimu?

**TG:** Jei trumpai, tai yra realaus laiko strategija. Su *Ancestors: Legacy* mes neketiname padaryti kažkokios revoliucijos žanre. Žaidimas yra sukurtas pagal istorinius įvykius. Jame yra cut-scenė'ai tarp misijų. Žaidime yra keletas klasių, tarp kurių pavyzdžiui vikingai. Žaisdamas *Ancestors: Legacy* žaidėjas atkuria realius istorinius įvykius, tačiau mes į žaidimą įdėjome ir šiek tiek fikcijos, fiktyvių veikėjų ir bandėme juos apjungti su realiais įvykiais ir realiomis asmenybėmis.

**PG:** Kokie yra tavo ateities planai? Kaip įsivaizduoji savo ateitį, kaip žaidimų dizaineris ir prodiuseris?

**TG:** Na, šiuo metu pats svarbiausias dalykas mano gyvenime yra *Ancestors: Legacy*. Labai noriu pabrėžti, kad šis žaidimas tikrai nebus toks kontraversiškas, kaip *Hatred*. Mes norime sukurti dar didesnį žaidimą. Mes norime sukurti kuo didesnę žaidimo patirtį. Žaidimas pasirodys tik *Xbox* ir *PC* platformoms, tačiau mes tikimės ateityje žaidimą išleisti ir *PS4*. Mes planuojame sukurti 40 skirtingų misijų. Viena misija turėtų užtrukti nuo pusvalandžio iki valandos, taigi žaidimas gali užtrukti iki 40 valandų. Taip pat, labai svarbu pabrėžti, kad tai yra indie žaidimas. Taigi, visi mano ateities planai yra susiję su *Ancestors: Legacy*.



PIXELIO GADYNĖ





# WOJCIECH PAZDUR

**P**onai ir ponios, Wojciech Pazdur! Ši išskirtinė asmenybė žaidimų intrustrijoje sukasi jau 18 metų. Domisi fotogrametrija ir didžiąją savo laiko dalį užsiema fotorealistiškų 3D modelių ir tekstūrų kūrimu, taip pat ir istorijos pasakojimu virtualioje realybėje. Jis dirbo prie pirmojo **The Witcher**, o šiuo metu vadovauja studijai **Farm 51**, kuri yra garsi savo praeities atžalomis, pavadintomis **NecroVisioN**, **Painkiller**, **Deadfall Adventures** ir naujausiu **Get Even**, kuris atitinka dabartinę studijos politiką, didesnę dėmesį skirti lavinamiems ir socialinę problematiką narstantiems žaidimams. Šiuo metu studija užsiima nauju ir labai įdomiu projektu **Chernobyl VR**, kuris leis neužsikrėčiant radiacija pasivaikščioti po magiškąją Zoną. Apie realistiškumą, raganių, žaidimų spaudą ir atsivadimą virtualiai egzistencijai skaitykite žemiau. Ponai ir ponios, Wojciech Pazdur!

**Pixelio Gadyne:** Kiek žinau, žaidimų industrijoje sukiesi jau 18 metų, taigi tave galima pavadinti industrijos veteranu. Ar gali papasakoti apie savo pirmąjį susidūrimą su žaidimais?

**Wojciech Pazdur:** Mano pirmasis susidūrimas su žaidimais... Tai įvyko, kai man buvo 6 ar 7 metai. Mano tėvas tuo metu buvo mokslininkas, jis dirbo fizikos universitete. Jis dirbo su radioktyviais matavimais ir jo darbo vietoje stovėjo ZX Spectrum kompas, su kuriuo mokslininkai atlikdavo įvairius skaičiavimus. Galima sakyti, kad tuo metu aš sėdėjau giliai laboratorijų požemiuose, apsuptas radioktyvių eksperimentų ir įvairių skaičiavimo įtaisų, o viduryje jų stovėjo nedidelis staliukas, ant kurio buvo ZX Spectrum. Aš turėjau mažą kasetę su keliais žaidimais. Ir kiekvieną šeštadienį, kai man nebūdavo pamokų, eidavau kartu su tėvu į jo laboratoriją ir žaisdavau žaidimus, kuriuos atsišysdavau. Bet ne iš interneto, nes tuo metu tokio dalyko nebuvo, o iš radijo. Lenkijoje buvo speciali radijo programa, kuri transliuodavo kompiuterinius žaidimus. Ji transliuodavo visokius pypsėjimo garsus, kuriuos įrašius į kasetę, gaudavai žaidimą.

**PG:** (baisiai nustebęs) Įdomiai!

**WP:** Tiesą sakant, dabar aš nepamenu, koks buvo pirmasis mano žaistas žaidimas, bet panašiu metu Lenkijoje atsirado pirmosios arkadų mašinos. Pamenu tokius žaidimus, kaip *Moon Patrol*, *Space Invaders* ir panašiai. Tuo metu aš turėjau

du būdus žaisti žaidimus. Pirmasis buvo arkadų salonai, tačiau jiems aš neturėdavau pinigų, bent jau tiek, kiek man jų reikėjo. Ir, antrasis būdas buvo jau minėtas ZX Spectrum kompas, kuris stovėjo giliai požemyje, mano tėvo laboratorijoje.

**PG:** Kaip žaidimai tapo tavo aistra? Kada nusprendei tapti žaidimų industrijos dalimi?

**WP:** Tiesą pasakius, nelabai prisimenu, bet žmonės man pasakojo, kad tuo metu, kai man tebuvo 7 metai, aš visiems pasakojau, kad kada nors aš tapsiu žaidimų kūrėju. Aišku, tuomet buvo visiškai kiti laikai, bet aš žinau, kad vaikystėje apie tai svajojau. Tuo metu Lenkijoje nebuvo nieko įdomaus nei televizijoje, nei kine, o žaidimai man tada atrodė lyg kažkoks kitas ir labai patrauklus pasaulis. Aišku, būdavo visaip, pamenu, kad buvo laikas, kai norėjau tapti rašytoju, arba menininku ir netgi muzikantu, tačiau žaidimai visuomet buvo manyje, ir kai atėjo laikas apsispręsti, kuo noriu tapti, buvo labai paprasta pasirinkti tai, kas buvo arčiausiai širdies – žaidimus.

**PG:** Ar gali papasakoti apie patį pirmąjį savo kompiuterinių žaidimų projektą?

**WP:** Pirmąjį profesionalų ar mėgėjišką?

**PG:** Iš pradžių apie mėgėjišką, o poto apie profesionalų.

**WP:** Pirmasis mėgėjiškas projektas buvo toks. Aš





dirbau su *ZX Spectrum*. Man buvo gal 9 ar 10 metų. Buvo toks Lenkiškas žurnalas apie kompiuterius, kuris vadinosi *Bitek*, kuriame būdavo aprašomi žaidimų kūrimo programų pagrindai. Mes, pagal ten pateiktus pavyzdžius, tiesiog „susivesdavom“ žaidimų kodus kompiuteriuose. Vienu momentu, pagalvojau, kad aš norėčiau, kad žaidimuose vienas ar kitas dalykas atrodytų kaip nors kitaip, todėl pradėjau žaisti su kodu. Aišku, tie žaidimai buvo labai paprasti, kaip tekstiniai nuotyčiai kvestai, *Space Invaders* klonai arba kažkas panašaus. Aš juos pakeisdavau į visai kitokius žaidimus ir tai būtų galima pavadinti mano pirmaisiais mėgėjiškais bandymais. Juokingas dalykas yra tas, kad tie žaidimai taip niekada ir neišvydo dienos šviesos, nes perkrovus kompiuterį, jie tiesiog dingdavo. Paprastai, mes juos sukurdavome, trumpai pažaisdavome ir tai buvo viskas. Vienintelė žaidimo kopija būdavo negailestingai ištrinama iš kompiuterio atminties. Daug vėliau, jau studijuojant robotiką ir IT universitete, aš prisijungiau prie kelių kolegų, su kuriais mes bandydavome kurti žaidimus, tačiau mūsų komanda nelabai mokėjo valdyti procesus. Aš dirbau su programavimu ar grafikom, kažkas rašydavo kodą, tačiau tie žaidimai taip niekada nepasirodydavo, taigi tai buvo nerimti, mėgėjiški projektai, kurie nebuvo niekam įdomūs. O mano pirmasis rimtas darbas su kompiuteriniais žaidimais buvo 1999 metais. Aš dirbau su jau neegzistuojančia studija Lenkijoje ir mes kurdavome žaidimus pačiam pirmam *Xbox'ui*. Tai buvo kaip tik prieš pirmojo *Xbox'o* išleidimą. Mes dirbome su arkadine šaudykle, tačiau ji nebuvo išleista. Tai buvo profesionalus darbas ir žaidimas buvo beveik sukurtas, tačiau tuometinis

mūsų leidėjas iš Prancūzijos *Titus Software*, kuris buvo gana žinomas kaip leidėjas, leisdavęs žaidimus *Amiga* ir anstesniesiems PC, negalėjo žaidimo išleisti. Pats pirmasis žaidimas, prie kurio dirbau ir kuris buvo išleistas bei gana populiarus, buvo *Painkiller* 2003-iaisiais. Aš prisijungiau prie *People Can Fly* komandos 2001-aisiais metais, kiek pamenu. Po prisijungimo keletą metų dirbau su *Painkiller* ir keliais kitais žaidimais.

**PG:** Pamenu, kaip prieš maždaug 10 metų Lietuvos kioskuose būdavo lenkiškas žurnalas apie kompiuterinius žaidimus, pavadinimu *Play*, kurio viename numeryje radau pilną *Painkiller* versiją.

**WP:** Lenkijoje tuo metu normalus, įprastas žaidimų platinimas buvo labai brangus paprastiems žaidėjams, todėl būdavo populiariu įvairius pigesnius žaidimus platinti kartu su žurnalais. Tuo metu nebuvo interneto, *Steam'o* ir tai buvo pats populiariausias būdas. Taip pat, dėl šito, tavo paminėto žurnalo, *Painkiller* tapo labai populiarus ne tik Lenkijoje, bet ir aplinkinėse šalyse, kaip Rusijoje ir panašiai.

**PG:** Daugiausia savo laiko skiri fotorealistiškiems 3D modeliams. Papasakok, kodėl fokusuojiesi į realizmą? Kodėl nekuri fikcijos? Kodėl bandai simuliuoti realybę savo žaidimuose? Kokia to prasmė, kai paprastai žaidėjai kaip tik siekia pabėgti nuo realybės, video žaidimų pagalba?

**WP:** Aš nesakau, kad fotorealizmas yra geriausia praktika, naudojama kuriant kompiuterinius žaidimus. Tiesiog, aš, dirbdamas su dizainu ir



programavimu, fotorealizmui skiriu daugiausia savo laiko, nes man tai tiesiog yra labai įdomu. Prisiminkime, kad šiandien mes turime tiek daug skirtingai atrodančių žaidimų. Vieni atrodo realistiškai, kiti kaip tik yra kuo labiau nutolę nuo realybės. Prieš 15-20 metų kompiuteriniai žaidimai iš visų jėgų stengėsi atrodyti ne kaip kompiuteriniai žaidimai, o kaip realus pasaulis. Aš buvau šitos šventojo gralio paieškos dalis. Aš kūriau fotorealistinius modelius, su tokiomis programomis, kaip *3D Studio Maya* ir aš visuomet norėjau sukurti tokį pasaulį, kuris būtų kaip galima realesnis. Tokia buvo mano vaikystės svajonė. Neturiu nieko prieš žaidimus, kurie turi savitą vizualų stilių, kuris yra toli nuo fotorealizmo, tačiau aš praleidau jau daugiau nei 20 metų, kurdamas ir tobulindamas fotorealizmo technologiją, nes visų pirma aš nesu baigęs jokios meno akademijos. Pagal išsilavinimą aš esu programuotojas. Studijų laikais užsiimdavau filmavimu, kompiuterių grafikom, renderinimu ir pan. Taigi, asmeniškai man yra žymiai paprasčiau ir priimtinau užsiimti fotorealizmu, nepaisant to, jog tai yra labai sudėtinga ir brangu, tačiau man tai yra suprantamiausia, nes aš nesu baigęs jokių mokslų, susijusių su menais.

**PG:** Įdomi, man šiuo metu į galvą šovusi, mintis – prieš gerą dešimtmetį žaidimų spaudoje vyravusi tendencija kreipti didelį dėmesį į kompiuteriniuose žaidimuose esančių poligonų modeliuose skaičių, kai šiais laikais niekas į tai net neatkreipia dėmesio.

**WP:** Taip, ir dėl to aš esu laimingas. Nes koks skirtumas, kiek poligonų yra modeliuose? Prieš dešimt metų žaidimų žurnalai būdavo rašomi žmonėms, kurie labai domėdavosi įvairiais, gilesniais žaidimų aspektais, tačiau dabar jei tu ateini į kino teatrą, juk tau nėra svarbu, kokia kamera buvo nufilmuotas filmas, svarbiausia yra tiesiog tai, ar filmas yra geras ar ne. Tas pats ir su knygomis. Juk niekam nėra svarbu, koks popierius buvo naudojamas knygos spaudinimui. Tiesą pasakius, aš laukiau tokio laikmečio. Aš pats esu žaidimų kūrėjas ir man asmeniškai yra svarbu tokie dalykai, kiek poligonų yra mano modeliuose, tačiau iš žaidėjo perspektyvos žaidimas yra tiesiog arba geras potyris, arba ne. Ir man tai patinka. Man patinka, kad šiandieninė žaidimų spauda daugiau dėmesio skiria tam, ar gera žaidimo istorija, ar geras potyris žaidimą žaidžiant, apskritai, ar žaidimas transliuoja gerus jausmus. Aš visuomet tikėjau, kad žaidimas turi iš programinio įrankio virsti potyriu. Šiandien mes turime tokią tendenciją, kad žaidimai iš įrankių lygmens persikėlė prie potyrio ir man tai labai patinka. Asmeniškai man, įrankiai yra tiesiog įrankiai, aš tiesiog juos naudoju, kad sukurčiau potyrius ir jausmus, ir galiausiai man žymiai svarbiau yra, ką žmonės jaučia, žaisdami mano žaidimus, nei jų žinios apie pikselių ar informacijos kiekį, kuris buvo panaudotas, kuriant grafikas.

**PG:** Kiek žinau, tu dirbai su pirmuoju Raganiumi. Papasakok apie savo patirtį, dirbant su šiuo

garsiu žaidimu. Kokios buvo tavo pareigos?

**WP:** Visų pirma, reikia paminėti, kad pirmasis Raganius buvo labai didelis projektas visai Lenkijos žaidimų industrijai. Tuo metu Lenkijoje nebuvo daug žaidimų kompanijų, kaip dabar. Dabar mes turime keletą tūkstančių žaidimų kūrėjų dirbančių Lenkijoje, tačiau tuomet buvo tiesiog kelios kompanijos ir nebuvo žmonių, kurie turėtų išsilavinimą ar patirties, susijusios su žaidimų kūrimu. *CD Project* kreipėsi į mus ir paklausė ar galime kooperotis, kuriant pirmąjį *Witcher'į*. Tuo metu mes buvome visai nauja kompanija, egzistuojanti tik vienus metus ir kurianti medžiagą įvairiems kūrėjams ir leidėjams. *CD Project* klausė mūsų, ką mes mokame daryti su žaidimais, nes tada jiems reikėjo visko. Jiems reikėjo animuotojų, aplinkų ir veikėjų dizainerių, kompozitorių, garso inžinierių... visko. Jiems buvo naudinga viskas, ką mes galėjom padaryti. Dirbant su *The Witcher*, mes prisidėjom sukurdami kai kurias aplinkas ir veikėjų dizainus, tačiau daugiausia laiko skyrėme mini-žaidimams, jų programavimui ir fizikai. Pavyzdžiui, mes sukūrėme kauliukų žaidimą, taip pat buvo įvairių vidinių mini žaidimų, esančių žaidime. Taigi, tam mes skyrėme daugiausia dėmesio, dirbdami su *The Witcher*, tačiau be viso to, mes taip pat dirbome su aplinkų, veikėjų ir ginklų modeliais, animacijom ir panašiai. Aišku, mes dirbome tik su maža viso didelio žaidimo dalimi, tačiau vistiek kažkiek prisidėjome.

**PG:** Tavo nuomone, kaip *The Witcher* atrodo, žvelgiant iš šios dienos perspektyvos?

**WP:** Kai pasirodė *The Witcher 3*, aš sumaniau peržaisti visas, prieš tai pasirodžiusias, serijos dalis, kad atgaivinti prisiminimus, tačiau, deja, pirmasis *Witcher'is*, mano nuomone, šiandien yra jau nebepažaidžiamas. Jis turi tiek daug dizaino ir techninių klaidų... Aš pamenu, kad prieš 10 metų aš buvau labai sužavėtas šiuo projektu, ypač dėl to, nes esu didelis Sapkowski novelių fanas ir norėjau pamatyti, kaip jo sukurtas pasaulis bus atvaizduotas žaidime, tačiau šiandien, sakyčiau, *The Witcher* tapo senas. Tai yra puikus pavyzdys žaidimo, kuris neatlaikė dešimties metų išbandymo ir tiesiog paseno.

**PG:** Ypatingai kovos mechanika...

**WP:** Taip, ir ne tik. Interfeisas ir vos ne viskas žaidime yra sena, žvelgiant iš šios dienos perspektyvos arba lyginant tai su *The Witcher 3*. Aš labai norėčiau pažaisti pirmąjį Raganių, perkurtą su tokia kokybe, kaip *The Witcher 3*. Su tokia pačia istorija, tokiu pačiu pasauliu, bet su perkurta kovos mechanika ir žaismu, tokiu, koks yra *The Witcher 3*.

**PG:** Papasakok apie savo naująjį žaidimą *Get Even*. Apie ką jis? Koks yra šio projekto tikslas ir kodėl jis yra kitoks ir vertas dėmesio?

**WP:** *Get Even* yra psichologinis trileris. Kaip ir kalbėjau anksčiau, aš naudoju unikalią technologiją, kad sukurčiau unikalią istoriją. Unikali istorija, šiuo atveju, buvo man svarbiausia. Prieš 5 ar 10 metų mes neturėdavome tokių technologijų, kurių



dėka galėtumėme papasakoti įtikinamas istorijas video žaidimuose, tai buvo labai sudėtinga, visi dar tik eksperimentavo su istorijos pasakojimu žaidimuose, tačiau prieš 3-4 metus prasidėjo indie era, kuri visiems parodė, kad tu nesi pririštas tiesiog prie mainstream'inio požiūrio į žaidimų kūrimą. Prieš tai mes kurdavome šaudyklės, RPG ir panašius žaidimus ir visi jie būdavo pastatyti ant standartinės mechanikos. Pavyzdžiui, ankstesnės šaudyklės atrodydavo taip: tu kažkur bėgi, pašaudai, tada pažiūri filmuką ir tai visa istorija. Tačiau, aš norėjau sukurti kažką atvirkštinio. Ypač, kai pasirodė tokie indie žaidimai, kaip *Gone Home* arba *To The Moon* ir kiti indie žaidimai, kurie eksperimentavo su istorija, kartais iš teigiamos perspektyvos, kartais iš neigiamos, tačiau jie parodė, kad istorija žaidimuose gali būti pateikta skirtingais būdais ir, kad iš kūrėjo perspektyvos, visą žaidimą galima susieti su istorija, tu gali netgi tarkim sumažinti pačio žaismo reikšmę vardan stipresnės istorijos. Aišku, aš nesakau, kad visi žaidimai turėtų taip daryti, bet aš labai norėjau sukurti žaidimą, kuriame didžiausias dėmesys būtų skiriamas siužetui, o visa kita tik padėtų tą siužetą sustiprinti. Pavyzdžiui, šaudymu *Get Even* žaidime yra ne dėl to, kad vadintume *Get Even* šaudykle, o tam, kad padėtų sustiprinti siužeto keliamą įtampą. Bent jau tai buvo mūsų idėja ir mes norėjome tokio žaidimo. Taigi, *Get Even* yra psichologinis trileris, kuris pasakoja istoriją apie žmones, kurie negali susitvarkyti savo tikrų gyvenimų, tačiau turi galimybę nukeliauti į savo prisiminimus ir juos sutvarkyti. Tiesą pasakius,

labai didelė inspiracija šiam žaidimui buvo filmas *Drugio efektas*. Aš jį pamačiau apie 2005 ar 2006 metus, kai jis tik pasirodė ir nuo to laiko svajoju taip pasakoti istoriją savo žaidimuose. Tiems, kas nežino, tai yra filmas apie vaikiną, kuris keliauja į praeitį, siekdamas pakeisti tam tikrus įvykius, susijusius su jo gyvenimu. Mano pirmasis įspūdis, pažikūrėjęs šį filmą buvo tai, jog jis sukurtas, pagal kompiuterinių žaidimų mechaniką. Kai kažkas nepavyksta žaidime, visuomet galima bandyti iš naujo. Taigi, aš galvojau, kad toks istorijos pasakojimo stilius galėtų būti žymiai geriau papasakotas kompiuteriniame žaidime. Visa tai yra ne apie tai, ar tu laimi, ar pralaimi, bet apie atmintį, apie kelionę laiku atgal. Tu bandai atspėti ką tu padarei alternatyvioje realybės versijoje, tačiau tu taip pat turi galimybę nukeliauti laiku atgal ir susikurti dar vieną alternatyvią realybę, kurioje gali kažką padaryti kitaip. Taigi, tokia buvo originali *Get Even* idėja. Aišku, mes tai sumaišėme su veiksmo trileriu ir sci-fi, tačiau idėja buvo, kaip papasakoti labai gilią ir emocionalią istoriją apie tai, kaip galima pakeisti savo gyvenimą. Aš manau, kad, ypatingai vyresniems žaidėjams tai turėtų pasirodyti labai įdomu. Kai sakau vyresniems žaidėjams, turiu minty ne 18-mečius, tačiau 30-mečius ir vyresnius. Yra labai daug žaidimų, sukurtų jauniems žaidėjams. Ypatingai šaudyklės. Paaugliai ir studentai labai mėgsta žaisti šaudyklės. Taigi, mes nenorėjome konkuruoti su kitomis šaudyklėmis, nes rinkoje yra ir taip daug puikių šaudyklių, tačiau aš manau, kad yra daug žmonių, kurie tiesiog negali daug savo laiko skirti šaudyklėms, tačiau kurie taip pat norėtų





gauti panašų potyrį, kuris nebūtų susijęs su veiksmu, tačiau būtų labiau sietinas su istorijos pasakojimu. Taigi, tokiu požiūriu ir buvo kuriamas *Get Even*. Tai yra pirmojo asmens potyris, jame yra šaudymo ir veiksmo sekcijų, tačiau labiausiai jis yra apie siužetą ir istoriją.

**PG:** Šiek tiek papasakok apie savo naujausią projektą *Chernobyl VR*. Tikiuosi, po konferencijos dar turi jėgų apie tai kalbėti.

**WP:** Oi, tai aišku!

**PG:** Tai.. keliais žodžiais apie projektą, prašome.

**WP:** *Chernobyl VR* projektas gimė tuomet, kai mes savo kompanijoje pradėjome kurti aplikacijas. Prieš tai mes dirbome su video žaidimais, tačiau 2014-aisiais žaidimų industrijoje atsirado VR. Mes patikėjome, kad VR gali būti kažkas tokio. Asmeniškai aš visuomet domėjausi naujausiomis technologijomis, fotorealizmu, imersija, todėl VR ypatingai patraukė mano dėmesį, aš šiai technologijai daviau šansą, man buvo įdomu, ką su ja galima padaryti. Kai mes pradėjome dirbti su *Get Even*, mes pradėjome eksperimentuoti su 3D skenavimu ir pastebėjome, kad atsirado labai daug susidomėjimo virtualia realybe iš sferų, kurios nesusijusios su žaidimais. Mes dirbome su medicininėmis, militaristinėmis ir edukacinėmis programomis ir tada mes pradėjome galvoti, ką dar mes galėtumėm sukurti, nesusijusio su žaidimų sfera, kas galėtų pademonstruoti virtualios realybės potencialą. Tada mes pradėjome mąstyti taip: VR gali suteikti pojūtį, kad esi kažkur kitur, nei tavo fizinis kūnas, taigi sukurkime kažką, kas būtų kieta ir perkeltų tave kur nors kitur ir leistų tau atsidurti kitoje vietoje. Mums nereikia veiksmo, nereikia žaismo. Aišku, galima pridėti ir šiuos elementus, tačiau mes esame maža komanda, taigi mes turime galvoti, kaip mažai komandai galima būtų sukurti

kažką, kas būtų įdomu ir patrauklu. Taigi, mes iš karto nusprendėme, kad tai nebus žaidimas, o labiau virtuali kelionė. Tada mes galvojome, kokia galėtų būti pati kiečiausia vieta, kur norėtumėm nuvykti. Mes mąstėme apie Egipto piramides, Machu Picchu ir taip toliau, tačiau iš visų šitų vietų Chernobylis mums pasirodė pati įdomiausia vieta, kuriai mes nusprendėme sukurti virtualų turą.

**PG:** Papasakok apie savo ateities planus. Prie ko ketini dirbti ateityje?

**WP:** Kaip kompanija, šiuo metu mes fokusuojamės į tris divizijas. Pirmą diviziją kuria pirmo asmens šaudyklė, pavadinimu *World War III*. Tai yra internetinė šaudyklė apie hipotetinį Trečiojo Pasaulinio karo konfliktą. Šiuo metu tai yra didžiausias mūsų projektas po *Get Even*. Antroji divizija dirba ties žaidimo apie Chernobylį pre-produkcijos fazę. *Chernobyl VR* projektas, galima sakyti, jau yra pabaigtas, bet šitas pasaulis ir ta vieta yra tokia įdomi ir įtikinama, ir turint minty, kad mes turime daug patirties dirbant ten, daug medžiagos, susijusios su Černobyliu, taip pat ir priėjimą prie Zonos, tai tiesiog logiška mūsų komandai judėti toliau ir sukurti didelį, pilnavertį žaidimą, kurio veiksmas vyktų Černobilyje. Aš apie tai daug nesiplėsiu, nes projektas dar nėra oficialiai anonsuotas, tačiau mes apjungiamo visas savo žinias, patirtį, visus turimus resursus, medžiagą, kad sukurtumėme žaidimą apie Černobylį. Ir trečioji mūsų divizija, dedikuota VR, labiausiai užsiema tolimesniu technologijos plėtimu. Ji atsakinga už medicininės, militaristines, edukacines programas ir virtualios realybės pritaikymą šioms sritims bei technologijos pardavimu kitoms kompanijoms.

**PG:** Labai aciū tau už tokį įdomų interviu!



# ANASTASIA AKA ALPHA\_RATS

**A**nastasia, kitaip žinoma, kaip **Alpha\_Rats** yra video žaidimų ir virtualiosios realybės kūrėja, šiuo metu reziduojanti Berlyne. Šių metų **GameOn** pranešėjų sąraše ypač patraukusi **Pixelio Gdynės** vyriausiojo redaktoriaus dėmesį. Didingas virtualiosios realybės saulėtekis neišvengiamai sukūrė terpę naujiems, šiuolaikinėmis technologijomis besidomintiems pagrindžio menininkams, prie kurių priskiriama ir pati Anastasia. Absoliučiai iškreiptus, siurrealistinius pasaulius, kuriuose galima atsидurti, kuriant Vokietijos menininkė taip pat užsiima pagrindinio žino, dedikuoto kompiuteriniams žaidimams ir vizualiam menui **Spectrum Crush** kuratoryste, taip pat dirba su interaktyviu projektu **VGN FRST** (neabejokite, šito pavadinimo šįfruoatė bus atskleista interviu metu) ir VR žaidimu, pavadintu **WumpVR**, kurį ji kuria kartu su Vladimir Storm. **GameOn** metu, Anastasia dažnai vaikštinėjo VIP zonoje, o **Pixelio Gdynės** redaktorius jai vis bandydavo primerkti akį. Galiausiai, po kažkelinto alaus kartu su kitais žurnalo bendraautorais, jis išdryso taktiškai prisiiartinti prie Anastasijos ir paprašyti interviu. Ji iškart sutiko. Tai buvo vienas maloniausių ir įdomiausių interviu, kabinantis daug skirtingų temų. Perversinių audio-vizualinių narkotikų gerbėjai, sukluskite. Ant žaidimų industrijos suknelės iš lėto kapsi nuodingi oranžiniai-žali nešventintos sieraos lašai. Nuo šiol VR – ne vien simulatoriai ir beprasmės pramogos. Tai meniški, kreivi ir siurrealistiniai išgyvenimai. Virskite kūdikiais, užsiauginkite šeštą pirštą ant abiejų rankų ir pasirinkite virtualiąją realybę!



**Pixelio Gadyne:** Labas, Anastasia! Ar gali mums papasakoti, kaip pradėjai domėtis 3D menu ir kompiuteriniais žaidimais?

**Anastasia AKA Alpha\_Rats:** Visuomet domėjausi vizualiais menais. Savo pomėgį pradžioje išreiškiau, kaip iliustratorė, tuomet pradėjau dirbti su 2D žaidimais, vėliau perėjau prie 3D, o galiausiai peršokau ant VR. Pavadinčiau tai natūralia, palaipsnine progresija.

**PG:** Kuo, tavo nuomone, yra nuostabus 3D skaitmeninis menas? Kodėl tu pasirinkai tokio pobūdžio estetiką?

**AA\_R:** Kodėl aš pasirinkau dirbti su 3D? Kaip ir sakiau, aš dirbau iliustratore, tačiau jei kalbėtumėme apie tolimesnę praeitį, aš dirbau jėi kalbėtumėme apie tolimesnę praeitį, aš dirbau skulptore. Jei tiksliau, kurį laiką aš dirbau akmens skulptore. Man atrodo, kad laikui bėgant tai buvo logiška progresija kažkurio momentu, kai jau pradėjau kurti žaidimus, pereiti prie 3D požiūrio, nes skulptūravimas taip pat yra man labai svarbu. Taip pat, aš visuomet domiuosi tais dalykais, kurie yra nauji ir ypatingai tais dalykais, kuriuos galėtum pavadinti šiuolaikiniais. Tiesiog, tai logiška domėtis 3D modeliavimu ir šiuolaikiška estetika.

**PG:** Tai jau trečias GameOn'as. Kokia tavo nuomonė apie šią žaidimų šventę?

**AA\_R:** Tai pirmas mano kartais, kai esu šiame renginyje. Mano nuomone, tai yra įdomus renginys, tačiau būtų sudėtinga pasakyti konkretesnę nuomonę.

**PG:** Aš mačiau tavo kurtus video. Jie buvo tikrai įdomūs. Turiu klausimą. Ar turite kompozitorių, kuris dirba su jūsų menu?

**AA\_R:** Tiesą pasakius, aš nekuriu video, tai tiesiog buvo ištraukos iš mano žaidimų. Dažniausiai, kai mes kuriame žaidimų trailerius, naudojame muziką, kuria surandame kažkur internete. Mano kolega Vladimir kuria garsus žaidimams, tačiau tai nėra tokia muzika, kurią daugelis įsivaizduoja, tai labiau atmosferiški, keisti garsai. Tokie, kokius išgirsti, kai žiūri trailerį.

**PG:** Rankos! Aš atsiminiau vieną video iš tavo žaidimo, kur galima savo rankas įkišti į kažką, panašaus į širdį(?).

**AA\_R:** Taip. Jei kalbant apie šį žaidimą konkrečiai, žaidžiant jį galima išgirsti vandens garsą. Tai galbūt labiau panašu į užafektintą vandenyno garsą, bet mes pasirinkome tokį garsą grynai tik





dėl trailerio. Jei tau įdomu, kas tai per muzika, kurdami šį projektą mes dirbome kartu su rusų projektu *World Wide Wings*, gali pasidomėti jais.

**PG:** Šiaip, aš paklausiau apie muziką, nes pats užsiemu elektroninės muzikos komponavimu ir labai norėčiau prisidėti prie kokio nors tavo projekto, kaip kompozitorius.

**AA\_R:** Tu visuomet gali mums parašyti ir mes galim tai aptarti, nes šiuo metu mes kaip ir neturim normalaus garso takelio. Tai, ką turim, yra labiau foniniai garso efektai.

**PG:** Tai būtų labai įdomu! Papasakok, kodėl tu taip domiesi virtualia realybe? Kodėl VR yra tokia svarbi tema šiandien tavo nuomone?

**AA\_R:** Žvelgiant iš eksperimentinio požiūrio taško, pagrindinis dalykas, kuris mane labiausiai domina virtualioje realybėje yra, kad tai yra nauja medija ir man visuomet įdomu pabandyti kažką įdomaus su tuo padaryti. Pavyzdžiui, jei kalbėtume apie

VR dizainą arba VR meną, kol kas labai mažai kas įdomaus yra padaryta. Apskritai, man labai įdomu dirbti su medija, kuri bent kol kas neturi jokių nustatytų taisyklių. Būtent dėl to man ir yra įdomu VR. Aš neįsivaizduoju, kaip VR vystysis žaidimų industrijoje, tačiau kaip menininkei tai be jokių abejonių yra labai įdomi medija šiuo metu.

**PG:** Praplėstas virtualios realybės suvokimas. Noriu paklausti, kada planuojate sukurti tokį įtraukiantį 3D meno potyrį, iš kuriuo aš niekuomet nenorėčiau sugrįžti į normalią realybę?

**AA\_R:** Aš nežinau, kada tai bus...

**PG:** Bet galbūt tai ir yra tavo tikslas?

**AA\_R:** Pagrindinis mano tikslas yra sukurti įtraukiantį potyrį, kuris vizualiai atrodytų kuo labiau nerealistiškas, tačiau kuris vis dėlto savyje turėtų stiprius simbolius ir estetikas. O kalbant apie potyrius, iš kurių žmonės nenorėtų išeiti, aš nežinau ar tai tikrai būtų mano tikslas.



**PG:** Papasakok apie savo ziną *Spectrum Crush*. Kaip jis prasidėjo ir apie ką tai yra?

**AA\_R:** Berlyne yra žaidimų kūrėjų bendruomenė *AppGames*, kurios nariai susitinka kiekvieną mėnesį ir mes kalbamės apie žaidimus. Tai buvo toks susitikimų formatas, skirtas *AppGames*. Tuo metu aš jau kūriau iliustracijas, dar prieš kuriant žaidimus. Aš visuomet mėgau išleistus dizaino žinus, juos kolekcionuoju. Kai susipažinau su tais žmonėmis, kurie dalyvaudavo *AppGames* susitikimuose, kai pamačiau ką jie kuria, nusprendžiau kad būtų įdomu sukurti ziną apie tai, ten publikuoti jų kūrinius. Aš supratau, kad tai būtų logiška, nes aš dalyvaudavau įvairiuose renginiuose, pavyzdžiui, susijusiuose su menininkų darbų spausdinimu, arba dizainui dedikuotuose renginiuose. Tuo metu aš mažčiau apie savo ateitį, kaip menininkės, kuo aš norėčiau užsiimti, ar žaidimų kūrimu ar skaitmeniniais menais, žmonėms tai atrodydavo įdomu, tačiau jie neturėjo jokio supratimo apie tai, todėl aš nusprendžiau, kad būtų logiška sukurti savo ziną apie tai, kad žmonės galėtų atrasti skaitmeninį meną. Daugelis kūrėjų, su kuriais mes kontaktavom, buvo labai susidomėję šiuo žinu ir noriai leido jų kūriniams būti atspausdintiems. Taigi, maždaug taip viskas ir prasidėjo. Jei sutalpinti visa tai į vieną sakinį, tai pagrindinis tikslas yra pristatyti menininkų darbus, kurie dirba su vaizdinėmis medijomis arba žaidimais. Iliustratoriai, kurie galėtų pristatyti ką nors įdomaus šitam undergroundiniam skaitmeninio meno judėjimui visuomet pateikia labai įdomių estetikų, arba žmonės, kurie domisi kompiuteriniais žaidimais.

**PG:** Papasakok apie savo kitus projektus. Pavyzdžiui, apie interaktyvų projektą *VGN FRST?*

**AA\_R:** O, taip taip!

**PG:** Ar *VGN* reiškia vaginą?

**AA\_R:** Taip, tai reiškia *Vaginos mišką* (*Vagina Forest*). Tai nėra visiškai mano vienos projektas. Mane susirado muziknio projekto *Vagina Forest* nariai ir paprašė sukurti interaktyvų projektą, taiga tai galima būtų pavadinti kolaboracija. Aš turėjau daug laisvės, dirbant su interaktyviu dizainu ir tuo, kaip buvo sukurti lygiai. Jie buvo atsakingi už muziką ir vizualią pusę. Taigi, apie tai ir yra šis projektas, o idėja buvo sukurti interaktyvų potyrį jų albumui. Tuo metu jie ieškojo leidyklos, kuri galėtų išleisti jų kūrybą, dabar jie ją jau surado, bet originali jų idėja buvo šį vizualų potyrį išsiuntinėti įvairiems leiblams, pristatyti jų koncepciją, nes jie taip pat kuria vizualizacijas gyviems pasirodymams, taiga idėja buvo perteikti tas vizualizacijas, kurias žiūrovai gali pamatyti jų gyvų pasirodymų metu. Sekantis žingsnis buvo perkelti visa tai į virtualią realybę, kuri būtų suderinama su mobiliaisiais telefonais dėl didesnio prieinamumo.

**PG:** Papasakok apie projektą *WumpVR*, kurį jūs kuriate kartu su Vladimiru Storm. Koks šio projekto tikslas ir apie ką jis?

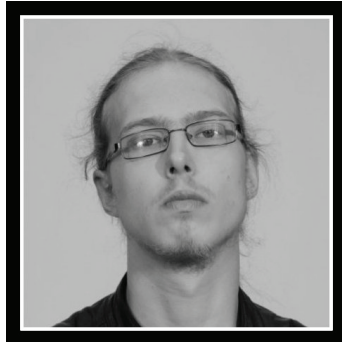
**AA\_R:** Tai yra žaidimas, kurį kurti mes pradėjome šiais metais. Tai yra virtualios realybės potyris, kuris yra sukurtas pagal organines estetikas ir idėja yra ta, kad žaidėjas žaidimą pradeda būdamas gimdoje, tuomet jis keliauja per skirtingus gyvenimo etapus ir vėl sugrįžta į gimdą. Idėja yra sukurti tokią estetiką, kuri būtų labai simboliška, labai vizuali, gana abstrakti ir sukurti gyvenimo ciklo potyrį. Šio projekto tikslas buvo eksperimentuoti su vizualizacijomis. Tam mes išbandėme daug įvairių skirtingų priemonių, kad atrastumėme tinkamiausias, kurios padėtų sukurti šią organinę estetiką, kuria mes norėjome perteikti. Šis projektas mums padėjo atrasti reikiamas estetikas ir priemones, su kuriomis mes norime dirbti. Taigi, tokia yra idėja.



# REVIEW

THE LAST GUARDIAN  
SIE JAPAN STUDIO  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
PLAYSTATION 4  
ACTION-ADVENTURE  
2016

# PASKUTINIS TAMAGOTCHIS



Edvardas Vyšniauskas

@Valtel

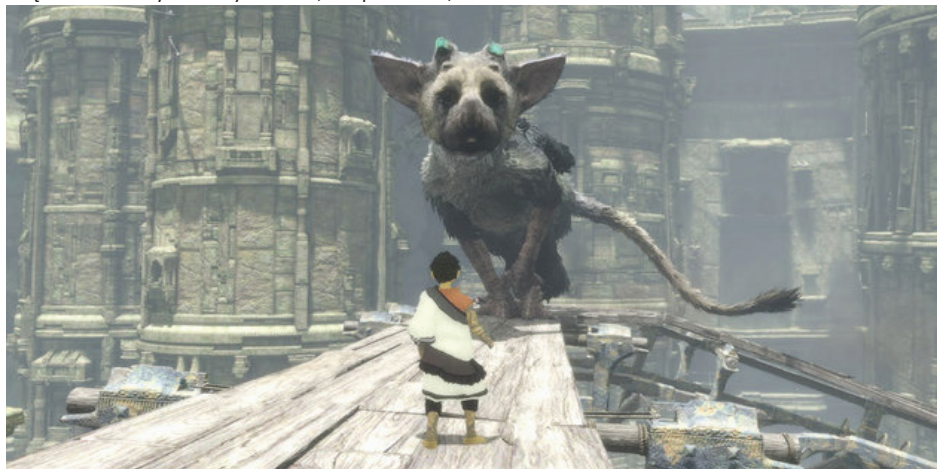
ki šiol maniau, jog man patinka „meniški“ žaidimai. Su *The Last Guardian* supratau, kad vis dėlto būna išimčių. Nesu bandęs *Ico*, todėl sunku pasakyti, kiek jie yra artimi, tačiau, mano subjektyvia nuomone, *TLG* yra LABAI toli iki *Shadow of the Colossus*. Kalba eina tiek apie atmosferą, tiek apie techninį išpildymą ir t.t.

Savo užrašuose pasirašiau „paklodę“ žaidimo klaidų ir tik vienintelį pozityvų dalyką (tiksliau – rekomendaciją). Jei jūs svajojate turėti gyvūną, tačiau dėl kažkokių priežasčių jo neturite, nes jums neleidžia sugyventiniai, tokiu atveju jūs galite įsigyti *TLG* ir išbandyti šį augintinio supratingumo simulatorių (dar kitaip žinoma, kaip *Tamagotchi*). Šiaip ar taip, tai – vienintelis dalykas, kuris kūrėjams pasisekė tikrai labai gerai. *TLG* augintinio vardu Trico auginimas yra perteiktas išties realistiškai ir įtikinamai. Gyvūnas yra lėtas, nepaklusnus,

Būna tokių žaidimų, apie kuriuos netrimituoja žurnalistinė spauda, tačiau jie taip nugriaudi, jog maža nepasirodo (geri dalykai turi savybę „išlysti“ ir be reklamos). Taip pat būna žaidimų, apie kuriuos mes girdime metų metus, o juos vis atideda ir atideda. Laukimas darosi vis nepakantesnis, o noras prisiliesti prie ilgai laukto kūrinio – vis didesnis ir aistringesnis. Tiesą sakant, tas noras yra tiek desperatiškas ir neatitinkantis realybės, jog paprastai, galų gale pasirodžius žaidimui, belieka išsitraukti „magnumą“ ir sušaudyti visus žurnalistus. Nes... nėra nieko tobulo. **The Last Guardian** (*TLG*) priklauso pastarajai kategorijai. Tai yra žiauriai nišinis žaidimas. Aš, tiesą sakant, neįsivaizduoju kokiai auditorijai jis buvo kuriamas. Prieš išbandydamas *TLG* dėjau viltis, jog tai bus kažkas panašaus į **Shadow of the Colossus**, tačiau tai nėra tiesa. Greičiausiai jis yra skirtas tiems, kuriems savo laiku labai patiko *Ico*. O gal irgi ne...

pretenzingas ir jam reikia cisternos kantrybės. Visai kaip su tikru gyvūnu. O po to seka ilgas sąrašas žaidimo klaidų. Dažnai pasireiškiantys *bug'ai*, nukrentantys kadrai per sekundę (FPS), kažkur nuolatos užstringanti kamera (žiūrinti visur, išskyrus ten kur reikia), nepaklusnus valdymas ir erzinantis žaidimo protagonistas, keisti ir nervinantys galvosūkiai, nesuveikiantys *skriptai* ir pan.

Vis dėlto, pažvelgus į *TLG* kaip į šiuolaikinį tamagočį su veiksmo elementais, norisi jį vertinti kiek švelniau. Vietomis jis yra tikrai labai gražus ir kai kurios jo scenos tiesiog gniaužia kvapą. Ypač tos fatališkos scenos, kuomet Trico užšoka ant kokios nors atbrailos ir ji pradeda lūžinėti, skylanėti ir byrėti nuo didelio gyvūno svorio. Tokių scenų žaidime yra išties daug, tiek daug, kad su laiku jos jau tampa nuspėjamos, tačiau nenustoja būti jaudinančios. Vertėtų atkreipti dėmesį ir į progresuojantį protagonisto ir Trico ryšį. Jis nėra padarytas gerai, tačiau kaip tamagočiui – pats tas. Pradžioje gyvūną reikia prisijaukinti



PIXELIO GADYNĖ



susieriant jam keletą šviečiančių statinių ir nuplėšiant nuo jo grandines bei ištaukiant strėles iš gyvūno kūno. Nuo tos akimirkos jūs tampate neišskiriamais draugais. Jūsų tikslas yra grįžti namo iš keisto požemio, o Trico – padėti jums pasiekti šį tikslą.

Žaidime be jūsų valdomo bevardžio herojaus ir paukščiašunio Trico yra ir galybė priešų, tačiau su jais kovoti žaidime negali. Jie yra kaip dar vienas *puzzle* elementas. Jūsų užduotis, susidūrus su akmenimis kaustytais priešais yra surasti būdą, kaip atvesti Trico iki jų, kad jis juos nugalabytų, arba atvirščiai – prisivilioti priešus ten, kur tūno Trico. Apskritai, visas žaidimas yra paremtas jūsų dvejų kelione po *TLG* pasaulį. Trico jums padės nugalėti priešus arba atsirasti ant toli ir aukštai esančių platformų, o jūs padėsite Trico progresuoti lygiuose, sunaikindami keistus stiklinius vitražus su akimis, kurių kažkodėl labai bijo Trico.

Nors žaidimas yra visiškai linijinis, žaidėją nuolatos kamuoja mintis, kad taip nėra. Be pagrindinio kelio, kuriuo būtina žygiuoti, kad progresuotum, kolosaliam žaidimo pasaulyje pilna kitų kelių, kurie veda link statinės, arba nuveda į akligatvį. Visiems, kurie mėgsta pasiklysti žaidimuose, tai turėtų būti labai sveikintinas kūrėjų užmojis, o nemėgstantiems klaidžioti, kartkartėmis pasigirsta jau vyresnio herojaus pasakojimo eilutės, kurios pasufleruoja, kaip toliau progresuoti.

Labai jaučiasi, kad kūrėjai daugiausia laiko kūrimo procese skyrė pačiam Trico. Tačiau, nemanau, kad jiems visa tai pavyko tobulai. Mes galime bet kuriuo metu užsilipti ant žvėries ir jam duoti iki 4 komandų, tačiau tai nereiškia, kad Trico visuomet jūsų klausys. Jis yra labai lėtas ir dažnai erzinantis padaras, nors vizualiai ir sukurtas įspūdingai. Kiekviena jo

plunksna, krentanti per susidūrimus su priešais primena apie vizualią žaidimo kokybę, nors, tiesą sakant, žaidimo pasaulis yra pakankamai blankus ir monotoniškas, tačiau kažkokia keista, tik japonų žaidimų kūrėjams būdinga architektūrinė didybė neleidžia atsitraukti nuo žaidimo labai ilgai. Apleistos pilys, apgriuvę milžiniški tiltai, menės. Tokios didingos aplinkos, jog netgi *PlayStation 4* dažnai su jomis nesusitvarko, nes dramatiškai nukrenta kadrai per sekundę. Ačiū Aukščiausiam, jog žaidimas buvo daug kartų atidedamas ir nepasirodė *PS3*, nes tokiu atveju jis būtų išvis nežaidžiamas.

Žaidimo galvosūkių yra labai keisti ir sunkiai įkandami. Dažniausiai, norint juos išspręsti, jums reikės ir Trico pagalbos, tačiau turint omenyje tai, jog jis ne visada jūsų klausys, galvosūkių išsprendimo laikas dramatiškai išsitempia, o žaidėjas – pasmerktas ilgai ir nuobodžiai frustracijai. Ką jau bekalbėti apie kamerą, kuri dažniausiai yra nukreipta ta kryptimi, kur yra Trico, o herojui įlindus į koki siaurą tarpą, išvis nuplaukia kažkur, neišku kur. Tačiau kamera, nors ir labai nerovingi, vis dėlto savo darbą atlieka plius/minus gerai, turint omenyje žaidimo mastus, Trico dydį ir lygių kolosalumą.

Aš vis dar mėštau apie tai, kokiai auditorijai yra skirtas *TLG* ir nesugalvoju. Jums turi labai patikti japoniški, meniški žaidimai, jūs turite būti „lco“ fanas ir trokšti auginti milžinišką, keistai mielą padarą bei su juo keliauti po didingus žaidimo lygius, nekreipiant dėmesio į visą krūvą aukščiausių aprašytų žaidimo klaidų. Jums reikės begalinės kantrybės, ištvėmės ir atsidavimo. Jei bent vieno iš šių dalykų jummyse stinga, geriau pasiskolinkite žaidimą iš draugo. Rekomenduojama tik patiems stipriausiems ir atkakliausiems.



STEEL DIVISION: NORMANDY 44  
EUGEN SYSTEMS  
PARADOX INTERACTIVE  
WINDOWS  
RTS  
2017



Martynas Klimas  
@JcDent

Antrasis pasaulinis karas yra žaidžiamiausias konfliktas pasaulio istorijoje. Kai kompiuteriniai žaidimai dar tebuvo kokio **DARPA** tyrėjo šlapia svajone, dėdės Anglijoje ir Amerikoje perkėlinėjo savo tėvų ar gal net savo pačių patirtis iš kovų prieš nacizmą į kartoninį stalo žaidimų medijų. Kompiuteriai galiausiai pasirodė kaip būdas nuo žaidėjų pečių nuimti visą žaidimo „vykdymo“ našta, jam paliekant tik įdomius taktinius sprendimus. Šaltasis karas – laimei niekad nepasidaręs karštu – tiek daug žaidimų nesulaukė, bet kaip tik ant jo **Eugen Systems** dantis pravalgė kurdami **Wargame** seriją. Su **Steel Division: Normandy 44** jie grįžta prie jų vardą pirmą kartą (per **RUSE**) išgarsinusio konflikto ir parodo tai, ką išmoko stumdydami **T-72** ir **Chieftain** tankus.

niekas kitas rūpinasi kelių sistemomis žaidimuose – pozicionavimu ir, aišku, bandymais užmušti priešą.

**J**ei nemiegojai per istorijos pamoką – smerkiu jei taip darei – tai žinai, kad Antrasis pasaulinis karas yra konfliktas, trukęs nuo 1939 iki 1945 metų. Jei tavo istorinis išsilavinimas yra tik iš kompiuterinių žaidimų, tai manai, kad jis vyko tik nuo išsilaipinimo Normandijoje. Tiesą pasakius, net *Call of Duty* atkreipia daugiau dėmesio į Rytų frontą – ten kur buvo sukauptos ir sunaikintos didžiausios nacistinės Vokietijos pajėgos – nei strateginiai žaidimai. Todėl ir *SDN44* mes kariausime toje pačioje Prancūzijos *bocage* gyvatvorių kebeknėje.

Tačiau iš karto susiduriame ir su dideliais skirtumais. Kitaip nei *Wargame*, kur norėdamas galėjai susirinkti armiją iš beveik visų NATO ar Varšuvos pakto dalinių, *SDN44* tau pateiks po 8 divizijas Sąjungininkams ir Ašiai, pagal kurias konstruosi savo pajėgas. Amerikiečių parašiutininkų divizija labai skiriasi nuo britų, o ir dvi vokiečių šarvuotos divizijos gali būti skirtingos kaip diena ir naktis (viena, pavyzdžiui, yra ginkluota visokiomis iš Europos užkariavimų surinktomis senienomis). Skirsis ne tik kariuomenių sudėtys, bet ir jų žaidimų stiliai. Manau, kad tai yra nuostabi mintis. Visokie apribojimai leidžia kūrėjams geriau subalansuoti žaidimą (kad ir kiek nerealistiško balanso galėtum norėti istoriniame žaidime) ir trukdo žaidėjams prisigalvoti visokių nesąmonių. Be to, pasirinkimo laisvė *Wargame* gali būti gąsdinanti. Čia su tuo vargiai teks susidurti.

Žmogus, kuriam teko žaisti *Wargame*, jau žinos ko tikėtis iš *Steel Division*. Jokių bazių ar dalinių statymo: savo armiją tu susirenki nelyg *Hearthstone* kortų kaladę statymais, ir į mūšį galėsi iškviesti tik tai, ką pasiėmei ir tik tiek, kiek pasiėmei. Mirtis nesibaigiančioms, sumalamomis į faršą ir tada lengvai atstatomomis RTS armijoms! O kovos lauke tau teks rūpintis karių judėjimu – Eugen kaip

Statant armiją reikės pagalvoti apie tai, kaip nori žaisti. Kiekviena dalinių kategorija turi ribotus pasirinkimo langelius. Todėl žaidėjui reikės rimtai







nuspręsti, ar jis nori gauti vieną tanką A fazėje, ar jam labiau praverstų tą pačią vietą užimantys trys tankai B fazėje. Taip pat reikės pagalvoti ir apie patirties lygius: labiau prityrę daliniai daugiau nekainuoja, bet jų duodama mažiau per langelį. Ak, tie sprendimai, sprendimai...

Pačiame armijų surinkime irgi yra naujovių. *Wargame* vadovybės daliniai buvo skirti tik teritorijos užimėjimui. *SDN44* jų vaidmuo yra daug rimtesnis ir realistiškesnis. Vado aura leidžia aplinkiniams daliniams veikti vienu kokybės laipteliu daugiau, kas yra labai svarbu visokiems vokiškiems *ersatzgruppen*, kurie apskritai nenorėtų būti kovoje. Karininkai palaiko karių kovinę dvasią, padeda atsigausti nuo šoko ir apsaugo nuo pasidavimo apsuptyje. Kitaip tariant, jie užsiima tuo, kuo vadai ir turi užsiimti kariniuose žaidimuose. Be to, jie kartais atspindi ir kariuomenės aprūpinimo lentelę: pavyzdžiui, britų būriuose prieštankinį ginklą turi tik vado skyrius. Kita vertus, kortelė su trimis vado turi grumtis dėl langelio su šešiais skyriais pėstininkų...

Ir tokie dalykai yra daug svarbesni *SDN44*, nes, ironiškai, žaidimas apie didžiausią industrinį karą žmonijos istorijoje yra daug intymesnis už *Wargame*. Jei Karštojo Šaltojo karo simulatoriuje viename kariuomenės langelyje galėjo tilpti 12 ir daugiau tankų, čia gali būti daugiausiai 8, ir tai tik C fazėje. Kiekvienas prarastas dalinys yra daugiau mažiau nepakeičiamas. Ypač vadai.

Išaugusi kovos dvasios (moralės) sistemos svarba lemia tai, kad net ir bazukos neturintis kariai norės agresyviai manevruoti prieš tankus. Aišku, prieš tai juos paminkštinus artilerija. *SDN44* vienas greičiausių – nors ir ne lengviausių – ir tikrai maloniausių būdų sunaikinti priešą yra priversti jį pasiduoti. Tam imlūs pasidaro kariai, apsuptyje likę be vado, ar seneniai patyrę nemažai artilerijos ar kulkosvaidžio simpatijų. Tereikia besitraukiančius pagauti su savo šviežiais kariais ir priešas bus pagautas (eliminuos) pačiu smagiausiu būdu. Ir ne, pagautas tankas nebus perduotas į tavo rankas – žaidimas nėra TOKS arkadinis.

Aš vis kalbu apie apsuptis, bet vis nepaminu vienos smagiausių naujienų: fronto linijos! Žemėlapyje fronto linija žymės apytikslę ribą tarp Sąjungininkų ir Trečiojo reicho įtakos. Kariai, sėkmingai besiveržiantys į priekį, ją stums į priešo teritoriją. O jei pavyks iš dviejų pusių apeiti priešo poziciją ir ją uždaryti mažyčiame „katilė“, tai ta pozicija labai lengvai pasiduos. Yra ir išimčių. Kai kurie daliniai, dažniausiai kulkosvaidžiai, patranskoms ir panašūs pagalbininkai, patys nestums fronto linijos ir bus lengvai apsupti, jei neturėsi paprastų pėstininkų jiems palaikyti. Tuo pačiu, vedami karininko pėstininkai nekreips per daug dėmesio į apsuptis. Parašiotininkai – žaidime į frontą važiuojantys sunkvežimiuose, nes tik beprotis juos mestų iš lėktuvo tiesiai ant priešo pozicijos; iš viso nekreipia į apsuptis dėmesio, nes jų darbas yra sėdėti priešo teritorijos viduryje.



Mūšio tėkmę smarkiai paveikė ir viena geriausių naujovių: mūšio fazės. Kiekvienas mačas yra suskirstytas į tris fazes: A (patrulio), B (susidūrimo) ir C (mūšio). Jos atvaizduoja tai, kaip dviejų armijų skautai ir priešakiniai daliniai susiduria, pradeda kovoti, kviečia pastiprinimus ir galiausiai visa tai pavirsta į mūšį. Tad nuo fazių priklauso ir tai, kokius dalinius galėsi iškviešti: A yra pati lengviausia, daugiausiai pėstininkų fazė, o C gali gauti pačius sunkiausius dalinius (visokius sunkiasvorius vokiečių tankus, pavyzdžiui). Į tai reikia atsižvelgti ir statant savo armiją: kiekviena divizija siūlys skirtingus dalinius skirtingomis fazėm (nors reikia turėti minty, kad neišnaudoti daliniai nedingsta naujoje fazėje), ir gaus kitokias taškų įplaukas (už jas kviečiami daliniai) kaip tik priklausomai nuo fazės. Tad viena divizija gali puikiai pasižymėti kviesdama naujus karius B fazėje, bet išsikvėpti C, o kita gali kantriai atkentėti A ir B, kad pradėtų rimtai kariauti C.

Išvedus kareivius reikės rimtai galvoti apie jų panaudojimą, nes beveik visi daliniai yra nepakeičiami. *Wargame* serijoje atsargos, tiek iš sunkvežimių, tiek iš FOB, galėdavo nuo vieno pėstininko atstatyti visą skyrių ar pilnai suremontuoti tanką. *SDN44* atsargos tėra atsargos: deja, papildomi kariai netilpo sunkvežimyje. Į tai dėmesį atkreipsi kaip tik tada, kai mirtvyros pradės kristi ant tavo *Pak 40* pozicijos ar kai tavo vado skyrius išlėks į lauką, kurį yra aptūpę kulkosvaidžiai. O kaip norėsis į kritusių vietą atvesti naujų karių – oi, kaip negalėsime.

Tačiau pačiuose mūšiuose, kurių žemėlapiai buvo atkurti iš žvalgybos nuotraukų, tu greitai suprasi žvalgybos svarbą, faktą, kad tankus dažniau užmušdavo pabūklai nei kiti tankai, judėjimo svarbą bei tai, kad *blitzkriego* – žaibo karo – esmė buvo ne tankuose, o jų panaudojime integruotame puolime, kur savo vaidmenis atlieka ir pėstininkai, ir artilerija, ir aviacija. Vienas tankas – miręs tankas, ir savaime jie labai nenori lįsti į miestus ir miškus. Be to, prieštankiniai ginklai juos gali pasiekti iš toliau, nei jie gali atsišaudyti, todėl kiekvieną puolimą geriausia pradėti su skaitlinga persvara (2:1 ar 3:1 yra klasikinė karinė išmintis), žvalgais, artilerija (svaidančia dūmus ar bombarduojančia įtartinus krūmus) ir pėstininkais ar pabūklais prilaikančiais flangus.

Žaidime nemažai ir įvairių gyvenimo kokybės pagerinimo. Kiekvienas dalinio ženklukas tau perduoda reikiamą informaciją: pabūklai ir tankai žymi savo šarvų pramušimo lygį, šarvuočiai ir kitos mašinos taip pat demonstruoja savo priekinio šarvo stiprumą, taip pat gali matyti ar pėstininkai turi prieštankinių ginklų. Yra ir malonių realizmo potėpių. Nors vis dar gali iškviešti artilerijos pabūklus į mūšio lauką, visgi pati rimčiausia artilerija žaidime pasirodo artilerijos stebėtojų pavidalu, kurie gali iškviešti tris salves arti kranto stovinčių karinių laivų, geležinkelio ginklų ar raketinių baterijų ugnies. Galima net pasirinkti bombardavimo plotą bei intensyvumą – tačiau nuo to priklausys ir tai, kaip greitai sulauksi šios pamos. Malonus realizmas ir apsauga nuo žaibiškai ataką atremiančios ugnies!

Tačiau artilerija nėra nieko naujo kare. Aviacija, kita vertus, tikrai sužibėjo Antrojo pasaulinio karo metais. Kaip ir *Wargame*, ji yra išskviečiama iš už žemėlapiu ribų, kur vėliau sugrįžta degalų, amunicijos ir pataisymų. Ji reaguoja daug greičiau nei artilerija ir gali pridaryti daug tikslesnės žalos. Kita vertus, priešlėktuviniai ginklai gali ją nubaidyti – visad smagu matyti, kaip priešas apsisuka vos po vieno *Flak 88* šūvio – o naikintuvai ir visai sunaikinti. Aviaciją naudoti daug smagiau ir saugiau nei *Wargame*. Ir realistiškiau – Antrojo pasaulio karo metais lėktuvai dar neturėjo radaru taikomų raketų, kurių nuotolis yra kelis kartus ilgesnis nei žaidime esančio mušio lauko.

Galiu pasidžiaugti ir dėl daugybės kitų dalykų, tokių kaip sunkvežimių (ir ne tik) traukiamų ginklų egzistavimas žaidime ar tai, kad neginkluotos transporto priemonės paprasčiausiai pranyksta, kai keliai išsilaipina. Tai yra labai realistiškas vaizdavimas motorizuoto transporto rolės kare, tai sutaupo porą pelės paspaudimų (kuriais išsiųstum transportus atgal) ir neleidžia žaidėjam užsimti kūrybingu sunkvežimių panaudojimu. Tai turbūt geriausia taisyklė, kurią žaidimas galėjo paveldėti iš *Flames of War*, žymiausio pasaulyje stalo miniatiūrų žaidimo apie Antrąjį pasaulinį karą.

Aišku, yra ir keletas nusiskundimų. Kiekvieną kartą įsijungęs žaidimą apie karą gali iš karto pradėti dairytis visokių mitų liekanų: ar *M4 Sherman* yra labiau linkęs užsidegti, nei kiti tankai, ar *Panther* pateikiamas kaip tanko dizaino viršūnė ir taip

toliau. Nors nemažai dalykų, nemenkai smukdančių vokiečių tankų prestižą, yra strateginio lygmens (*Panther* pavarų dėžė tempdavo gal 150 kilometrų, *King Tiger* buvo nejuokingai per sunkus), galima rasti ir taktinio lygio kliaučių (juokingai ploni *Panther* šono šarvai). *SDN44* greičiau susiduri su kiek įdomesniais dalykais: vokiečių MG42 kulkosvaidis pėstininkus sjoba ne blogiau nei amerikietiškas 50-o kalibro *Browning M2*, o *StuG* šturmo ginklai (geriausi vokiečių pagaminti tankai – ir jie net nėra tankai) yra šarvuoti kaip *Shermans*. Kita vertus, neturint rimtesnių skundų ar baisesnių istorinių klaidų, žaidimu skystis yra kiek nepadoru.

Be to, *SDN44* atrodo visai gražiai. Žemėlapiai yra gražūs ir kiekvienas turi savitų bruožų. Viename daugiau *bocage*, kitame – miesteliai. Dar *SDN44* leidžia daug arčiau įsižiūrėti į tavo nelaimėlius kareivius – dabar tu pagaliau turi tam laiko. Garso pusė irgi yra padori. Eugen skiria šiek tiek – labai nedaug – dalinių įgarsinimui, tad išgirsi jau net *Wargame* girdetas frazes. Vieną dieną gal jie ir išmoks *Company of Heroes* pamoką.

*Steel Division: Normandy 44* yra geriausias pastarojo meto žaidimas apie Antrąjį pasaulinį karą. *Company of Heroes 2* gaubia prisimelavimo apie istorinę kampaniją migla ir faktas, kad jo DLC skalpavimo planui vargiai kas nors gali prilygti. Naujasis *Sudden Strike* yra perdėm senamadiškas ir apniktas DU kelio radimo problemų, o Eugen System yra patyrę žmonės, ne pirmą kartą brendantys į šią balą. Belieka laukti *Steel Division: Barbarossa 41*.





GARRISON  
OUTPOST 32-A

P.A.M.E.L.A.  
NVYVE STUDIOS  
WINDOWS  
FPS  
SURVIVAL-HORROR  
RPG  
2017



Didelei mano nelaimei, **DayZ** ir **Minecraft** išmušė iš bačkos kamštį ir per svetą pasipylė nesibaigiantis survival-craft tipo žaidimų tvanas. Ir kitaip nei vienas drąsus youtuberis, aš neturiu valios kiekvieną kartą žaidime plikais kumščiais kirsdamas medį skanduoti: "Žaidimai yra menas!". Nepadedą ir tai, kad dauguma tų žaidimų yra skirti tinklui (vadinasi, be siužeto). Bet **P.A.M.E.L.A.** daugiau nei minimaliai pasistengė kažkuo išsiskirti.

**Martynas Klimas**  
@JcDent

**K**itaip nei per gan dažną žaidimą, kurio metu atsirandai be kelnių ir cento kišenėje (kurios neturi, nes nėra kelnių), pradėsi žaisti **P.A.M.E.L.A.** be atminties. Tu ką tik išlindai iš krio-kapsulės, o žaidimui vardą davusio dirbtinio intelekto dalelė prašo tavęs surasti originalą. Laimei, nei vieno medžio kirsti nereikės. Tu esi Edene, viename iš plaukiojančių miestų, į kuriuos pasitraukė žmonija. Tai yra beveik utopinė visuomenė, kurioje net saugumo tarnyba nelabai turi ką veikti, kur materijos suspaudimo (surarinimo) technologija yra beveik visiems prieinama ir kur nanobotai gali nuveikti krūvą darbų. Tačiau Edenas žlugo ir dabar jo koridoriais slankioja išprotėję buvę jo gyventojai ir robotai, kurie bando išlaikyti tvarką.

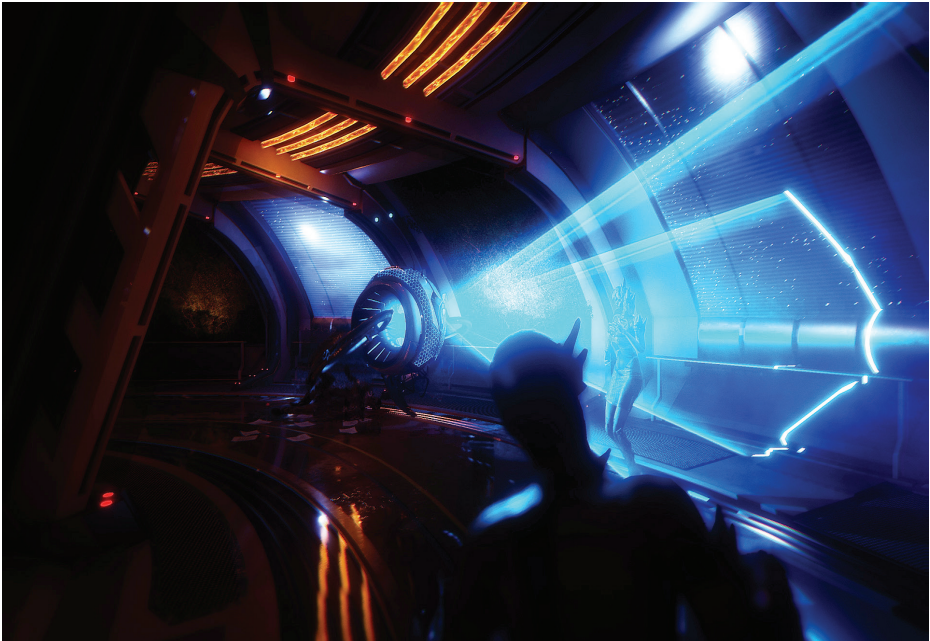
Taigi, tai nėra visiškai ateities *rapture*, nes visi neužšaldyti išgyvenusieji yra užkrėsti bepročiai, kurių anksčiau ar vėliau laukia mirtis. Tačiau tau daugmaž laisvai prieinamas visas miestas – tik rask raktus ir kodus. Pakeliui su savo magišku materijos transformatoriumi (patogios ginklo formos) skaidysi aplinkos daiktus į sudedamąsias dalis, kurias naudosi savo įrankių gamybai. Tad vietoje medžių

kapojimo, tu tirpdysi vazas, sofas, puodelius ir kitokį šlamštą, po savęs palikdamas tik jų modelio skeletą. Tad ne, čia ne *Red Faction: Guerilla*, kad prasiitirpdytum kelią kur nori – tavo ginklas turi turėti labai rimtas nuostatas, ką gali išskaidyti, o ką ne.

Bet kadangi **P.A.M.E.L.A.** visgi reikia tiek *craftinti*, tiek išgyventi, tad prie to padirbėti teks. Visų pirma, nors ir labai nesinorės, reikės įkurti bazę. Joje galėsi nusnausti, užsiauginti maisto ir padirbėti prie staklių, statybines medžiagas versdamas ginklais ir erdvės suspaudimo spintelėmis. Kad ir kaip nesinorėjo to imtis, visgi nebuvo labai sunku įkurti beveik savaime išsilaikančią, harmoningai veikiančią bazę. Greitai rasi vietas, kur pastatyti saulės kolektorių skirtą pakrauti baterijoms – jos iš bokšto perduoda energiją visiems tavo rakandams, tad be jų bazės nebus. Jau tada turėsi visas norimas stakles, ir galėsi patobulinti savo *šmutkes*. Pavyzdžiui, jei tavo hidroponiniui sodui iš pradžių reikia saulės, tai antro lygio sodas turi savo apšvietimą ir gali būti numestas į bet kurį kampą.

Man tokios technikos patiko daug labiau nei paprastas rąstų namelio statymas lauko vidury. Toks *craftingas* per daug iš tavęs nereikalauja. Konstravimo ekrane tau nereikės nieko kombinuoti akiai – jei turi brėžinius, tai žinai ir ko reikia, kad tą daiktą padarytum. Gaila tik tiek, kad pačiam reikės





sukurti tarpines medžiagas. Jei kokiam daiktui reikia vieno gabalo aliumosilikato stiklo, tai tau reikės prieš tai pačiam padaryti du gabalus paprasto stiklo, kurį tik vėliau galėsi aliumuoti ar pan. Kita vertus, pašalinus šį žingsnelį, *craftingas* pasidarytų per lengvas.

Tačiau darbas išlaisvina, o *craftingas*, bent kiek man teko žaisti, leidžia daug greičiau pagal norą aprėdyti veikėją. Pavyzdžiui, vienas pirmų veikėjo patobulinimų – mūsų bevardis herojus yra tikras *plug-and-play* žmogus, kurį pavyks pasigaminti pasyviai regeneruojant tavo energiją (ši yra naudojama daug kam, bet dažniausiai – atakoms). Kam turėti kitų papildų, jei šis yra pats naudingiausias? Iš vienos pusės, norisi kūrėjus paskatinti pašalinti tokį akivaizdų „teisingą sprendimą“, o iš kitos – labai jau nesinori *kneckintis* su energijos valdymu.

Tačiau veikėjas yra tobulinamas įvairiais būdais. Nėra jokių įgūdžių taškų, bet galima rasti *P.A.M.E.L.A.* patobulinimų (turbūt tavo asmeninio asistento pavidale): visokių dėvimų menkniekių ir ginklų tobulinimo modulių. Visi jie veikia paprastai – ginklai ir *P.A.M.E.L.A.* tiesiog turi savo *skill trees*, kuriuose leidi taškus, tačiau žaidimą vienaip ar kitaip paveikia. Techniškai net ir vieni šarvai gali būti triukšmingesni už kitus, bet praktiškai – baš tingiu sėlint ir, jei negaliu prasibrauti tiesiai, tai visada galiu sugrįžti vėliau.

Jau būsiu vienu pirštu paminėjęs kovas. Kaip

pirmo asmens žaidimas, *P.A.M.E.L.A.* mūsų nelepina, nelepina... Artimos kovos srityje dar niekas neaplenkė *Riddick* žaidimų, o ir *P.A.M.E.L.A.* nebando. Gali atakuoti tiek lengva, tiek sunkia ataka, bet abu eikvoja tavo jėgas, o blokuoji jei tik turi energijos skydą (šie taip pat turi savo savybes ir įkrovos lygį). Priešų judesiai kovose nėra plastiški, o ir patys nieko įdomaus kovoje nepasiūlo. O jei dar pamatai, kaip infekotieji kaunasi prieš robotą, tai visai liūdna pasidaro.

Dar liūdniau pasidaro kai imi šaudyti. Edenas – utopinė ateities visuomenė, todėl, ir tikrųjų šaunamųjų ginklų ten nėra. Vietoje to, tau prie riešo tvirtinami visokie energija maitinami ginklai, kurių efektingumas atrodo daug įspūdingesnis už patį veikimą. Tiksliau, tai galioja tik artimos kovos ginklams – šaunamieji net neatrodo vienodai. Nuo arbaletuko, kuris šaudo daugiausiai raminašias strėles, iki elektros šautuvo, galinčio šaudyti sprogstamuosius burbulus (ginklai dažnai turi du naudojimo būdus) – nei vienas niekada nepaties priešo vieno šūviu. O pirmo asmens žaidimuose vienas prasčiausių potyrių yra negalėjimas nukauti varžovo vienu šūviu į galvą. Matyt, kūrėjai norėjo, kad tu sėlintum. O išėjo taip, kad kiekvienas susidūrimas tau sukelia tiek pat tingumo, kiek įtamos jausmo.

Taip, *P.A.M.E.L.A.* – didesnis darbas už visą *craftingą* ir bazės statymą (bent jau taip atrodo). Nors tiesą



sakant, tai net ir tavo bazę saugantys bokšteliai nėra tokie baisūs nei iš išvaizdos, nei iš efekto.

Turbūt pati svarbiausia *P.A.M.E.L.A.* dalis yra jos vizualinė pusė. Gal tai nėra pilnai AAA atrodantis žaidimas, bet jis yra gražus (ir reiklus kompiuteriui). Kūrėjai yra pasiryžę pilnai išnaudoti vizualinius menus, kad tik galėtų tave įtraukti į šio pasaulio gyvenimą. Pats lygių dizainas gal ir nėra labai įmanrus (tuo pačiu taip gerai iš *System Shock* ir *BioShock* pažįstamų besimėtančių įrašų nėra labai daug), bet viskas atrodo nuostabiai. Tu esi atėities mieste, kur viskas lengva ir gražu. Naktį gali už lango matyti siaučiančius nanobotus, saulėlydžiai yra pasakiški, o žaidimo skalę puikiai suteikia jausmas, kai žiūrėdamas pro langą supranti, kad visur, kur matai, galėsi nueiti. Ir kiek tu ten prisilakstysi, jei net aš apsaugos štabą tyrinėju gal 10 valandų.

Vizualinė pusė labai išraiški ir vartotojo sąsajoje. Tiksliau, tavo ekrane nėra jokio įprasto žaidimo interfeiso. Nori patikrinti kiek valandų? Teks spausti „Tab“, kad veikejas pakeltų savo ranką ir tu galėtum matyti energijos matavimo skales, laikrodį ir visokius patogius menui. Iš viso, išskyrus enciklopediją ir kitus įrašus, žaidime nėra jokio ekrano, kuris tave ištrauktų iš žaidimo pasaulio. Kai reikės nustatinėti energijos lygius tavo naršomame modulyje, tu vedžiosi kursorių iš žaidimo pasaulio (šis efektas mane pakerėjo dar *Doom 3* laikais). Kai atsідarysi inventorių ar *craftinsi*,

viską darysi prieš nosį išdygusioje hologramoje.

Vienas bene labiausiai nusisekęs dalykas žaidime buvo tai, kad vos atsikėlęs buvau pagautas vagiant ir robotas (zombiai ne zombiai, bet dirbti reikia) patupdė mane į cypę. O kadangi cypė utopinė, tai aš apšvarinau visą sugriežtintos atsipalaidavimo „sanatorijos“ aukštą ir radau akinius, kurie suteikė tą įprastą ir trūkstantį interfaį!

Tačiau žaidimas dar nebaigtas ir jis turi problemų. Priešų įvairovės trūkumas yra sunkiai ištaisomas. Nereikalauju šimto skirtingų rūšių infekuotojų, kurių dalis lakstyčių lubomis ar šaudytų kaulais. Man tiesiog būtų smagu, jei atsirastų daugiau šūksnių variantų, skirtingų galvų ir šukuosenų modelių, nes dabar to labai trūksta. Sunku būtų ištaisyti ir varginančią kovos sistemą. Tačiau labai apsidžiaugčiau, jei žaidime būtų permąstyti *spawn pawns*, kad ateityje galėtum išvengti atsirandančių baidyklų toje vietoje, kurioje kuri bazę.

*P.A.M.E.L.A.* yra man įdomiausias *survival craft* tipo žaidimas, nes jame nėra jokio idiotiško lakstymo be kėlnių ir šaolin ištermės triukų demonstravimo kertant medžius plikomis rankomis. Vietoj idiotiškų nuotykių su kitais žaidėjais (kuriuos būtina įrašyti ir įkelti *YouTube*) – pasauliotyrinėjimas, Eden paslapties atkapstymas. Tik tegu sutvarko tuos zombius!

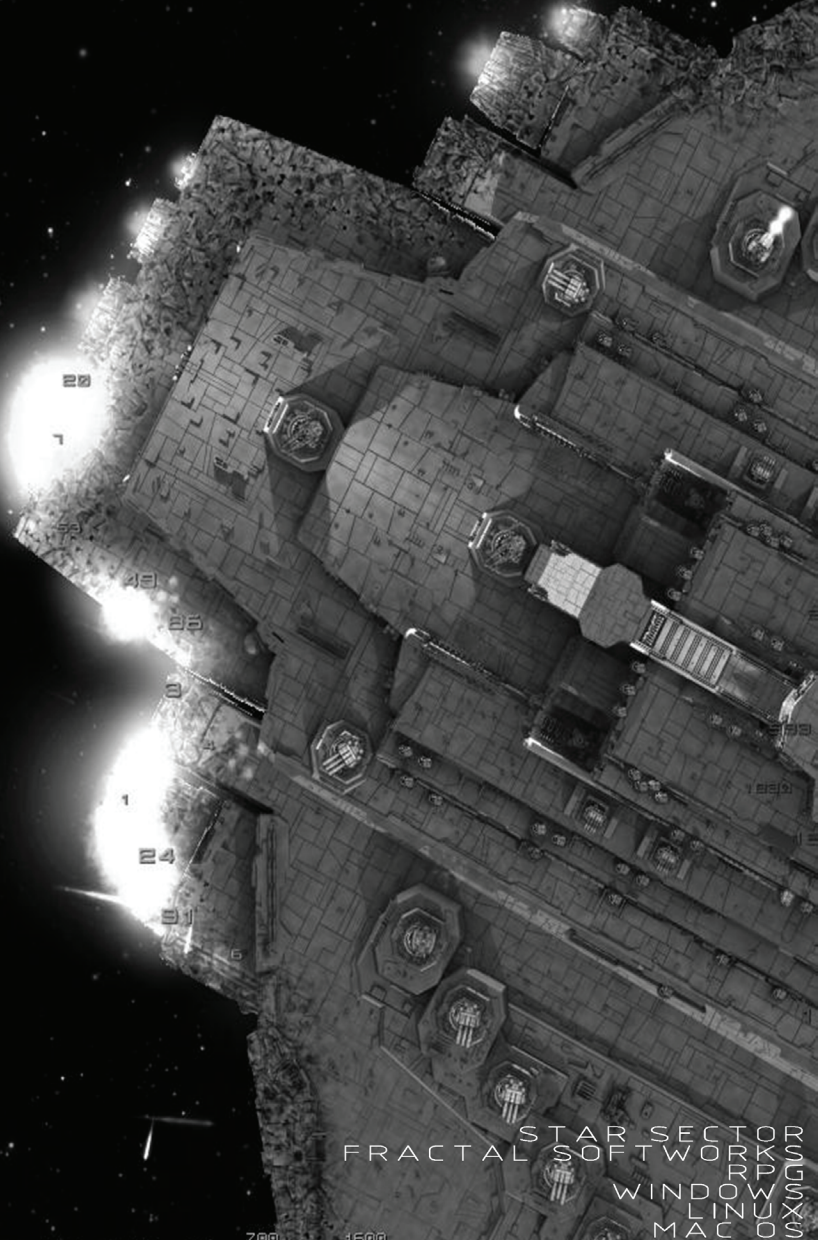
12500

11800

11100

11100

11500



20

7

53

43

25

2

1

24

31

6

STAR SECTOR  
 FRACTAL SOFTWARE  
 RPSSG  
 WINDOWS  
 LINUX  
 MAC OS  
 2017

FPS: 61, Idle: 4%

700

1500





Martynas Klimas  
@JcDent

*Skorbutas, audros, nutroškimas, pikti čiabuviai, mirtis nuo bado pakliuvus į štilį – tai tėra keletas dalykų, kuriuos pamiršta žmonės, apgailaustdami, kad gimė per vėlai didiesiems geografinių atradimų laikams. Jie tam pačiam sakiny (ar Facebook pasidalinamame macro/maymay) paprastai aprauda dalyką, iš motinos iščių išvijusių per anksti kosmoso tyrimams. Ir čia nutylimi tokie dalykai, kaip kaulų išretėjimas dėl mikrogravitacijos, kosminių spindulių poveikis, radiacijos plūpsniai, jokių galimybių sulaukti pagalbos ir patį faktą, kad kosmosas nori tave užmušti daug labiau, nei ryklių pilnas vandenynas. Starsector galima patirti bent dalelį tokios tarpžvaigždinės egzotikos.*

Tikėkimės, kad pilname leidime bus daugiau, bet ir dabar ne bėda – privalomi apmokymai tau nurodys vietą, kur kiekvieno naujo žaidimo pradžioje gali keletą sukūžusių gėdų prigriebti sau.

Tavo civilizacijos lauželis, apsuptas neištyrinėtų sistemų tamsos – tai dalėlė senosios žmonių Dominion. Kaip ir kiekviena didelė ir dora tarpžvaigždinė žmonių civilizacija, ji subyrėjo, o su savimi nusitėpė ir gerai išvystytą tarpžvaigždinių vartų tinklą. Dabar tos mįslingos spurgos plaukioja buvusiose Dominion sistemose, kur pasauliai kimba vienas kitam į atlasus. Galiausiai susikūrė įvairios organizacijos, tokios kaip *Hegemony* (hegemonija), karinė diktatūra, susikūrusi iš palaido Dominion legiono, nauja Abraomiška bažnyčia, didelės korporacijos ir pan. Tu nepriklausai nei vienai iš jų. Tu esi visai mažas.

O naują žaidimą gali tekti pradėti dažnai, nes *Starsector* yra nemažai būdų numirti. Tikėtina, kad tave pagaus piratai: šie tiek kartais pasitenkins prigriebež tavo krovini. Taip gali užrūstinti kokią frakciją arba gali įsivelti į karą (kai jau esi pakankamai didelis), kad frakcija priimtų tave po savo sparnu. Kontrabandos gabenimas irgi turi savo pavojų.

Tiksliau, tu pradedi žaidimą su dviem laivais. Viena valdysi tu. Galėsi pasirinkti iš kovinio krovinevežio ir manevingos fregatos (imk fregatą). Turėsi dar ir vieną palydovą – geriau rinkis bepilotnešį, kuris padės tau rinkti spalvotą metalą ir aplėistus (arba nugalėtus) laivus prikelti naujam gyvenimui.

Tačiau geriausias būdas mirti yra tiriant žvaigždes. Geriausia motyvacija išskristi už civilizacijos ribų – gerai apmokamos misijos, prašančios iširti kokį nors objektą tolimoje sistemoje. Tai yra daug smagiau nei skalpų medžiojimas ar prekybiniai užsakymai, bet reikalauja ir nemažai pasiruošimo. *Starsector* tau labai draugiškai praneš kiek degalų reikės norint nuskristi iki tikslo. Vadinasi, tau reikia jų pasiimti bent dvigubai daugiau.

Reikia nemažai užpirkti ir atsargų. Matote, visokie piliečiai (kaukiantys, kad gerai būtų Lietuvai





turėti F-35 naikintuvų) pamiršta tai, kad pažangi skraidanti (ir ne tik) technika reikalauja brangaus išlaikymo. O pas tave – kosminiai laivai, kurie turi kasdieninius palaikymo kaštus atsargomis. Ir nors matai įprastą išlaikymo kainą savo displejuje, galiu garantuoti, kad atsargų visada reikės daugiau. Tai gal hiper-erdvėje įskrisi į audros debesį, gal iššoksi į sistemą per arti Saulės (jei per arti juodosios skylės – ilgai rūpintis problemomis neteks), o gal turėsi įjungti avarinę pavarą, kad pabėgtum nuo piratų... Viskas veikia laivų parengties lygį!

O laivų parengties lygis svarbus ne tik kampanijoje, bet ir mūšiuose. Asmeniškai tu galėsi valdyti vieną laivą, o kitiems – duoti nurodymus. Viso mūšio metu esant arti priešo, kris laivo parengties lygis. Taip yra užkertamas kelias ilgiems mūšiams, kuriuose gali išnaudoti savo didesnę greitį ir ginkluotės šaudymo atstumą, kad po truputį nualsintum priešą. O kuo žemesnis lygis, tuo didesni gedimai. Tad ilgesnis mūšis gali baigtis visišku klipatų pasidažymu, nes ir vieniems, ir kitiems atsitiktinai išsijunginės laivo sistemos.

Kitas labai svarbus dalykas mūšyje – *flux*. Jis yra gaminamas kai yra šaudoma ginklais arba ginamasi skydais. Prikaupsi per daug ir laivas visiškai išsijungs kuriam laikui. Tad *flux* valdymas yra net svarbesnis nei karščio valdymas *Mechwarrior* žaidimuose. Tačiau *Starsector* yra žaidimas, kuriame skiriama itin daug dėmesio skydams. Jie nėra tik papildomi, atsistatantys gyvybės taškai. Jie yra visiškai nepramušami tol, kol veikia. Be to, skirtingi laivai turi skirtingą skydų dangą – geriausi galės įjungti pastovų

270 laipsnių skydą, beveik visiškai apsaugantį nuo priešų. Mažesni ar prastesni galės turėti kad ir 90 laipsnių skydą, fiksuotą į priekį. O kartais tą skydą bus galima ir sukiooti. Bet reikia nepamiršti – kiekvienas atremtas šūvis keliauja į *flux* matuoklį. Tad kaip netapt kibirkščiuojančiu, išsijungusiu metalo gabalu, kurį priešai gali kapoti, kiek tik nori?

Padedą, jei turi gerą laivą ir gerą flotilę. Ir nors tai nebūtina, visada galima už vienkartinį honorarą gauti samdinių kapitonų, kurie galės vesti kitus laivus. O šie kapitonai turi ir savo kovos manevrus ir įgūdžius (beveik kaip veikėjai). Tad reikia žiūrėti, kad netyčia savo tolimo palaikymo laivui neskirtum agresyvaus kapitono, kuris bandys glaustis prie priešo net su civiliniais laivais.

O Viešpatie, ta laivų gausybė žaidime! Yra ir civiliniai modeliai, ir frakcijų koviniai laivai, ir visa tai yra nuo pakankamai mažų (savižudiškų) šatlių iki milžiniškų Dominion eros drednautų. Tik naikintuvai yra per smulkūs ir leidžiami iš lėktuvnešių. Kompiuterio valdomi oponentai turės iki keturių kiekvieno laivo variantų pagal roles, tačiau niekas netrukdo tau pačiam surasti norimos ginklių, laivo patobulinimų, *flux* baterijų ir radiatorių kombinacijos. Be to visada gali rasti ar nusipirkti „panaudotus“ laivus – jie turės vieną ar daugiau nepataisomų trūkumų. Tiksliau, tu juos gali pataisyti, bet tai kainuos daugiau nei naujas laivas, todėl tokios procedūros taikomomis tik tiems laivams, kurių tu negalėtum nusipirkti. Pavyzdžiui, sunkoka nusipirkti kreiserį nepriklausant frakcijai, bet jei tau pasiseks, gali rasti vieną plūduriuojantį kokioje susidūrimo vietoje.

Jau vien slėpynės ir gaudynės kosmose kiek vertos! Tavo flotilė (arba laivas, jei labai susimovei ir likai vienas) turi transponderį ir teisinės valstybės labai norėtų, kad tu jo niekad neišjungtum. Tačiau transponderių signalai leidžia tave lengviau susekti piratams, tavęs nemylinčių frakcijų nariams ir kitokiems pašlemėkams. Ir, kaip bet kas domėjasis lėktuvų ar laivų karyba gali tau pasakyti, bet koks spinduliavimas padeda daug lengviau tave rasti. Tad vien transponderio svarba lėmė tai, kad jo ikoną reikia spustelti du kartus, kad išjungtum ar įjungtum.

Tu taip pat turi ir aktyvų radaro pulsą, kuris visiems aplinkui paskelbs kur tu esi, bet jis yra svarbus ieškant metalo laužo ar beginklių konvojų (kuriuos pulsi reikėtų irgi išjungus transponderį). O jei nori skristi greičiau, visada gali įsijungti kreiserinį režimą – tik tada va jau tavo laivo užpakalis spinduliuoja kaip pasiutęs. Plius, sėkmingai panaudojus perėmimo pulsą, priešas gali tave išmušti iš kreiserinio režimo. O tada jau prasideda kosminis katės ir pelės žaidimas.

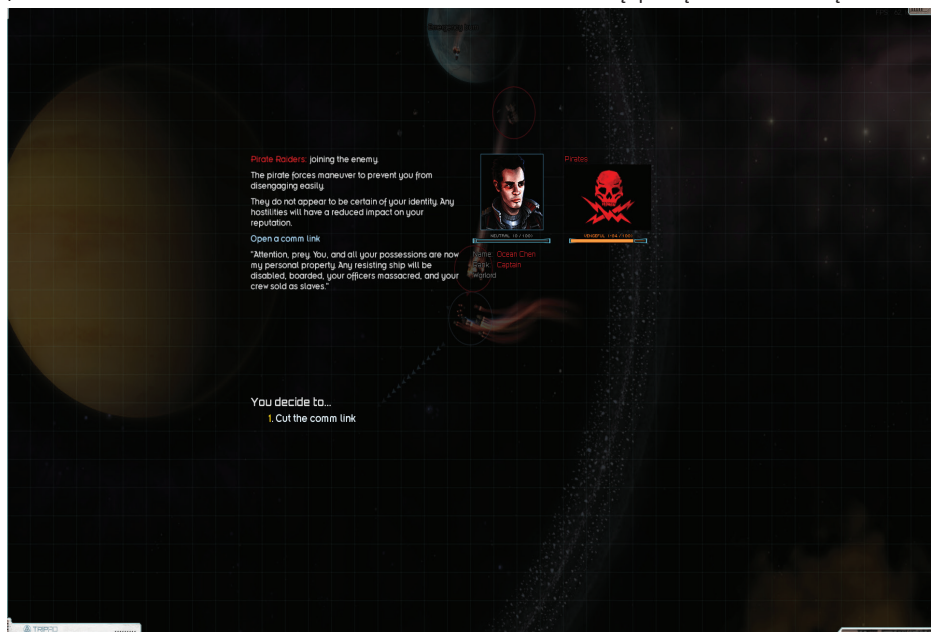
Ir nepamiršk, kad visa tai tave gali ištikti ne tik vykdant prekybos misijas; jau pats žaidimas teigia, kad tai yra daug pelningiau nei įprasta prekyba, nes misijų neveikia pardavimo/pirkimo tarifai – bet ir tolimose žvaigždėse. Gali būti ir taip, kad pakeliui priglausai pamestą laivą, ir tai išnaudos daugiau resursų nei turi grįžti. O galbūt tavo investicija į industrijos įgūdžius leido tau tyrinėti planetas, ir tu nudrožei savo laivus rinkdamas

informaciją apie planetas toje sistemoje, į kurią misija nusiuntė skenuoti kokio skraidančio artefakto.

O, įgūdžiai! Taip, tavo veikėjas turi keletą įgūdžių medžių, į kuriuos gali investuoti. Bet įdomu tai, kad taškus galima leisti ne tik keliant įgūdžio, bet ir pačios šakos lygį. Nes, matai, tu negali gauti antrojo lygio metalo laužo įgūdžio jei jo šaka (industrija) yra tik pirmojo lygio. Kita vertus, kiekvienas naujas įgūdžio lygis duoda nemažų ir skaitlingų privalumų. Daug geriau nei kitų žaidimų bandymai priversti tave džiaugtis kokių 2% padidėjusiu taiklumu. Ir, kaip jau minėjau, samdinių pilotai irgi gauna įgūdžius, bet jie yra daug ribotesni pasirinkimo prasme.

Vizualiai žaidimas yra daugiau mažiau idealus. Laivų meninis stilius man primena *StarDrive*, *Gratuitous Space Battles* ir, svarbiausia, *Weird Worlds: Strange Adventures in Infinite Space*. Turbūt nerasi kito žaidimo, taip noriai tau pateikiančio visą reikalingą informaciją. Ir ne tik pateikiančio, bet ir duodančio tokių patogių bruožų, kaip autopilotas. Ir kuo toliau į žaidimą, tuo jis labiau tave žavi!

Čia yra trečias kartas, kai rašau apie *StarSector* ir tai yra ilgiausia mano parašyta jo išankstinė apžvalga. Žaidimas tatau yra nuostabus ir labai gerai nuteikiantis. Matosi, kad kūrėjai įdėjo gerai apmąstyto darbo ir rimtos meilės į kūrybos procesą. Dabar tau reikia „įdėti“ kelias raketas į piratų laivo išmetamąsias tūtas.





# VINTAGES

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES  
TROIKA GAMES  
ACTIVISION  
WINDOWS  
RPG  
2004

# JUODAS, ŠLAPIAS SAPNAS



Edvardas Vyšniauskas

@Valtel

Viskas prasideda iškilmingai. Jūs itin vaizdžiai supažindinamas su *Maskarado* taisyklėmis, o prieš jus –egzekucijų salėje, vietiniame Downtowno kino teatre, su milžinišku kardu nupjaunama vampyro, išdavusio *Maskaradą*, galva. *Maskaradas* – visų vampyrų kodeksas, kuris draudžia atskleisti savo vampyrišką tapatybę visuomenei. Dabar žiūrėk – tave irgi ištiks toks pats likimas, jei nesilaikysi žaidimo taisyklių! O dabar, kai pamatei, gali sau keliauti. Princas tavęs pagaili ir tu atsiduri *Bloodlines* įvykių sūkuryje.

*Bloodlines* pasaulyje egzistuoja skirtingų klanų vampyrai. Tiek elitas, diktuojantis savo doktrinas visiems vampyrams, tiek rezistentai (be abejo, pankai ir anarchistai) priešinasi tam. Taigi, šiočia tokia opozicija egzistuoja, tačiau čia *Troika* paberia spalvotų akmenėlių į gotikine violetine spalva išdabintą žaidimo katilą, tankeriu atplukdydami senovinį karstą-artefaktą, kurio taip nori jau minėtas princas LaCroix iš elitinio Ventruue klanu. O ką jau bekalbėti apie asocialius Nosferatus arba mano mėgstamiausius, išskirtinai haliucinogeninį pasąmoninio srauto turinį generuojančius, Malkavianus.

Žaidime mus pasitinka ir maloniai priima keturi skirtingi, tačiau išlaikantys bendrą temą Los Andželo (angelų miesto) rajonai: Santa Monika, Downtown (liet. „Centras“), Holivudas ir Kinų kvartalas. Visi jie nuolatos paskendę amžinojoje naktyje, kurioje knibžda vampyrai, prostitutės, naktiniai klubai, bomžai, paprasti mirtingieji civiliai ir policija. Apžvelgęs vampyriškus klanus ir pernelgę

Ankstesniais laikais RPG žanras nebuvo toks nuvalkiotas, kaip dabar: prikimštas kodo klaidų, savyje talpinantis sugedusių kovos sistemų ir netvarkingai sudėliotus dialogus, tačiau visuomet su išskirtiniu siužetu ir ypatingais personažais, kurie transliuodavo Holivudo blackbasterių vertą turinį. Prisiminkime S.T.A.L.K.E.R.. Arba patį pirmąjį *The Witcher*. Ne kitoks yra ir *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (toliau – tiesiog *Bloodlines*). Tačiau jis pasirodė dar anksčiau ir priklausė tai itin retai FPS/RPG kategorijai, kuriai priskirti buvo galima turbūt tik *Deus Ex*, *System Shock* ir *Fallout*. O ką bekalbėti apie *Bloodlines* „setting“ą. Mmm... Tai tikrų tikriausia atgaiva sielai ir lyg angelų giesmė kiekvienam giliai širdyje save gotu laikančiam sutvėrimui turinčiam sielai.

daug nesvarstęs, iškart pasirinkau antisocialiai šizofrenišką Malkavianę. Pavadinau ją Aurelija, taip galutinai paversdamas savo kelionę Los Andžele vingiuotu vieškeliu į beprotnamį ir ceremonialia beprotyste. Šio klanu nelaimėliams juodieji magai iš *Troika Games* užrašė kitokias dialogų opcijas, nei likusiems klanams. Jos tokios, kad po ilgesnių žaidimo sesijų, jau dėliodavau savo paties susikurta abėcėlės tvarka psichotropinius vaistus, peilius ir barzdaskutes. Tais laikais, kai pasirodė *Bloodlines*, žaidimuose karaliavo naciai, viešnamių lakštingalos ir elgetos. Todėl šis žaidimas niekaip negalėjo atsispirti pagundai mums transliuoti patį žemiausią visuomenės sluoksnį. Kiekvienoje tarpuvartėje jūsų laukia galimybė, pigių, aptemptų lateksinių skarmalų ir tinklelių pavidalu. Tik, kitaip nei *GTA*, čia tokios galimybės naudojamos ne pagal paskirtį, o norint gauti kraujo. Tik šiukštu, kad niekas nepamatytų tokio šventvagiško seanso! Žaidimas duoda penkias švarias *Maskarado* kaukes ir kaskart sulaužius *Maskarado* taisykles, viena jų pasidabina kruvinu rėžiu, o susikruvinus visoms kaukėms – neišvengiama žaidimo pabaiga (ang. Game over) įvykdant jūsų herojui egzekuciją. O jei turite daugiau kruvinų kaukių, tuomet jus rajonų tarpuvartėse ir bromuose puldinės vampyrų medžiotojai (ang. Hunters). Suktis kažkaip reikia, nes kraujo visuomet turi būti bent pusė stulpelio, antraip protagonistas visai išprotės ir pradės puldinėti nekaltus civilius. Berserk šitame žaidime išreikštas ypač vaizdingai.

Kaip ir kiekvienam padoriam RPG, čia už įvykdytus kvestus gaunam patirties taškų, kurie iškeičiami į veikėjo savybių patobulinimus. O ten visko daug – nuo kumščio stiprumo iki šaunamų ginklų didesnės pataikymo tikimybės, žalos, sėlinimo, hakerio ir kitos, kituose žaidimuose matytos savybės, taip pat tik *Bloodlines* būdingos vampyriškos judosios



magijos galios (vadinamos „Disciplinomis“), iš kurių įsimintiniausia – isterija (ang. Hysteria), aukai sukelianti nenumaldomą, panišką juoką. Tiesa, verta paminėti, kad *Bloodlines* turi blogiausiai sukurtą kovų mechaniką: kaunantis šaunamaisiais ginklais, kurie dažnu atveju išvis yra nenaudingi – nepataiko, nuima per mažai sveikatos, yra labai lėti ir t.t. Ką jau bekalbėti, kai kažkokia nupjauta, kruvina galūnė praverčia labiau nei revolveris... Ir vistiek aš daugiausiai naudoju šaltuosius ginklus, t.y. mečėtę.

Pagrindinė priežastis kodėl *Bloodlines* iki šių dienų (o juk praėjo jau 13 metų) turi labai daug pasekėjų ir jam pataisas veltui darančių iki pakvaišimo atsidavusių programuotojų – tai veikėjai ir dialogai su jais. *Bloodlines* yra sukurtas... spėkit, koku varikliu? Ogi *Source Engine*, kurį tais pačiais metais, tik vėlėliau turėjo ir *Half-Life 2*, kurio šlovės spinduliuose *Bloodlines* nuskendo ne lyg kažkokia tai paskenduolė. Bet tiek krovimosi langai, tiek konsolė, tiek veikėjų veidai čia labai primena *Valve* šedevrą. Veikėjų mimikos atrodo įtikinaniai, netgi žvelgiant iš šios dienos perspektyvos, tuo metu tai turėjo prilygti Gagarino žygiui į platųjį kosmosą! Tačiau, įdomiausia dalis slypi, išsirangiusi lyg gyvatė, o gal lyg žaltys (?), dialogų turinyje. Vampyrų ir angelų miestas yra tiesiogine to žodžio prasme prikimštas žmonių: tikrų, su tikromis asmenybėmis ir jų problemomis. Ir, žinoma, tikrų vampyrų. Nėra ant šios žemelės, ant šio margo svieto sukurta įtikinamesnio vampyro simulatoriaus už *Bloodlines*. Matyt, jau ir nebus. Per amžius, amen.

Meldžiuosi ne tik tikroviškai perteiktiems personažams ir jų transliuojamu nenuginčjamu įtikinamumu, bet ir garso takeliui. Ypatingai keletos vietinių naktinių klubų grojami gotikinės muzikos selekcijai. Tai kažkas tokio, ką žaidimuose išgirsti galima itin retai. Sunkiojo metalo, doom'o, gotikinio roko skambesys tiesiog padeda dar labiau įsijausti į tamsią, niūrią ir bohemiškai romantišką *Bloodlines* pasaulį. Apie kompozitorių

kurtas muziknes salves taip pat galima pridurti, kad jos įtraukiančios, įtikinančios ir “kabinančios”.

Ypatingai džiugina *Troika Games* sukurto miesto ir jo rajonų lankstumas, skirtingų klanų išperų atžvilgiu. Su, tarkim, Nosferatu klanui iš viso yra draudžiama rodytis viešose gatvėse, tačiau jiems paliktos beribės, neišsenkamos kanalizacijos. Skamba įdomiai, sutikite, tačiau aš turbūt nesiryžčiau bandyti žaisti už Nosferatus. Ypač dėl sulaužytos *stealth* mechanikos. Žaidime yra keletas kvestų, kurių metu reikia veikti tyliai, nesukeliant jokio triukšmo, ir, be abejo, nieko nenužudant, tačiau ši mechanika yra įgyvendinta ne iki galo. Neiškentęs išsitraukdavau savo mečėtę ir, kraujo čiurkšle padabinęs Maskarado kaukę, susikurdavau sau jaukią ir minkštą rezistenciją prieš Jos Didenybę Amžina-Atilsį-Ilsėkis-Ramybėje *Troika Games* ir jų gerai neišsimiegojusius kodoautojus.

Be vampyrų ir paprastų mirtingųjų, žaidime ganosi zombiai ir įvairaus plauko šlykštynės. Pastarosios paprastai reziduoja požemių gėlmėse (kanalizacijoje) ir, kaip taisyklė, kuo didesnė pabaisa, tuo jos dirbtinis intelektas labiau skylėtas ir ypač lengvai manipuluojamas bei, galiausiai, paverčiamas pasityčiojimo objektu.

Pabaigai, labai svarbu pranešti, jog *Bloodlines* yra skirtas išskirtinai vyresnei žaidėjų auditorijai (ar yra dar nežaidusių *Bloodlines*?!). Dėl ypač stipriai pabrėžiamo seksualumo ir perdėto žiaurumo. Kelionės po vampyriškąjį Los Andželą metu sutiksite labai spalvotų asmenybių: nuo ginklų prekeivių ir šarlatanų iki pornografiniais filmais prekiaujančios parduotuvės savininku. Vos ne visas *Bloodlines* vaizduojamas Los Andželas, lyg ištisas, makabriškas raudonasis kvartalas, todėl slėpkite šitą žaidimą nuo vaikų ir, jei dar nesate jo išbandę, kuo greičiau išbandykite. O jei žaidimo pavadinimas jums kelia malonius prisiminimus, nukeldamas jūsų visko mačiusią sąmonę 13 metų atgal, būtinai sužaiskite *Bloodlines* dar kartą. Jis tikrai to vertas.



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

UBISOFT MONTREAL

UBISOFT

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

WINDOWS

PLAYSTATION 3

IOS

PLAYSTATION PORTABLE

ACTION-ADVENTURE

2004



## Valdemaras Nedveckis

@tagio

**K**albama, kad naujas agento Semo Fišerio nuotykis jau yra kuriamas vienos iš vidinių *Ubisoft* studijų mažame kabinetuke, kuris yra įrengtas drėgname rūsyje. Tačiau kažkada mus be galo žavėjusi ir dabar jau klasika tapusi *Prince of Persia* serija, matomai, yra palaidota voratinkliais aptrauktoje kriptoje ir niekieno nebelankoma.

XXI amžiaus pradžioje *Ubisoft*, įgijusi teises į *Prince of Persia* seriją, nusprendė dar 1989 metais startavusią dvimačių žaidimų seriją prikelti naujam gyvenimui ir įnešti naujos gaivos veiksmo – nuotykių žaidimų žanrui. 2003 metais sulaukėme *Prince of Persia: The Sands of Time*, kuris tikrai įgyvendino *Ubisoft* iškeltą tikslą. Istorija apie jauną, kiek arogantišką prinčą, iš smėlio sudarytų monstrų kapojimas, laisvas bėgiojimas sienomis ir manipuliacijos laiku tapo puikios serijos pradžia.

2004 metais sulaukėme žaidimo, kurį iki šiol galime vadinti vienu geriausių visų laikų veiksmo – nuotykių žaidimu – *Prince of Persia: Warrior Within*. Šis nuo pirmtako skyrėsi taip smarkiai, kaip vėliau *Assassin's Creed II* skyrėsi nuo pirmosios dalies arba *Watch Dogs* tęsinys skyrėsi nuo pirmojo.

*Warrior Within* nebuvo panašus į Volto Disnėjaus pasaką, labiau priminė Marilyn Mansono dainos vaizdo klipą. Spalvingą pasakišką aplinką pakeitė tamsios uolos ir sunki gitarų atliekama muzika, padėjusi sukurti išskirtinę šio žaidimo atmosferą.

Ankstesniame žaidime matytas prinčas čia žaidėjas

*Stebint pastarųjų metų **Ubisoft** leidžiamus žaidimus, kuriems kompanija skiria daugiausiai dėmesio, panašu, kad labiausiai kliaujamasi tokiomis serijomis, kaip **Assassin's Creed**, **Far Cry**, ir **Watch Dogs**. Tačiau praėjusio dešimtmečio pradžioje ir viduryje kompaniją labiausiai garsino tokios serijos, kaip **Splinter Cell** ir **Prince of Persia**.*

pasitinka jau nebe toks jaunas ir arogantiškas. Praėjus septyneriems metams jis kasdien kovoja už savo gyvybę. Ankstesniojo žaidimo įvykiai ir žaidimas su laiku priviliojo padarą, vardu Dahaka, kuris persekioja prinčą visur ir visada. Princui, savo ruožtu, pavyksta kas kartą pasprukti. Tačiau jis supranta, kad amžinai nebėgios nuo persekiojančio demono, tad ieško būdo išvengti siaubingo likimo, kurį jam numatė Laikas.

Žaidimo pradžioje prinčas atsiduria laiko saloje, kurioje galbūt slypi paslaptis, galinti jam padėti pakeisti savo likimą. Tiesa, saloje, kurioje stūksa kažkada didingos pilies griuvėsiai, pavyti vijoklių, gyvena tik smėlio monstrai. Tad mūsų laukia kiek kitokio kalibro kelionės laiku – šį kartą žaidimas leidžia ne tik atsukti atgal kelias sekunde praleidus skaudų priešinininko kirtį. Mes kartu su princu keliaujame laiku į salo praeitį, laikus, kuomet toje didingoje ir nesugriuvusioje pilyje gyveno Laiko Imperatorienė, vienintelė galinti padėti princui.

Šiame žaidime visas veiksmas ir vyksta būtent toje pilyje ir aplink ją saloje stūsančiose uolose. Kiekvieną žaidime esantį kampelį pamatome du kartus – dabartyje, kuomet prinčas atvyksta į salą, ir praeityje, kuomet sala klestėjo. Aplinkos yra sukurtos įspūdingai, o kai kurios skirtingu periodu skiriasi neatpažįstamai. Tiesa, ne visada yra galimybė dairytis į šalį, kuomet tenka sprukti nuo Dahakos – tokių vietų žaidime nemažai.

Tačiau tai, kad veiksmas vykta vienoje pilyje, kartu yra ir vienas iš nedidelių žaidimo minusų. Viso veiksmo centras yra viena iš menių pilyje, į kurią sugrįžtame visada. Nesvarbu, kokiame laikotarpyje atsiduriame ir kas mūsų laukia toliau, visada tenka grįžti į tą vieną tašką ir, kad tęstume žaidimą toliau, keliauti kita kryptimi.

*Warrior Within*, kaip ir *The Sands of Time*, reikėjo ieškoti paslėptų vietų, kuriose veikėjui išgėrus vandens, gyvybės stulpelis tapdavo ilgesnis. Tačiau šiame žaidime jas praleisti ir jų nepastebėti yra kur kas sunkiau. Ir tai dažniausiai supranti tik tada, kuomet susiduri su bosu, kuriam įveikti turimų gyvybių nebeužtenka.





Žaidimas taip pat leidžia lengviau progresuoti ieškant naujų ginklų, kurie yra geresni už buvusius prieš tai. Su šia žaidimo funkcija yra net susijusi ir žaidimo pabaiga – ar randame, ar ne Vandens Kardą, lemia su kokių paskutinių bosus susiremsime ir kokį baigiamąjį filmuką pamatysime. Tiesa, viena iš pabaigų yra nekanoniška ir tęsinys *The Two Thrones* ją ignoruoja.

Kalbant apie ginkluotę, princas šiame žaidime gali imti ginklus iš kritusių priešų, tačiau jie ilgai netarnauja. Priešingai nei pagrindinis ginklas, iš smėlio monstrų atimti ginklai atšimpa ir tampa nenaudingi. Tačiau tokiu atveju juos bent galima sėkmingai mesti į atokiau stovintį priešą ir jį pribaugti dar jam nepriartėjus.

Kovos šiame žaidime tapo greitesnės ir nereikalaujančios atitraukti dėmesio nuo priešų. Ankstesniame žaidime nuolatos ramybės nedavė būtinybė prižokti prie kritusio priešo ir surinkti iš jo byrantį Laiko Smėlį. *Warrior Within* Smėlis pats ateina pas prinčą, tad galime susikoncentruoti kaip greičiau įveikti didesnį priešą, blokuojantį kiekvieną smūgį arba įveikus mažesnius ir mažiau reikšmingus priešus paskubėti imtis peilius mėtančios smėlio nindzės, kurio tolimi kirčiai yra itin skaudūs.

Anksčiau minėtas pasikeitęs garso takelis tikrai

patiks sunkesnės muzikos klausytojams. Gitaros atliekamos partijos puikiai tinka naršant tamsioje apgriuvusioje pilyje. Nusikėlus į praeitį, muzika tampa kiek švelnesnė, tačiau neleidžia pamiršti, kad princas čia atvyko ne atostogų ar į tolimą kurortą, o kovoja dėl savo likimo. Ypač įsimintinos kompozicijos segmentuose, kuomet tenka sprukti nuo Dahakos – kuriama tokia įtampa, kad atrodo, net pačiam žaidėjui gresia pavojus.

*Prince of Persia: Warrior Within* tikrai galima vadinti vienu iš ikoniškiausių veiksmo nuotykių žaidimų, kuris yra vertas deramo paminėjimo kas kartą, kuomet yra kalbama apie retro žaidimus. Žinoma, dabar turime ne vieną daug naujesnį projektą, kurį tikrai galima vadinti geresniu, tačiau net ir *Assassin's Creed* serija gimė iš *Prince of Persia* serijos.

*Prince of Persia: Warrior Within* taip pat turbūt galime pavadinti dar ir geriausiu šios serijos žaidimu. 2005 metais pasirodęs sušvelnėjusio tono *The Two Thrones* turėjo nemažai klaidų ir, palyginus, nebepateikė nieko naujo. 2008 metais pasirodęs *Prince of Persia* beveik neturėjo nieko bendro su ankstesne trilogija, o 2010 metais išleistas *The Forgotten Sands* atrodė, taip, lyg kūrėjai būtų buvę plakti botagu, kad tik jį sukurtų – *Ubisoft* reikėjo, kad kartu su tuomet pasirodžiusiu filmu būtų išleistas naujas žaidimas.

# 18 metų trun



Judita Mikulėnaite

@juudiiss

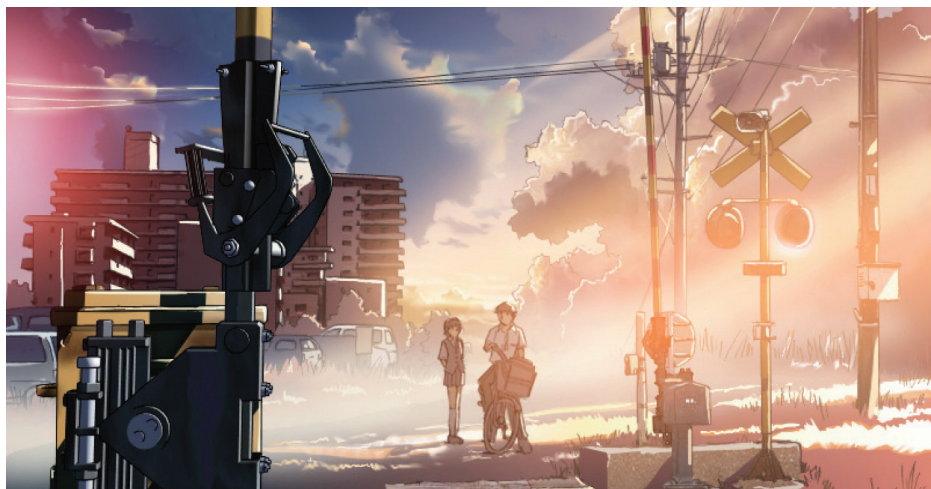
Žodis, o šiuo atveju slapyvardis „Tenmon“, išvertus iš japonų kalbos reiškia nindžių menų meteorologiją paversti ginklu. Tikrasis menininko vardas – Atsuši Širakava (Atsushi Shirakawa). Tai Japonijos kompozitorius, gimęs 1971-aisiais, Tokijuje. Ilgus metus šis kūrėjas dirbo **Nihon Falcom Corporation** (video žaidimų) kompanijai. Garsiausi Širakavos darbai šioje įstaigoje buvo girdimi žaidime pavadinimu **Brandish**. Tenmon, vizualinių novelių kompanijoje **Minori**, susipažino su dabar itin garsiu anime (japoniškų animacinių filmų) direktoriumi ir grafikos dizaineriu Makoto Šinkai (Makoto Shinkai). Ši draugystė buvo abipusė ir susilaukė gausių ir saldžių vaisių – garsiausiuose Šinkai anime darbuose skambėjo ne kieno kito kaip Tenmon muzikiniai kūriniai.

**T**iems, kurie dar nėra girdėję apie Makoto Šinkai, tai 1973 metais Nagano prefektūroje gimęs režisierius, rašytojas, prodiuseris, animatorius, kinematografas, balso aktorius, manga (japoniškų komiksų) rašytojas bei buvęs grafikos dizaineris. Ganėtina talentingas asmuo, tiesa? Ne veltui šiomis dienomis, kai *Ghibli* studijos kertinis asmuo, visų gerbiamas ir mylimas Hajo Miazaki (Hayao Miyazaki) pasitraukė iš filmų kūrimų sferos, Makoto Šinkai yra vadinamas naujuoju garsiausiuoju japoniškų anime filmų režisieriumi. Naujausias jo kūrinys *Kimi no Nawa* (Tavo vardas) uždirbo daugiau nei 354 milijonus dolerių ir susižlavė begales titulu. Vis dėlto, šiame filme skambėjo grupės *Radwimps* muzika, tad sugrįžkime prie kompozitoriaus ir direktoriaus draugystės.

Sunku pasakyti kada tiksliai susipažino šie du vyrai, tačiau pirmasis jų bendras darbas, pasirodęs 1999 metais, buvo *Kanojo to Kanojo no Neko* (Ji ir Jos katė). Tai labai trumpa, penkių minučių OVA (Original Video Animation – paprastai vienas ar keli epizodai, trumpesni nei filmai), susilaukusi didelio susižavėjimo visame pasaulyje. Trumpame animaciniame filme žiūrovas stebi buvusio benamio katino akimis į savo naujosios šeimininkės gyvenimą. 2016 metais pasirodė manga adaptacija, kurią piešė mangų kūrėjas Jamaguči Tsubasa (Yamaguchi Tsubasa).

Tenmon šiam filmui sukūrė 6 kūrinius:

1. Pagrindinę temą (*Main Theme*);
2. Nepanaudotą *Title*;



PIXELIO GADYNĖ

48

# kanti draugystė



3. *Crying* (Verksmą);
4. Pabaigos temą (*Ending Theme*);
5. Pagrindinę temą (*Memory of Prize* versiją)
6. *Hoshi no Koe* (filmo „Tolimos žvaigždės balsų“ pristatymą (*preview*)).

Beje, dar vienas faktas – katiną šiame trumpame filmuke įgarsino ne kas kitas, o pats autorius Makoto Šinkai.

2002 metais Tenmon muzika skambėjo, pagal Jumekos Sumomo (*Yumeka Sumomo*) mangą pastatytame, 25 minučių anksčiau minėtame anime *Hoshi no Koe* (Tolimos žvaigždės balsas). Filmo istorija mus nukelia į netolimą ateitį – 2046-uosius metus ir supažindina su dviem pagrindiniais veikėjais: vaikystės draugais, aplink kuriuos ir pisisakojimas. Tuo metu pasaulyje egzistuojanti programa iš savanorių renka jaunos kadetus, paauglius, kurie vyktų į atvirą erdvę ieškoti naujų,

dar neatrastų žvaigždynų ir gyvybės. Pagrindinė veikėja Mikako gauna tokį pasiūlymą ir nusprendžia išvykti, palikdama savo vaikystės draugą Noboru Žemėje. Draugai nepamiršta vienas kito, Noboru rašo apie pamokas ir savo gyvenimą kai tuo tarpu Mikako pasakoja pilotuojanti robotus (*Mecha*) ir besimokanti kitų techninių dalykų. Abu jaunuoliai siunčia pranešimus vienas kitam prietaisais, panašiais į telefonus, kurie gauda signalus ir nors žinutes gali persiusti iš bet kurio Visatos pakraščio, jos yra limituotos talpos. Todėl veikėjai turi tenkintis rašydami ir gaudami tik neilgus tekstus. Mikako tolstant nuo Žemės, užtrunka vis ilgiau ir ilgiau kol žinutės pasiekia gavėją. Iš pradžių jos keliauja mėnesį, tada du, vėliau pusmetį, o galiausiai metus...

Tenmon šiam filmui parašė 12 kūrinijų:

1. *Through The Years and Far Away* (Per metų metus ir tolyn);
2. *Introduce* (Pristatymas);



3. *Ame No Basu Tei* (Autobuso stotelės lietus);
4. *Mikako Kara No Tayori* (Žinios iš Mikako);
5. *Sentou* (Kova);
6. *Hanare Yuku Kanashimi* (Nuostabioji žaluma, amžinai man);
7. *Noboru No Ketsui* (Noboru apsisprendimas);
8. *Agaruta No Ame* (Aghartos lietus);
9. *Through The Years And Far Away* (Per metų metus ir tolyn (*Play* versija));
10. *Yokoku Hen 1* (Pirmoji peržiūra (*preview*));
11. *Yokoku Hen 2* (Antroji peržiūra);
12. *Beginning* (Pradžia, (DVD versija))

2004 metais pasirodė jau 90 minučių trukmės šinkai filmas *Kumo no Muko, Yakusoku no Basho* (Už debesų, kur mūsų pažadėtoji Vieta). Tai jau nebebuvo vien šinkai darbo vaisius (tiek filmą *Ji ir jos katė*, tiek *Talimos Žvaigždės Balsas* šinkai kūrė vienas), o – plataus spektro produktas, todėl stipriai pakilo filmo kokybė ir trukmė. 2006 metais anime gavo manga adaptaciją, nupieštą mangų kūrėjo Mizu Sahara.

Ši istorija mus nukelia į alternatyvios tikrovės pasaulį, kuriame Japonija yra padalinta į dvi dalis – Pietų, kurią valdo Amerika bei Šiaurės, kurią

užgrobusi Sovietų Sąjunga. Keli projektuotojai su konstruktoriais sugalvoja pastatyti didžiulį bokštą, galintį pasiekti dangų ir, kaip tikėtina, suvienyti šalį bei išsklaidyti neramumus. Statybos užtruko keliasdešimt metų, todėl ne vienas vaikas užaugo stebėdamas kaip kyla bokštas. Trejetas vaikystės draugų Hiroki Fudžisava (Hiroki Fujisawa), Takuja Širakava (Takuya Shirakawa) bei Sajuri Savatari (Sayuri Sawatari) nebuvo išimtis. Abu berniukai, Takuja ir Hiroki, augdami buvo vadinami genijais, savo tikslus siejančiais su bokštu ir jo statybomis. Tačiau įsplieskus nesantaikai, kuri kilo dėl abiejų vaikų meilės Sajuri, trejeto keliai išsiskiria. Netrukus į bokštą atsitrenkia iš nežinia kur atsiradęs dronas ir vaikams tenka suburti savo jėgas pastato rekonstrukcijai. Tačiau ne viskas klojasi taip sklandžiai – jaunuoliai sužino, kad dingo Sajuri ir išsiaiškina, jog tai susiję su ne kuo kitu, o bokštu. Pasirodo daugelis nežinojo dalykų, dengiančių tą pastatą.

Tenmon šiam filmui sukūrė 27 kūrinių muzikinį takelį:

1. *Main Theme* (Pagrindinė tema);
2. *Nichijou* (Kasdien);
3. *Eki* (Stotis);
4. *Sayuri* (Sajuri);
5. *Futari No Keikaku* (Dvejeto planas);
6. *Mou Hitotsu No Yume* (Dar viena svaja);

7. *Kibou To Akogare* (Viltis ir susižavėjimas);
8. *Tooi Yakusoku* (Tolimas pažadas);
9. *Sayuri No Senritsu* (Sajuri melodija);
10. *Choukou* (Pranašiškas ženklas);
11. *Muku* (Grynumas);
12. *Natsu No Owari* (Vasaros pabaiga);
13. *Tankyuu* (Ieškojimas);
14. *Sekai No Miru Yume* (Pasaulio sapnas);
15. *Dare Mo Inai Basho* (Vieta, kurioje nieko nėra);
16. *Kodoku* (Vienatvė);
17. *Shuugeki, Nemuri Hime* (Puolimas, miegančioji princesė);
18. *Hitotoki No Saikai* (Susitikimo laikas);
19. *Eien No Natsu* (Vasaros amžinybė);
20. *Futari No Kattou* (Dvejeto konfliktas);
21. *Sayuri No Sekai* (Sajuri pasaulis);
22. *Takuya No Ketsui* (Takujo pasiryžimas);

23. *Hiroki No Senritsu* (Hiroki melodija);
24. *Kaisen, Velaciela* (Kovos pradžia, Velaciela);
25. *Kumo No Mukou, Yakusoku No Basho* (Už debesų, kur mūsų pažadėtoji vieta);
26. *Kimi No Koe* (Tavo balsas);
27. *Pilot-ban, Kumo No Mukou, Yakusoku No Basho* (Už debesų, kur mūsų pažadėtoji vieta, piloto leidimas)

Po trijų metų, 2007-aisiais, dienos šviesą išvydo garsusis *Byosoku 5 Senchimotoru* (5 centimetrai per sekundę). Tai 63 minučių trukmės filmas, kuris tais pačiais metais buvo apdovanotas *Asia Pacific Screen* apdovanojimu ir pripažintas geriausiu animuotu pilnametražiu filmu.

Ši istorija yra padalinta į tris dalis: *Oukashou* (Vyšnių žiedai), *Cosmonaut* (Kosmonautas) ir *5 Centimeters per Second* (5 cm per sekundę). 2010 metais pasirodė ir filmu paremta manga, kurią sukūrė mangų kūrėjas Seike Jukiko (Seike Yukiko).

Istorija mus nukelia į 1990 metus, kuriuose dar nėra mobiliųjų telefonų ar elektroninių paštų, tad pagrindinis komunikacijų šaltinis vis dar buvo laiškas arba laidinis telefonas. Pirmoje dalyje pristatomas veikėjas Takaki Tono (Takaki Touno). Berniukas dėl tėvo darbo dažnai keičia mokyklas ir sunkiai prisitaiko naujose aplinkose, bet vienoje jų jis sutinka Akari (Akari Shinohara). Mergaitė, kaip ir jis, dažnai turi keltis į kitas mokyklas dėl



tėvų darbų. Vaikai greitai susidraugauja, tačiau vieną dieną Akari vėl turi kraustyti. Vaikai išsiskiria, tačiau pažada vienas kitam rašyti ir nors iš pradžių laiškai keliauja, vėliau jie sustoja.

Antroje dalyje pasakojama apie Takaki gyvenimą dar kartą persikėlus. Jis jau nebesusirašinėja su Akari, tačiau, neabejotina, jos nepamiršo. Čia vaikiną įsimyli bendraklasė Kanae Sumida, tačiau mergina taip ir neprabyla apie savo jausmus.

Trečioje dalyje matome jau suaugusius Takaki ir Akari. Jis, vis dar įsikibęs savo vaikiškų prisiminimų, laukia ir ieško savo vaikystės meilės, o ji pamiršusi praeitį kuria naują šeimą.

Tenmon šiam filmui parašė 11 kūrinių:

1. *Oukashou* (Vyšnių žiedai);
2. *Omoide wa Tooku no Hibi* (Tolimos kasdienybės prisiminimai);
3. *Shousou* (Jaunystė);
4. *Yuki no Eki* (Apsnigta stotis);
5. *Kiss* (Bučinyis);
6. *Kanae no Kimochi* (Kanae jausmai);
7. *Yume* (Svajna);
8. *Sora to Umi no Shi* (Dangaus ir jūros poema);
9. *Todoke Kanai Kimochi* (Nesugebėję pasiekti jausmai);

10. *End Theme* (Pabaigos tema);

11. *One more time, One more chance* (Dar vienas kartas, dar vienas šansas (pianino versija)).

2011 metais Tenmon muzika skambėjo 116 minučių Shinkai filme *Hoshi o Ou Kodomo* (Vaikai besivejantys žvaigždes).

Istorijoje pagrindinė veikėja yra Asuna Watase (Asuna Watase), kuri vis girdėjusi keistus garsus ir melodijas iš kristolinio radijo, vieną dieną pakliūvą į pasaulį esantį po Žeme. Čia ji sutinka paslaptinę jaunuolį, kuris apsaugo ją nuo užpuolusių monstrų. Tačiau kelionė tuo nesibaigia. Netrukus Asuna supranta, kad šiame pasaulyje ji galimai užčiuopė paslaptį ir turi raktą į atsakymą apie pačią Gyvybę.

Šiam filmui Tenmon sukūrė net 43 muzikinius kūrinius, iš kurių paminėsiu keletą:

1. *Opening* (Atidarymas);
2. *Mimi No Itazura* (Ausų išdaigos);
3. *Ketsurauratoru No Souguu* (Susidūrimas);
4. *Yoru No Iwaba* (Naktinis skambesys);
5. *Gakkou Wo Sabotte* (Praleistos pamokos);
6. *Shun To No Jikan* (Laikas praleistas su Šiun);
7. *Shukufuku* (Palaima);
8. *Kaisou* (Atspindys);





- |   |  |
|---|--|
| 9. <i>Izanagi To Izanami</i> (Izanagi ir Izanami);  | tema));  |
| 10. <i>Morisaki No Heya</i> (Morisaki kambarys);  | 5. <i>Kibou To Akogare</i> (Viltis ir susižavėjimas);  |
| 11. <i>Hello Goodbye &amp; Hello</i> (Sveiki, sudie ir sveiki. Vokalas Kumaki Anri (Filmo versija); | 6. <i>Sayuri</i> (Sajuri);   |
| 12. <i>Tokuhou 1</i> (Atpirkimas 1);  | 7. <i>Kumo No Mukou, Yakusoku No Basho</i> (Už debesų, kur mūsų pažadėtoji vieta (piano versija)); |
| 13. <i>Tokuhou 2</i> (Atpirkimas 2);  | 8. <i>Hikihanasa Reru Futari</i> (Dvejeta skirtumai);  |
| 14. <i>Haimura Nite</i> (Pilnas meilės);  | 9. <i>Kimi No Koe</i> (Tavo balsas (instrumentinė versija);  |
| 15. <i>Shin No Iradachi</i> (Nusivylimas);  | 10. <i>Through The Years and Far Away</i> (Per metų metus ir tolyn);                               |
| 16. <i>Hello Goodbye &amp; Hello</i> (Sveiki, sudie ir sveiki. Vokalas Kumaki Anri).                | 11. <i>Mikako Kara No Tayori</i> (Žinios iš Mikako);   |
- 2009 metais išėjo albumas pavadinimu *Promise* (Pažadas), kurį atliko *Eminence Symphony* orkestras. Albumas buvo skirtas paminėti dešimties metų Šinkai bei *Tenmon* bendradarbiavimą ir draugystę. Albume skamba 13 pačių žymiausių dainų:
- |  |  |
|--|--|
| 1. <i>One More Chance, One More Time</i> (Dar vienas kartas, dar vienas šansas (instrumentinė versija)); | 12. <i>She and Her Cat</i> (Ji ir Jos katė (pagrindinė tema)); |
| 2. <i>Omoide wa Tooku no Hibi</i> (Tolimos kasdienybės prisiminimai);                                    | 13. <i>She and Her Cat</i> (Ji ir Jos katė (piano versija)).   |

- Nors paskutinis Makoto Šinkai ir Tenmon bendradarbiavimas buvo 2011-aisiais, dauguma kompozitoriaus ir režisieriaus fanų neabejoja, jog anksčiau ar vėliau pasirodys dar ne vienas jų bendras filmas. O iki to laiko teks pasitenkinti jau turimomis istorijomis ar išleistais albumais. Tenmon muzika, kaip ir Šinkai filmai, teikia daug peno apmąstymams, tad visiems, kurie dar nematė Šinkai filmų arba negirdėjo Tenmon muzikos, dabar puiki galimybė susipažinti su šiais dviem talentais.

# BLACK LAGOON

## ŽIŪRIU ANIME, TODEL ESU

**N**eseniai peržiūrėjau Black Lagoon ir greitai prisiminiau, kad tai turbūt vienas tobuliausių kada nors sukurtų animė. Šie vyrukai (ir merginos!) yra totalūs kietasprandžiai, kurių pašėlę nuotykiškai suteikia tiek daug adrenalino, kad norisi apsivilkus juodą kostiumą surūkyti cigaretę ir, fone grojant Rage Against the Machine, automobiliu įlėkti į juvelyrinių brangakmenių parduotuvę bei iššluoti visą turta. Geriausias dalykas apie juos yra tai, kad Lagūnos kompanija yra amžinai kieta. Animė išėjo prieš vienuolika metų ir žiūrint vis tiek norisi įsigyti tamsintus akinius, prisijungti prie šių dienų piratų legendų, begurkšnojant apelsinų sultis pagrasinti granatsvaizdžiu ir apiplėšti kokį prekybinį

lainerį. Po vienuolikos metų, žmonės žiūrės šią animę ir galvos: „Velnias, šie bičai/bičienės valdo“. To nepasakysi apie kitus jų pirmtakus! Black Lagoon yra nuostabus animė. Vienintelė priežastis, dėl kurios dabar jos nežiūrit yra ta, kad jus talžė kiti kietasprandžiai, nes esate mėmės ir apgailėtini žmonės. Net jeigu esate aklas, tai nėra priežastis nežiūrėti šios animės. Jūs galite tiesiog klausytis ir įsivaizduoti pačias pavojingiausias pasaulio moteris visoje animacinių filmukų istorijoje, kurių niekas negali paliesti, nes jos - tokios kietos. Šis animė turi visus klasikinės animės elementus ir net tokius dalykus, kaip: išvystytus charakterius, grumtynes ginklais, mašinų gaudynes, humorą ir siužetą. Štai keli dalykai dėl kurių Black Lagoon animė pavaro:



PIXELIO GADYNĖ





- Trys kiečiausios, blogiausios ir nuodėmingiausios pasaulio moterys
- Vienuolės
- Naciai/Krautsai
- Didelis, raumeningas, Magnumą 500 laikantis nigeris
- Susišaudymai, primenantys negailestingus laukinių vakarų baudėjus
- Raudonsprandžiai
- Sarkastiškos, kietos kaip vynys replikos („No one lives forever, baby“)
- Storas bičas su ugniasvaidžiu
- Vagnerio Valkirijų skrydis
- Automobilių gaudynės
- Korumpuoti farai
- Mafijozais patapę Sovietų kariai, kurių venomis pumpuoja grynas marksizmas ir kretinas
- Akiniai nuo saulės
- Beprotiška, Katlasais pakaustyta, nuogakojė buccanner merga
- Rūkymas
- Neonaciai
- Artimos erdvės kova tarp genocidinės

- Rebekos ir holokaustinės Robertos
- Sprogimai
- Psichotinis pamestinukų incestas
- Automatiniai ginklai
- Sprogstantys naciai/sraigtasparniai
- Kieta bučinio scena
- Fizikos dėsnių nepaisymas
- Burnojimas
- Nuožmi ir išradinga Tonio Soprano kiniška versija
- Mersedesas ant miesto stogų
- ČŽV
- Japonišką kardą valdantis mafijozas (arba snukius spardantis žudikas-maniakas)
- Sadomazochistinis klubas (skaityti: nuogos krūtys)

Šis anime turi viską, ko kada nors norėtumėte iš gero Holivudinio veiksmo serialo, GTA žaidimo klonu ar humoristinio geltonosios žurnalistikos straipsnio. Žiūrėkit jį arba jus papjausiu.

@titanai

PIXELIO GADYNĖ



*Kas geriau nei japonai sugebėtų perteikti milžinišką, ištikus mega-miestus niokojantį monstrą? Lai užmaršty pasilieka vakarietiškas King Kongas ir Amerikos Godzillos adaptacija. Leiskite prie šito itin nišinio žanro vairo prieiti ekspertams. Iškart po amerikietiško naujojo filmo apie tą pačią monstrišką Dievybę, japonai paskelbė mobilizaciją ir sukūrė dar vieną, visus žanro kanonus atitinkantį, šedevrą.*



Edvardas Vyšniauskas

@Valtel

# SHIN GODZILLA

**P**asaulio pabaiga grėsmingai artinasi, iš pradžių pasireiškianti kaip ugnikalnis ir kyštelėjus savo ilgą, bjaurią uodegą iš pačių plačiojo vandenyno gelmių sukelia paklodes diskusijų ir jas apvainikuojančių stambaus plano Japonijos didvyrių kadry. Nėra ko meluoti – Shin Godzilla nėra kažkoks kreivas ir trenktas monster-porno filmas. Jame yra tikra istorija ir vaidina puikūs aktoriai. Būtent aktorių pokalbiai sudaro didžiąją filmo dalį, šios juostos pelnytai Žvaigždei palikdami tik pačius įspūdingiausius momentus. Labiausiai nustebino daugelyje epizodų pasirodysiantis ne kas kitas, o labai puikus ir neužmirštas keistų ir kreivų cyber-punk (ir ne tik!) žanro filmų režisierius Shinya Tsukamoto, kuris čia atlieka biologo profesoriaus vaidmenį. Taip taip, kad pilnai išsiaiškinti, kas tai per stichija yra toji Godzilla, Japonijos valdžios atstovai į savo stiklinius bokštus pasikvietė visų sričių specialistus. Bet kokia pagalba yra naudinga! Ypač, kai priešas yra... neaišku kas. O ypač šiurpi pati pirmoji Godzillos išvaizdos stadija... Toks išsižiojęs, šlykštus pabaisiukas, griauančiantis miestus. Nepakartojamai atlikti destruktijos efektai, pabaisos sukeltas potvynis ir skęstantis miestas. Bet nėra ko sakyti „aš jau mačiau viską“. Godzilla filme turės ne vieną, o daugiau skirtingų stadijų, ji vis augs, vis stiprės ir įgaus naujų galių. Apokalipsė prasidėjo!

Verta pastebėti, jog filmas yra labai „user-friendly“. Jame nepamatsite nei lašo kraujo, nei vieno lavono, nepaisant to, jog puse filmo žiūrėsite, kaip Godzilla griaua Japoniją. Tik vienoje scenoje fontanai kraujo ištrykšta iš pačios Godzillos, tačiau nuo to ji tampa

tik galingesnė – įsijungia berserk režimas ir šios juostos žvaigždė paleidžia violetinius spindulius, kurie naikina aplink ją esančius dangoraižius. Japonijos valdžia ilgai nesupranta, kas čia nutiko, kaip reikėtų apibrėžti tokią... negandą(?). Kai tik Godzilla išlenda iš vandenyno ir pasirodo visu savo gražumu, garbingi ponai ir ponios, nors ir lėtai, bet vis dėlto pradeda galvoti, ką čia dabar padarius. Gi nusprendžia evakuoti visus gyventojus ir panaudoti prieš Godzilla visus savo turimus ginklus. Pradžioje, paprastas apšaudymas, vėliau raketos, tankai, naikintuvai, tačiau Godzilla, regis, nuo to tik stiprėja. Galiausiai, nusprendžiama naudoti branduolinius ginklus. Sprogimai, dūžtantis megamiestas ir didingai aidinčios Godzillos aimanos...

Negaliu neužsiminti ir apie nuostabų operatorių darbą. Godzilla parodoma labai įspūdingai ir detalai, iš visų pusių, visų rakursų ir perspektyvų. Netgi, kai rodomi japonų valdžios diskursai, kažkur toluoje vis pašmėžuoja Godzillos siluetas. Grėsmė yra ir ji vis artinasi. Kuo greičiau priimkite svarbius sprendimus, vyrai ir moterys!

Kiek teko skaityti šio filmo recenzijų, žmonės nebuvo patenkinti dėl to, jog filme procentaliai daugiau rodomi Japonijos valdžios pašnekesiai apie tai, koks būtų geriausias būdas sunaikinti Godzilla, nei pati Godzilla, tačiau man tai per nelyg neužkliuvo. Aišku, nesu šios serijos, o taip pat ir viso šito keisto žanro „monster movie“ žinovas, tačiau filmas man susižiūrėjo geriau nei padoriai. Labai abejoju, ar jį prisiminsiu jau po savaitės, bet žiūrint ir peržiūrėjus šią juostą, įspūdžiai išliko kuo šilčiausi.



PIXELIO GADYNĖ

# Raganius



Judita Mikulėnaitė

@juudiiiiss

*Paklausus, neabejotinai, kiekvienas bent kiek besidomintis kompiuteriniais žaidimais bus išbandęs arba girdėjęs apie žaidimą **The Witcher (Raganius)**. Europoje pasirodęs 2007 metais, išleistas lenkiškos CD Projekt RED studijos, žaidimas dabar populiarus visame pasaulyje. Tačiau ne viskas klojosi taip gerai kaip galima pagalvoti iš pradžių.*

2009 metais turėjusi pasirodyti antroji žaidimo dalis buvo nukelta, mat studijai pritrūko finansų jį tęsti. Tik 2011 metais dienos šviesą pagaliau išvydo *The Witcher 2: Assassins of Kings* (Raganius 2: Karalių Nužudymai), o išskirtinai konsolėms kurtas *The Witcher: Rise of the White Wolf* (Raganius: Baltojo Vilko Iškilimas) rinkoje niekuomet taip ir nepasirodė.

2015 metais kompiuterinių žaidimų mėgėjai pagaliau galėjo džiaugtis trečia dalimi *The Witcher 3: Wild Hunt* (Raganius 3: Laukinė Medžioklė) bei dviem papildymais - *Hearts of Stone* (Akmeninės Širdys) bei *Blood and Wine* (Kraujas ir Vynas) . 6 milijonai kopijų, tiek vos per šešias savaites nuo išleidimo (taip, po milijoną per savaitę) buvo parduota trečiosios dalies žaidimo kopijų. Iki 2016 metų pabaigos šis skaičius šoktelėjo iki 25 milijonų ir neabejotinai toliau kyla 2017-aisiais.

Raganiaus žaidimas, išliaupsintas kritikų, mylimas fanų, vis dėlto neturi nieko bendro su originalu. Tiesą pasakius, rašytojas *Andrzej Sapkowski* (Andžėjus Sapkovskis) sukūręs Raganių Geraltą iš Rivijos, (pagrindinį veikėją žaidimuose ir knygose) bei visą fantastinį pasaulį, Raganiaus žaidimų nemėgsta. Ne viename interviu autorius yra aiškiai parodęs savo neigiamą poziciją žaidimų atžvilgiu, pagrinde todėl, kad jie **nėra parenti originalia istorija** ir, pasak rašytojo, neneša jam jokie pelno. Nors, nereikia klūsti,

patiems žaidimams Sapkovskis pykčio nejaučia.

*“The game - with all due respect to it, but let’s finally say it openly - is not an ‘alternative version’, nor a sequel. The game is a free adaptation containing elements of my work; an adaptation created by different authors.”*

*(Žaidimas, su visa pagarba jam, bet pagaliau pasakykime tai atvirai – nėra nei alternatyvi versija, nei tęsinys. Žaidimas, tai laisva adaptacija, besinaudojant mano darbo elementais; adaptacija sukurta kitų autorių.)*

*“Adaptations - although they can in a way relate to the story told in the books - can never aspire to the role of a follow-up. They can never add prologues nor prequels, let alone epilogues and sequels.”*

*(Adaptacijos – nors iš dalies gali remtis istorija pasakojama knygoje – niekuomet netaps istorijos tęsiniumi. Jos negali pridėti nei prologų nei praeties istorijų, tuo labiau epilogų ar tęsinių. Ištrauka iš Roberto Purčeso (Robert Purchese) straipsnio, Adamo Badovskio (Adam Badowski) interviu.)*

Trumpai tariant, griežtasis autorius *The Witcher žaidimus vadina fanfictions*, t.y. fanų sukurtomis istorijomis bei „tėsiniais“ naudojant jo originalius veikėjus, jų vardus bei vietas. Ir nors daugelis





žaidėjų prieštarauja autoriaus nuomonei, ilgalaikiai knygų fanai labiau linkę sutikti su Sapkovskiu.

O kurią pusę geriausia palaikyti jei dar nesi nei žaidęs žaidimų nei skaitęs knygų? Atsakymas paprastas – abi. Jei dar nežaidėte nė vienos dalies – tai tikrai Jūsų vertas žaidimas, tačiau, vis dėlto, prieš pradėdami jį, neabejotinai verta paskaityti originalias istorijas. O jų nebūtų be griežtojo lenkų rašytojo.

### Autorius

Andžėjus Sapkovskis gimė 1948 metų birželio 21 dieną, Lodžėje (Łódź), Lenkijoje. Autorius studijavo ekonomiką Lodžės universitete ir prieš pradėdamas savo kūrybinę karjerą dirbo prekybos agentu užsienio firmoje. Kiek vėliau jis pradėjo vertėjauti – pagrįdė versti kitų autorių fantastinius kūrinius leidykloms ar žurnalams. Jo pirmasis darbas Raganius (*Wiedźmin*) buvo parašytas Lenkijos fantastikos ir *science fiction* (mokslo fantastikos) žurnalui *Fantastyka*. Istorija buvo išspausdinta 1986 metais ir tapo labai populiariu tiek tarp kritikų, tiek tarp skaitytojų. Visai netrukus Raganius buvo išverstas į 19 kalbų: Čekų, Vengrų, Rusų, Lietuvių, Vokiečių, Ispanų, Prancūzų, Kinų, Ukrainiečių, Portugalų, Suomių, Slovakų,

Bulgarų, Serbų, Anglų, Italų, Vokiečių, Estų ir Svedų.

90-tieji buvo puiki platforma Sapkovskiu **iškilti**, mat tuo metu *fantasy* žanras buvo vienas populiariausių. Autorius parašė 5 noveles ir 3 kolekcijas trumpų istorijų apie raganių, užkariaudamas vieno iš garsiausių fantastikos žanro autorių titulą pasaulyje.

Visos 3 trumposios istorijos (*Mniejsze zło – Mažesnis Blogis*, parašytas 1990-aisiais; *Miecz przeznaczenia* – Likimo Kalavijas, parašytas 1992-ais bei *W leju po bombie* – Bombų Krateryje, parašytas 1993-aisiais) susilaukė *Janusz A. Zajdel* apdovanojimų, skiriamų nuo fantastinės literatūros gerbėjų. Šį apdovanojimą gavo dar dvi Sapkovskio novelės, dauguma kitų darbų taip pat buvo apdovanoti skirtingais tiek Lenkijos tiek užsienio fantastų apdovanojimais. 2008 metais autorius buvo pripažintas Lodžės garbės gyventoju, na o 2012-aisiais apdovanotas Lenkijos kultūrinės garbės medaliu *Gloria Artis*.

### Wiedźmin

Taigi kas yra tas Raganius? Tiems, kurie neskaitė knygų, labai sunku trumpai papasakoti apie visą susipynusią ir painią Sapkovskio istoriją ir

jo sugalvotą pasaulį, ypač nenorint išduoti per daug. Net ir tie, kurie žaidė žaidimą, tikriausiai galvojęntys, jog žino daugiau, labai klysta. Kaip ir minėta anksčiau, žaidimo istorija visiškai nesusijusi su knygomis, vienintelis ryšys tarp jų – veikėjai, tačiau ir šie vaizduojami kiek kitaip.

Pats Sapkovskis pasakodamas kaip sugalvoja Raganių pamini vieną svarbiausią aspektą – kiekvieną kartą skaitydamas arba girdėdamas pasakas kaip „kaimo berneliai išgelbsti visus nuo pabaisų“ jis susiimdavo už galvos. Autoriaus nuomone tai visiškai nesąmonė. Nugalėti stiprų ir laukinį žvėrį, tuo labiau tam tikrą monstrą, galėtų nebent patyrę, **šio amato ilgus metus** mokyti kariai-medžiotojai. Taip atsirado Geralsas, pagrindinis veikėjas, raganius, medžiojantis monstrus ir visus kitus mistinius gyvius, dar žinomas kaip Gvinbleidas (kas senąja kalba reiškia „Baltasis Vilkas“).

Tačiau Raganius nesusideda tik iš Geralto. Istorija sukasi aplink jį ir Ciri, išgelbėtą aukštuomenės mergaitę, kuri buvo raganiumi pažadėta vienos užduoties metu. Ciri tam tikrą laiką buvo mokoma Kaer Morhene, vienintelėje išlikusioje ir vis dar veikiančioje raganių mokykloje, tačiau nors neretai vadinama raganaite, Ciri niekuomet taip ir netapo ragane, kadani nepatyrė mutacijų. Raganius yra mutavęs žmogus, įgavęs daug aštresnes jusles ir fizinę galią. Ne taip kaip burtininkai, jie gali naudotis

tik silpnais užkeikimais, tačiau to dažniausiai užtenka, kadangi raganiai pagrinde kliaunasi savo išmintimi ir jėga. Vis dėlto, priešingai nei burtininkai, raganiai yra mažai mėgiami ir nuvertinami, ko pasekoje jų klasė miršta. Burtininkai visuomenėje užima aukštas pareigas ir uždirba didelius pinigus, nes atlieka brangius apžavus nusivylusioms moterims, sugeba apvaisinti nevaisingus ir atlikti kitokius „naudingus“ kerus, dažnai pasiturtintiems. Tuo metu raganiai uždirba iš mostų medžioklės, tų, kurių nenori medžioti niekas kitas, tačiau tų, kurie labiausiai pavojingi žmonėms. Jie rizikuoja savo gyvybėmis kovojant su vilkolakiais, strygomis ir dar daugybe kitų neapibūdinamų ir nesuskaičiuojamų padarų..

*Iš tiesų, nieko nėra bjaurėsni už tuos monstrus, gamtos išvisas, raganiais vadinamus, mat yra tatau šlykščiausių apžavų ir velniavos vaisiai. Niekadėjai be doros ir sąžinės, tikri pragaro išperos, verti tik išgalabyti. Nėr tokiems kaip anie vietos tarpu dorų žmonių. O ta Kaer Morhenas, kur anie nedorėliai veisiasi, kur savo baisingus darbus dirba, pridera nuo žemės paviršiaus nutrinti, o žymes, kad ir kokias, druska beigi salietra užberti. Valkiojasi po kraštą, įkyrūs beigi jžūlūs, apsišaukę blogio medžiokliais, vilkolakių tramdytojais, vampyrų galabintojais, lupa iš lengvatikių užmokesnį, o niekšingai pasipelnę traukia toliau ir artimiausiame mieste vėlei rezga panašias apgaulytes. Lengviausiai anie suranda kelią į paprastą, dorą, neapsišvietusio kaimiečio*



*trobą, mat tasai dėlei visų nelaimių ir blogų nutikimų greitas kaltinti kerus, visokeriopus netikroviškas baisenybes beigi šlykštynes, planetniko irgi piktosios dvasios eibes. Ką meldęsis dievams, ką šventyklon nešęs dosnių auką, prastuolis paskutinį varioką ryžtasi atiduoti nedorėliui raganiui, kliaudamasis, kadgi tasai raganius, tasai bedievis išsigimėlis gebėsiąs jo dalią perkalbėti ir nuo nelaimių išvaduoti. Nuo seno žinoma: kankindamas, skausmą keldamas ir myriop siųsdamas raganius pažinsta tokią begalinę saldybę, kokios normalus žmogus tik su teisėta pačia sugulęs, taigi, su sėklos išsiveržimu, ragauna. Todėlei kiekvienam aišku, jog taipogi ir šioje dirvoje raganius gamtos yr priešybė, besčžinis bjaurastingas išvisa, pragaro gelmenyse, juodžiausiuose bezdalynuose, užvisęs, mat bene tik patsai nelabasis gali iš skausmo irgi kančios semtis saldybės. (Ištrauka iš Raganiaus knygos)*

Raganius nebūtų toks koks yra be Vėdryno, Geralto draugo, poeto, amžinai pakliūnančio į įvairiausias bėdas, iš kurių jį tenka traukti ne kam kitam kaip raganiui. Vienas iš Sapkovskio pasakojimo įdomumų – istorijos perteikiamos iš skirtingų veikėjų pozicijų. Dalį pasakojimo veiksmaž stebime iš Geralto, dalį iš Ciri, Vėdryno, ar kito herojaus perspektyvos.

*Negaliu tvirtinti, kad ją pažinojau. Mano galva, iš tikrųjų jos nepažinojo niekas, išskyrus raganių ir burtininkę. Kai išvydau ją pirmąsyk, gilaus įspūdžio man visai nepadarė, netgi nepaisant to, kad aplinkybės tąsyk buvo išties keistos. Kai kas*

*tvirtina iš pat sykio, jau per pirmą susidūrimą pajutę mirties dvelksmą, sklindantį nuo tos mergaitės. Vis dėlto man ji atrodė niekuo neypatinga, o juk žinojau, kad yra ne taip – todėl labai stengiausi įsižiūrėti, perprasti, pajusti, kuo ji ypatinga. Nieko neperpratau ir nieko nepajutau. Nieko, kas galėjo būti vėlesnių, tragiškų įvykių ženklas, nuojauta, simptomas. Įvykių, kurių priežastis ji buvo. Ir kuriuos pati sukėlė. (Vėdrynas, „Pusė poezijos šimtmečio“, ištrauka iš Raganiaus knygos).*

Taip pat negalima pamiršti Jenefer, gražuolės Geralto mylimosios, burtininkės, Ciri mokytojos. O kur dar daugybė kitų veikėjų bei monstrų: vampyrų; drakonų, amazonių; gaidliskų; vienaragių; bildukų; barzdukų, elfų, nykštukų...

Reikia paminėti ir tai, kad Geraltas nėra tipinis raganius. Nors jis medžioja monstrus kaip ir kiti, Geraltas turi tam tikras taisykles. Pirmą – jo žirgas visada bus vardu Kuoja. Nesvarbu kas nutiko prieš tai buvusiam, naujasis gyvūnas būtinai bus Kuoja. Antra – Geraltas nežudo pabaisų jei jos nekelia grėsmės kitiems. Neretose situacijose pagrindinis veikėjas paliko gyvą ne vieną padarą, su kuriuo būtų „susitvarkę“ kiti raganiai. Ir trečia – Geraltas gerbia senasias rases ir civilizacijas. Nors viešai vadinami bukais ir tik raumenimis varomais mutantais, raganiai privalo žinoti daug, kitaip nesugebėtų išgyventi. Geraltas neretai pasižymi išmintimi ir pagarba, kurią perteikė ir mokydamas Ciri.







*Vienos liepsnelės aukštos buvo ir tvarios, švietė skaisčiai ir guviai, o kitos – mažulytės, tirtančios ir drebančios, šviesa jų temo ir blauso. Pačiame gale mažutė liepsnytė buvo tokia nugeibusi, kad vos žerplėjo, vos mirksėjo, tai su dideliais vargu sušvisdamas, tai bemaž visai išblėsdama.*

*- Kieno tasai gęstantis žiburiukas? – paklausė raganius.*

*- Tavo, - atsakė Mirtis.*

(Ištrauka iš Raganiaus knygos.)

Nebūkite naivūs ir negalvokite, kad Raganiaus ciklas yra lengvas skaitalas tinkantis visiems amžiams. Nors pradėjau skaityti Sapkovskio darbus penkiolikos, drąsiai galiu sakyti, kad tai daugiau suaugusiųjų nei paaglių knyga. Raganiuje pilna keiksmažodžių, smurto, žiaurių ir kruvinų kovos akimirų, nupjautų galūnių, bei, žinoma, sekso scenų. Geraltas nepasižymi nekalto bernelio vaidmeniu, kuo, beje, nepasižymi beveik niekas knygoje. Tad jei imsite į rankas Raganiaus romanus ir tikėsitės lengvų istorijų... Pasiruoškite būti nustebinti. Nes istorijos, kurios yra aprašytos, dažnai priverčia kilstelėti antakį, pasibaisėti arba nusijuokti.

Sapkovskis savo kūrinis mėgsta pagardinti unikaliu humoro jausmu. Tai pasireiškia tiek veikėjų dialoguose tiek perpasakotomis istorijomis. Štai visiems puikiai žinoma Snieguolė Raganiuje vaikystėje buvo skriaudžiama, mat manyta, jog ji yra prakeikta, tad pagaliau pabėgusi nuo išprievartauti bandžiusio medžioklio ir suradusi globėjus nykštukus ji negyveno ilgai bei laimingai suradusi savo princą kaip žinome iš Brolių Grimų pasakos. Renfri, toks merginos vardas istorijoje, subūrė nykštukus, tapo jų vade, keliaudama keršijo ir žudė visus, kurie tik jai užkliūdavo.

O kur dar karalius Artūras bei Merlinas, palaikę besimaudančią Ciri Ežero Valdove? Arba nykštukų moterys, kurių barzdos buvo ne ką trumpesnės nei vyrų?

Humoras, veiksmas, puikus pasakojimas, įdomūs veikėjai, jų istorijos, netikėti įvykiai ir nenuspėjama pabaiga. Jei dar neskaitėte Raganiaus, nelaukite. Net jei nesate fantastikos stiliaus mėgėjas, šios serijos tikrai vertos dėmesio.

**Su Raganiumi susiję kūriniai**

**Novelės**



Raganius (*Wiedźmin*, parašyta 1990, į lietuvių kalbą išversta 1997, 2005 bei 2017 metais);

Likimo kalavijas (*Miecz przeznaczenia*, parašyta 1992, į lietuvių kalbą išversta 2005 metais ir patalpinta vienoje knygoje su Raganiu);

Paskutinis noras (*Ostatnie życzenie*, parašyta 1993,) į lietuvių kalbą išversta 2005 metais ir patalpinta vienoje knygoje su Raganiu);

## Romanai

Elfų kraujas (*Krew elfów*, parašyta 1994, į lietuvių kalbą išversta 2006 metais);

Panikos metas (*Czas pogardy*, parašyta 1995, ) į lietuvių kalbą išversta 2006 metais);

Krikštas ugnimi (*Chrzest ognia*, parašyta 1996, į lietuvių kalbą išversta 2006 metais);

Kregždės bokštas (*Wieża Jaskółki*, parašyta 1997, ) į lietuvių kalbą išversta 2007 metais);

Ežero valdovė (*Pani Jeziora*, parašyta 1999, į lietuvių kalbą išversta 2007 metais);

Audrų sezonas (*Sezon Burz*, parašyta 2013 metais, į lietuvių kalbą kol kas dar neišversta).

## Knygų viršeliai

Visi galime lengvai sutikti, kad knygos viršelis yra vienas iš faktorių renkantis nežinomą kūrinį. Kai prieš kiek daugiau nei dešimt metų pamačiau Raganiaus knygas, pradėjau pirkti jas vien tik dėl gražių paveikslėlių. Iki šiol manau, kad lietuviškojo vertimo Eridano viršeliai yra vieni gražiausių pasaulyje (ir išverstų, neabejotinai, puikiai).

Pirmame viršelyje (Raganius) yra Stefano Joulo (*Stephen Youll*) kūrinys, Elfų Kraujui buvo pasirinktas Klaido Kaldvelo (*Clyde Caldwell*) darbas, Panikos Metas, Krikštas Ugnimi bei Kregždės Bokštas buvo papuošti fantastų visame pasaulyje žinomo autoriaus – Luiso Rojo (*Luis Royo*) paveikslėliais, na o Ežero Valdovė pasidabino Kyfo Parkinsono (*Keith Parkinson*) kūrinium.

Nors visų pasaulio šalių viršeliai (ypatingai ankstesnių leidimų) yra malonūs akiai, daugelis fanų nepalaiko naujausiųjų viršelių dizainų. Itin didelis pasipiktinimas jaučiamas dėl anglų kalba išverstų knygų viršelių. To priežastis paprasta – leidėjai nusprendė ant naujųjų knygų veidų uždėti *The Witcher* žaidimo paveikslėlius. Kaip jau minėta anksčiau, žaidimas neturi visiškai jokio ryšio su originalia istorija, tad toks pasirinkimas yra itin prastas ir verčiantis nežinomus skaitytojus galvoti, jog Raganiaus knygos yra parašytos pagal žaidimą (kaip pavyzdžiui buvo padaryta su *Assassin's Creed*

(Žudikų Brolijos) knygomis), o ne atvirkščiai. Žinoma, populiarus žaidimo veikėjai ant viršelių galbūt ir pritrauks naujus skaitytojus, tačiau kol kas daugeliui tokie paveikslėliai atrodo daugiau kaip leidėjų tingumo, nei išradingumo požymiai.

### Ekranizacijos

2001-aisiais Raganiaus seriale ir filmo ekranizacijos išvydo dienos šviesą gimtojoje Lenkijoje. Vis dėlto abu kūriniai susilaukė itin neigiamo atsako tiek iš kritikų, tiek iš paprastų žiūrovų, fantastų tarpo. Nors pagrindinis aktorius Mičelas Zebrowskis (*Michał Żebrowski*) ganėtinai neblogai įsikūnijo į Geralto vaidmenį, vis dėlto prastas Mareko Brodzkio (*Marek Brodzki*) prodiusavimas ir Mičelo Ščerabico (*Michał Szczerbic*) dialogai bei biudžeto stoka filmą tiesiog sužlugdė. Serijos (jose pagrindinį vaidmenį atliko tas pats Mičelas Zebrowskis) susilaukė šiek tiek geresnių atgarsių, tačiau vis tiek niekuomet nei kritikų nei žiūrovų nebuvo įvertintos pakankamai gerai.

Tačiau dar ne viskas prarasta, ilgalaikiai Raganiaus fanai netrukus turės galimybę išvysti naują adaptaciją. *Netflix* kompanija paskelbė, kad 2018 metais pasirodys nauja Raganiaus ekranizacija, kurios direktoriumi bus lenkas Tomašas Baginskis (*Tomasz Baginski*). Kol kas pateikta labai mažai informacijos susijusios su adaptacija ar jos aktoriais, (o mes visi žinome kaip lengvai *Netflix* gali sugadinti serijas) tačiau fanai deda dideles viltis į ateinančius metus. Raganius tikrai nusipelnė naujos, geros ekranizacijos.

### Tikra Raganių Mokykla

Jau kelis metus atsidavę Raganiaus fanai kuriasi į LARP'us (*live action role-playing game*, tikro veiksmo įsikūnijimo žaidimus) kuriuose susirenka žmonės iš viso pasaulio ir „persikelia“ į fantazijos pasaulį. Tikrose pilyse Lenkijoje (**štai pavyzdžiui šiais metais suibūrimai vyko** Moszna (Mošnoje) bei Grodziec (Grodžieco) pilyse) žmonės tris dienas mokosi raganiaus amato, kovoja kardais, šaudo iš lanko ir bendrauja su tokiais pačiais užkietėjusiais fanais kokie ir patys yra. Štai ką rašo oficialus *Witcher School* puslapis:

*The Witcher School is a LARP for adults inspired by „The Witcher“ series and the fantasy book series by Andrzej Sapkowski.*

*During the game you will become an apprentice going through a rigorous witcher training: you will learn fencing, archery and alchemy; you will hunt monsters, unveil secrets and intrigues; and finally, you will face tough choices and discover the consequences the hard way.*

*You will move to Castle in Poland, redecorated for our needs and transformed into a real witchers' abode where you will meet famous characters known from “The Witcher” books and games.*

*The Witcher School is open to both women and men.*







