



Opublikowane na: Mława (mlawa.pl)

Autor: Krzysztof Napierski

Polski horror zlokalizowany w Mławie. Muzykę tworzy RX

Publikowane od

01.04.2021 12:42:09



Gdańskie studio Bomber Dream rozpoczyna prace nad nową serią komputerowych – horrorem inspirowanym popularną japońską serią dreszczowców, których akcja rozgrywa się w fikcyjnym miasteczku osnutym

głównymi oparami muzyki. Jako miejsce do zdjęć wybrał – właśnie ze względu na słynne tutejsze miasto – Mława. Muzykę do produkcji nagrywa Rafał Sielawa RX. Przewodził jej swoim patronatem Burmistrz Miasta Mława Sławomir Kowalewski.

Jak zdradzić podczas sztywnego spotkania z burmistrzem Sławomirem Kowalewskim prezesa spółki Bomber Dream Adam Srokacz, gdańskie studio nabyło od japońskiego producenta prawa umożliwiającej wykorzystanie w polskim horrorze elementów wizualnych i fabularnych nawiązujących do serii pierwowzorów. Gra pod roboczym tytułem „The Fog” ma opowiadać historię więźnia zwolnionego z jednego z okolicznych zakładów karnych i wracającego po kilkunastoletniej odsiadce do rodzinnej Mławy. Czterdziestoletni mężczyzna zastaje jednak swoje miasto zmienione nie do poznania – znane z lat młodości miejsca ziej pustką, nieliczni spotykani na ulicach przechodnie zachowują się jak pogrążeni w transie, wszystko natomiast spowija mgła, w której natknąć się można na niebezpieczne stworzenia z innego, mrocznego wymiaru. Jedyne, co ma do swojej obrony protagonista, to latarka, znaleziony w przydrożnym rowie żelazny pręt i przenośne radio, które swoimi trzaskami ostrzega bohatera o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Podczas swojej wędrówki po mieście odwiedzi m.in. opuszczony mławski park, ruiny szpitala, nawiedzony ratusz i jeden ze szkół. Mechanika gry ma być zbliżona do japońskiego oryginału – postacią kierujemy z perspektywy trzeciej osoby; do dyspozycji będziemy mieli mapę, na której automatycznie będą zaznaczane odwiedzone już miejsca; natomiast punkty zapisu będą rozmieszczone w wybranych lokacjach. Gra będzie wykorzystywała autorski silnik graficzny Pendeltoon XL, natomiast do skomponowania muzyki do niej zaangażowano znanego na całym świecie twórcę muzyki filmowej pochodzącego z Mławy – Rafała Sielawę RX-a.

– Bardzo się cieszę, że nasze miasto zostało dostrzeżone również przez twórców gier komputerowych. To świetna promocja Mławy. Już nie mogę się doczekać, kiedy zobaczą finalny efekt prac – komentuje Burmistrz Miasta Mława Sławomir Kowalewski. Mławy gdański producent wybrał ze względu na słynne tutejsze miasto główną rolę w grze, zasnuwając bardzo często nasze ulice, a powstaje dzięki specyficznemu położeniu geograficznemu miasta w górskiej niecce i wytwarzanemu dzięki temu niepowtarzalnemu klimatowi sprzyjającemu osadzeniu się zagłuszonych drobinek rosy nad powierzchnią ziemi. Mgła, jak wspomnieliśmy wyżej, będzie odgrywała w produkcji kluczową rolę.

Ekscytacji ze współpracy z Bomber Dream nie kryje także RX. – Świetna sprawa! Nigdy bym się nie spodziewał, że Mława będzie bohaterką gry komputerowej. A dla mnie jako muzyka to też zupełnie nowe doświadczenie, bo dotychczas komponowałem muzykę wyłącznie do filmów. Ekstra! – mówi Rafał Sielawa.

Premiera gry zaplanowano na listopad tego roku. Horror ukaże się w wersjach na komputery osobiste oraz konsole nowej generacji. Czekamy i trzymamy kciuki za sukces produkcji!

Krzysztof Napierski / KSM

fot.: Kamil Przytułski

Adres źródłowy: <https://mlawa.pl/index.php/arttykul/polski-horror-zlokalizowany-w-mlawie-muzyke-tworzy-rx>