

Witaj, odważny odkrywco!

Z okazji startu DDB FTW Warsaw – departamentu gamingowego, który specjalizuje się w tworzeniu jakościowego marketingu dla graczy, kreatywnej komunikacji dla gamedevu oraz immersyjnych form narracyjnych łączących marki ze światem gier – stworzyliśmy tekstową grę fabularną. Trzymasz ją właśnie w dłoniach.



Za chwilę rozpocznie się Twoja przygoda. Udaj się w zdumiewającą podróż przez łączące rozmaite światy portale. Twoje wybory zadecydują, dokąd dotrzesz i co spotkasz na swojej drodze.

[Otwórz książkę i zagraj]

FTW

5 ZAKOŃCZEŃ. TYLKO JEDNA DROGA DO ZWYCIĘSTWA.

Choose Your Adventure



TO TY JESTEŚ BOHATEREM TEJ OPOWIEŚCI! ZAGRAJMY...

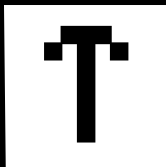
W ZDUMIEWAJĄCĄ GRĘ

FTW



Choose Your Adventure

FTW



Twoje nieprzyzwyczajone do ciemności oczy najpierw zauważają kurz lewitujący w strugach wpadającego przez lufcik światła. Idziesz coraz niżej po skrzypiących schodach. Dochodzi do ciebie fala wilgoci.

START

Zapach pożółkłego papieru miesza się z niepokojącym swądem gnicia. Gdy twoje stopy dotykają zimnego betonu piwnicznej podłogi, dostrzegasz dziwny kształt ukryty niezdarnie pod prześcieradłem. Spod białej płachty wybija się zielona poświata. Woła cię, mimo nieznośnej ciszy, która wyostreza każdy zgrzyt i szelest do poziomu mrozącego kręgosłup ukłucia.

Jednym ruchem zdzierasz prześcieradło. Tona kurzu wzbija się w powietrze. Ty jednak nie możesz oderwać wzroku od hipnotyzującego ekranu, który ukazał się twoim oczom. W czarnym bezkresie cyfrowego tła migają zielone litery. Siadasz na zdezelowanym stołku, jakby przygotowanym na twoje przybycie. Plastik klawiatury mechanicznie ugniata się pod palcami. Na ekranie rodzi się życie. Neonowe piksele formują litery.

F...T...W...

Obok liter pojawia się przycisk START.

Możesz oderwać oczy od magnetycznej zieleni, zakryć komputer prześcieradłem, wbiec po schodach, zostawić za sobą zgniliznę piwnicy i udawać, że to się nigdy nie wydarzyło. Albo... zagrać.

Wybór należy do ciebie.

[Zamknij książkę]

[Czytaj dalej i zacznij przygodę]



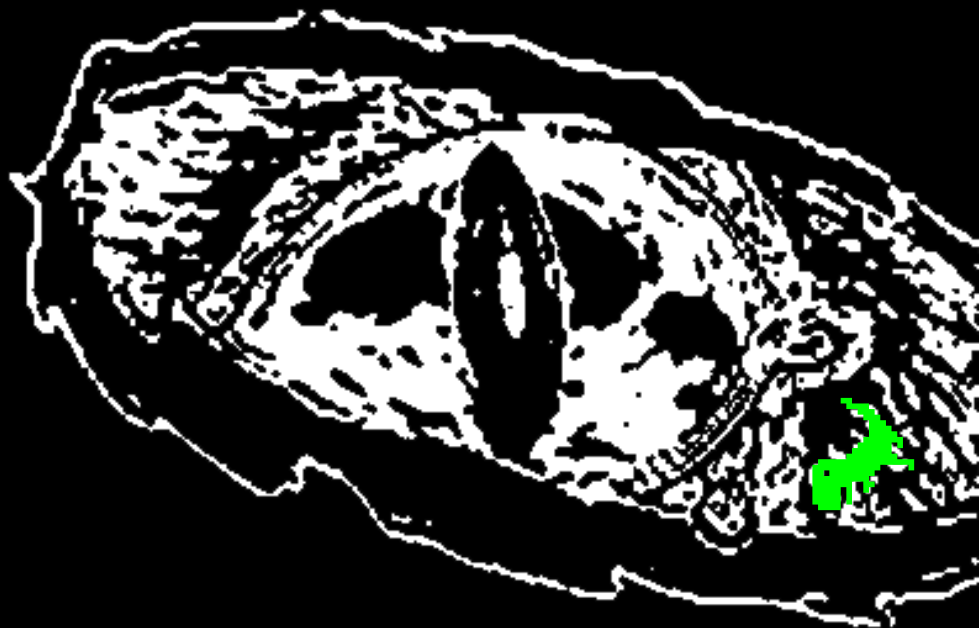
Gdy klikasz START, zieleń na ekranie morfuje. Piksele formują coś na kształt uproszczonego portalu o ostrych krawędziach. Pojawia się komunikat:

„Odważny podróżniku,

START

Tu zaczyna się twoja przygoda. Od twoich wyborów będzie zależało, jaką ścieżką podążysz, dokąd dotrzesz i jak zakończy się ta podróż. Z pięciu możliwych zakończeń tylko jedno prowadzi do zwycięstwa. Wybieraj mądrze.”

[Przewróć stronę >]





WYBIERZ SWOJĄ PRZYGODĘ



Słońce bywa bezlitosne. Jednak nie tak bezlitosne, jak kolejna strzała, która rozcięła właśnie powietrze obok twojego ucha.

NIEDOBRY, ZŁY I BRZYDKI

Pędzisz przez stepy. Diabeł jeden wie jak długo. Bez wody, odpoczynku, ale z dwójką goniących cię jeźdźców za plecami. Każda kolejna strzała wyrzucana z ich łuków służy za moralną poradę – oszukiwanie w kartach nie popłaca. Zwłaszcza jak się trafi na uczciwych. Ci jakoś bardziej biorą to do siebie. Ale ty nigdy nie byłeś dobry w słuchaniu rad...

Świst kolejnego grotu sprowadza cię na ziemię. Ślina gęstnieje w grdyce jak skała. Długo już tak nie pociągniesz. Pytanie brzmi, kto padnie pierwszy – ty od strzały czy koń ze zmęczenia?

Aura czerwonego blasku przecina horyzont. Koń rży z przerażenia, gdy próbujesz nie stracić nad nim kontroli. Słyszysz, że jeźdźcy są coraz bliżej. Otwierają się przed tobą dwa portale, wznosząc przy tym potężne kurzawy piachu. Wiesz, że musisz zaryzykować. Cokolwiek czeka po drugiej stronie, jest lepsze niż pewna śmierć.

Który portal wybierasz?

[W lewo, koniu!] strona >18

[Na prawo, chyżo!] strona >12

ZDUMIEWAJĄCA GRA FTW



Była słodka jak powiew paryskiego wiatru wiosną, gdy kwiaty przykrywają smród ulic i przez chwilę człowiek jest w stanie się łudzić, że kocha to miasto. A potem przychodzi lato i wszystko śmierdzi gównem.

I dlatego właśnie nie zostałeś poetą, chéri, tylko muszkieterem, myślisz, zwisając żałośnie z kamiennego gzymsu. Trzymasz się jedną dłonią i choć jest to ta lepsza ręka, od rapiera i rozkładania peleryny na kałużach dla dam, to czujesz, że długo już tak nie powisisz.

Sam upadek na szczęśliwie podstawiony wóz z sianem cię nie przeraża. Przeraża cię grupa strażników, którzy na wezwanie ojca owej słodkiej niewiasty ruszyli za tobą przez dachy, ulice i miejskie zakamarki.

Masz jednak swoje sztuczki, które powinny pomóc ci uciec. Wiesz o starożytnych portalach rozsianych po Paryżu. Gdybyś tak do jednego wpadł... problem rozwiązałby się sam.

Twój sokoli wzrok wykazuje dwa tropy – jeden mieni się w wozie z sianem, który dziwnie pobłyskuje, drugi zaś dobiega do twych oczu ciepłym światłem z pobliskiego kurnika. Co robisz?

[Biegiem do kur!] strona >25

[Skok wiary w siano] strona >26

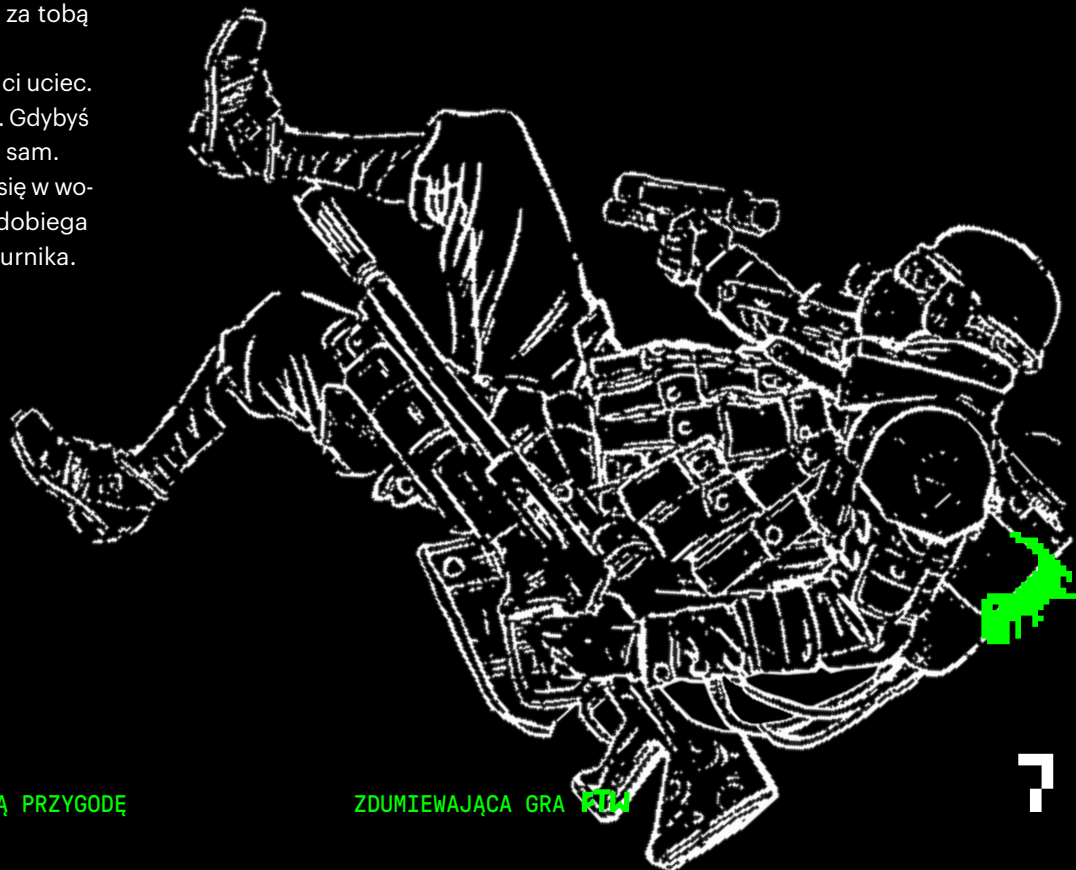


Walczyliście do końca. Honorowo, bohatersko... i bez szans na przetrwanie. Maszyny pokonały ludzi. Miasto płonie, cyborgi wygrały. Wkrótce wszystko, co organiczne, obróci się w proch, ale ty już tego nie zobaczysz. Twoja przygoda dobiegła końca.

THE END

<GAME OVER>

Wróć do początku i zagraj jeszcze raz.





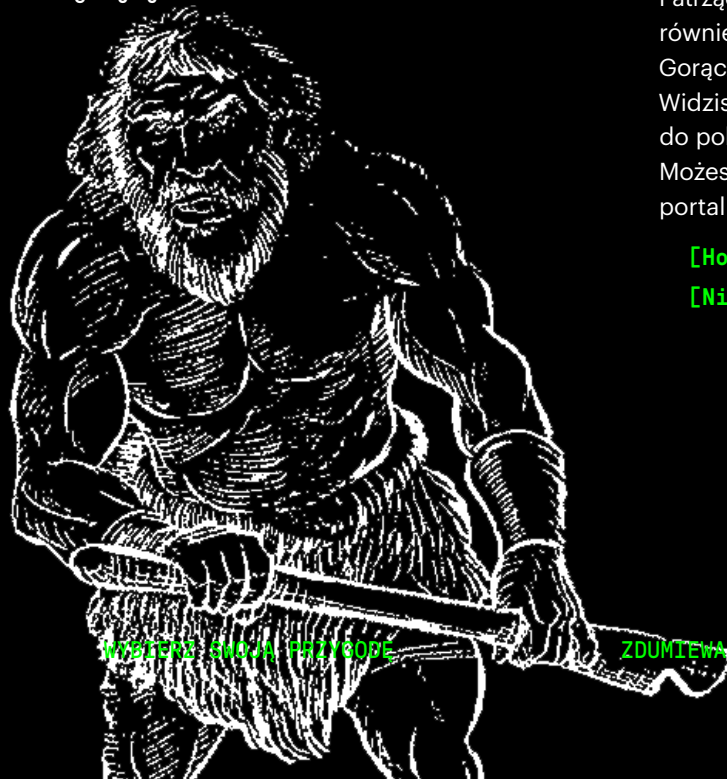
Przeżyłeś pustynne wiry, spotkania z radioaktywnymi robalami wielkości jurnych niedźwiedzi. Przetrwaleś żywienie się hodowanymi w ciemnościach bunkra grzybami, niedobory wody, strach przed bandytami,

THE END

a nawet wybuch atomowy. Nie przetrwałeś jednak spotkania z człowiekiem pierwotnym. Jeden zwinny cios maczugi wystarczył, by wytrącić ci z ręki broń. Kolejny wgniółł cię w jaskiniową podłogę. Trzeciego już nie pamiętasz. Wiesz jednak, że twoja czaszka będzie wspaniałą ozdobą strzeżonego przez człowieka pierwotnego ołtarza. Twoja przygoda dobiegła końca.

<GAME OVER>

Wróć do początku i zagraj jeszcze raz.



WYŚLEDZ ŚMIĘTA PRZEBIEG



Widziałeś w swoim życiu podróżnika już wiele, ale formacji rycerskiej wyposażonej w laserowe giwery jeszcze nie widziałeś. Do teraz. Jakby tego było mało, zakuci w metalowe zbroje wojacy używają dinozaurów jako wierzchowców. Wielki jak słoń Tyranozaur gapi się właśnie w twoje oczy z taką intensywnością, jakby chciał wzrokiem pożreć twoją duszę, a później na deser skonsumować nóżkę albo dwie. Przełykasz ślinę. Urocze spotkanie z gadem przerywa dowódca rycerzy. Z zamachem wręcza ci broń i hełm.

KRÓTKIE RĄCZKI I LASERY

„Do boju, żołnierzu!”

Rycerze ruszają, popychając cię do przodu. Bojowe okrzyki, skrzeczenie dinozaurów i głośnie stąpanie po wgniatanej przez tony masy ziemi tworzą niespodziewaną kakofonię. Musisz się z tego wymiksować, nim dojdzie do potyczki. Patrząc na twoich nowych przyjaciół, myślisz, że wróg może równie dobrze pojawić się na mamutach...

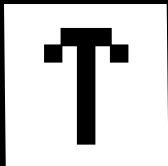
Gorączkowo rozglądasz się za portalami.

Widzisz dwie możliwości. Możesz spróbować wskoczyć do pobliskiej studni, ale ze zbroją jest to ryzykowny ruch. Możesz też dać się pożreć dinozaurowi. Kiedyś znalazłeś portal w brzuchu wieloryba. Kto wie, może uda się i teraz...

[Hop do studni] strona >19

[Niech zje mnie dinozaur] strona >13





Ta planeta była inna niż wszystkie, które do tej pory odwiedziłeś. Para oddechu odbija się na wewnętrznej stronie szybki kasku, gdy próbujesz wyciągnąć stopę z kleistej mazi.

SERCE MATKI

Od godziny przedzierasz się przez toksyczną dżunglę. Powietrze jest żółte i gęste. Nie jesteś pewny, czy to zmęczenie, czy rośliny w istocie wiją się po niepewnym podłożu jak podstępne węże.

Zaczyna w tobie narastać poczucie, że coś jest nie tak. Nawołujesz resztę składu. Radio grzmi niepokojącym brakiem odpowiedzi. Jest tylko stały, nieznośny szum. Idziesz dalej. Może pozostali dotarli już do celu. Może coś zagłusza fale radiowe. Może... Może.

Masz wrażenie, że błędzisz. Mógłbyś przysiąc, że mijaleś już to drzewo, chociaż wydaje ci się, że wcześniej było po drugiej stronie ścieżki. Czujesz, że rośliny układają się tak, jakby gdzieś cię prowadziły... ale to przecież niemożliwe. Docierasz do serca lasu. Ciągły szum radia i brak ludzkich śladów utwierdzają cię w przekonaniu, że zostałeś sam. Powodzenie misji zależy od ciebie.

W centrum oleistej polany widzisz olbrzymich rozmiarów pulsujący kwiat. Purpurowe żyły tańczą na powierzchni rośliny, wzbijając w powietrze żółty pył. To ona. Matka. Twój cel. Czujesz, jak nogi niosą cię w jej kierunku, wbrew twojej woli. Słodka woń halucynacji zaczyna otulać cię do snu. Kwiatowa paszcza otwiera się, a twoim oczom ukazuje się zestaw kłów i wirujący jęzor. Gęba Matki zaskakująco przypomina portal... ale to mogą być halucynacje. Ściszasz w dłoni granat plazmowy.

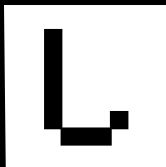
Przybyłeś tu, by zniszczyć Matkę. Jednak na szali jest twoje życie. Musisz szybko podjąć decyzję.

Co robisz?

[Wskocz do paszczy] strona >28

[Wrzuć granat do paszczy] strona >15





Lądujesz w oku cyklonu. Wielka macka krakena zrzuca z pokładu wymiotującego przez burtę pirata. Maszt statku łamie się jak wykałaczka. Chaos. Panika. Krzyk. Wycie armatnich kul, które nie robią na bestii

żadnego wrażenia. Przerażone niedobitki, które do niedawna stanowiły załogę siejącą zamęt i postrach wśród siedmiu mórz, próbują ratować swoje życia. Niektórzy machają szablami, inni w panice wyskakują do wzburzonego morza, a ci, którzy postradali resztkę zmysłów, próbują jeszcze napychać kieszenie łupami. Koniec jest bliski. Musisz działać, jeśli chcesz przetrwać.

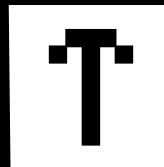
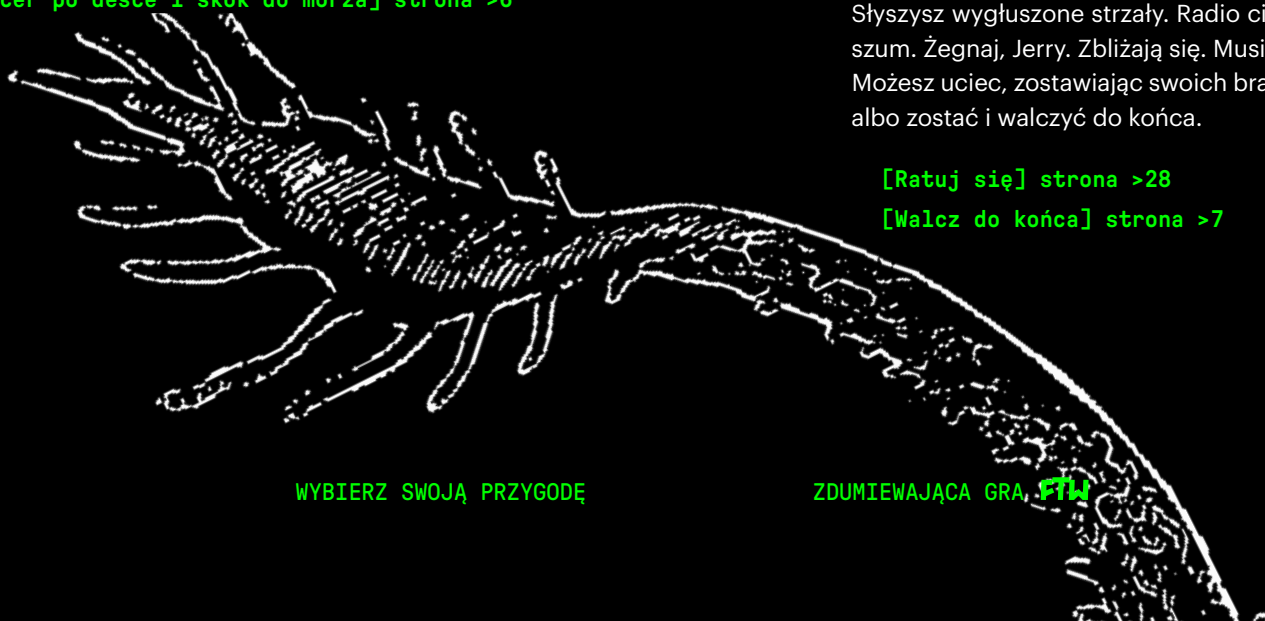
Zauważasz błysk wybijający się spod powierzchni wody. Portal! Możesz spróbować szczęścia, zeskoczyć z deski i zanurkować. Czy starczy ci sił i powietrza, by dotrzeć do portalu...?

Możesz też złapać za ster i spróbować pokonać bestię, jak na prawdziwego pirata przystało.

Wybór należy do ciebie.

[Walczmy. Arrr!] strona >22

[Spacer po desce i skok do morza] strona >6



Twoi przodkowie nie słuchali ostrzeżeń. Teraz ty musisz ponieść konsekwencje ich wyborów.

Większość twoich braci padła pierwszego dnia oblężenia. Ci, którzy przetrwali, są

głodni, zmęczeni, ranni i pozbawieni nadziei. Twój wróg nie ma tych problemów. Jego oddziały nie odczuwają głodu, zmęczenia, nie krwawią, nie czują. Są maszynami, a ich jedynym celem jest eliminacja każdej istoty organicznej, którą namierzą.

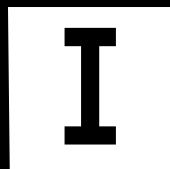
Wywiad, a właściwie to, co z niego zostało, czyli jeden gość o imieniu Jerry, przez radio donosi, że maszyny zbliżają się do centrum dowodzenia. Jesteście gotowi do ostatecznego starcia – na tyle, na ile możecie być gotowi na pewną śmierć.

Niektórzy szukają ukojenia w ramionach towarzyszy. Inni nucią piosenki minionych dekad. Pozostali ściskają posępnie broń, czekając na nieuniknione. Ty masz wyrzuty sumienia. Masz transmiter danych, który jest w stanie otworzyć portal. Przejdźcie do innego świata. Ratunek. Problem w tym, że energii w baterii starczy na przejście jednej osoby. Słyszysz wygłuszone strzały. Radio cichnie. Zostaje tylko szum. Żegnaj, Jerry. Zbliżają się. Musisz podjąć decyzję. Możesz uciec, zostawiając swoich braci na pewną śmierć, albo zostać i walczyć do końca.

[Ratuj się] strona >28

[Walcz do końca] strona >7



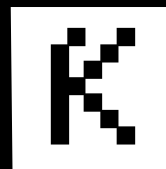


Inari próbowała cię ratować. Nie usłuchałeś jej wezwania. Jak tylko zamknąłeś oczy, by na nowo oddać się rozkoszy gorącej wody, usłyszałeś szelest trawy. Inny niż wtedy, gdy pojawił się lis. Cięższy. Wrogi.

Banda rabusiów dopadła cię, nim mogłeś osiągnąć broni. Szamotanina była krótka. Boleśnie rozczarowujące i niehonorowe zakończenie wyjątkowo szlachetnego życiorysu. Skończyłeś bez ostrza w brzuchu, nagi, z głową zatopioną w gorącej wodzie.

GAME OVER

Wróć do początku i zagraj jeszcze raz.



Kiedyś granaty miały zawlecзки. Teraz mają przyciski. Trzęsącą się dłonią wciskasz guzik i ciskasz granat w paszczę Matki. Próbujesz resztką siły woli powstrzymać zniewolone ciało przed parciem w kierunku potwornej

rośliny. Słyszysz w głowie jej wezwanie niczym syreni śpiew ciągnący żeglarza ku zgubie.

Olbrzymi jęzor Matki odbija granat. Broń odlatuje. Eksplozja plazmy rozlewa się po pnączach, żółty pył tańczy w powietrzu niczym burza piaskowa.

Jęzor Matki wystrzeliwuje w twoim kierunku i oplata twoje ciało. Nim robisz ruch, jęzor potwora wciąga cię do środka kwiatu. Pulsująca dysza zamyka się, wciągając cię do głębin trzewi bestii. Lecisz bezwładnie w stronę wielkiego światła, które z bliska okazuje się portalem. Wpadasz do niego oblepiony śluzem, pyłem i sokami trawiennymi, które powoli zaczęły przedzierać się przez twój kombinezon. Ku kolejnej przygodzie!

[Przejdź na stronę >13]





Wybrałeś... niefortunnie.

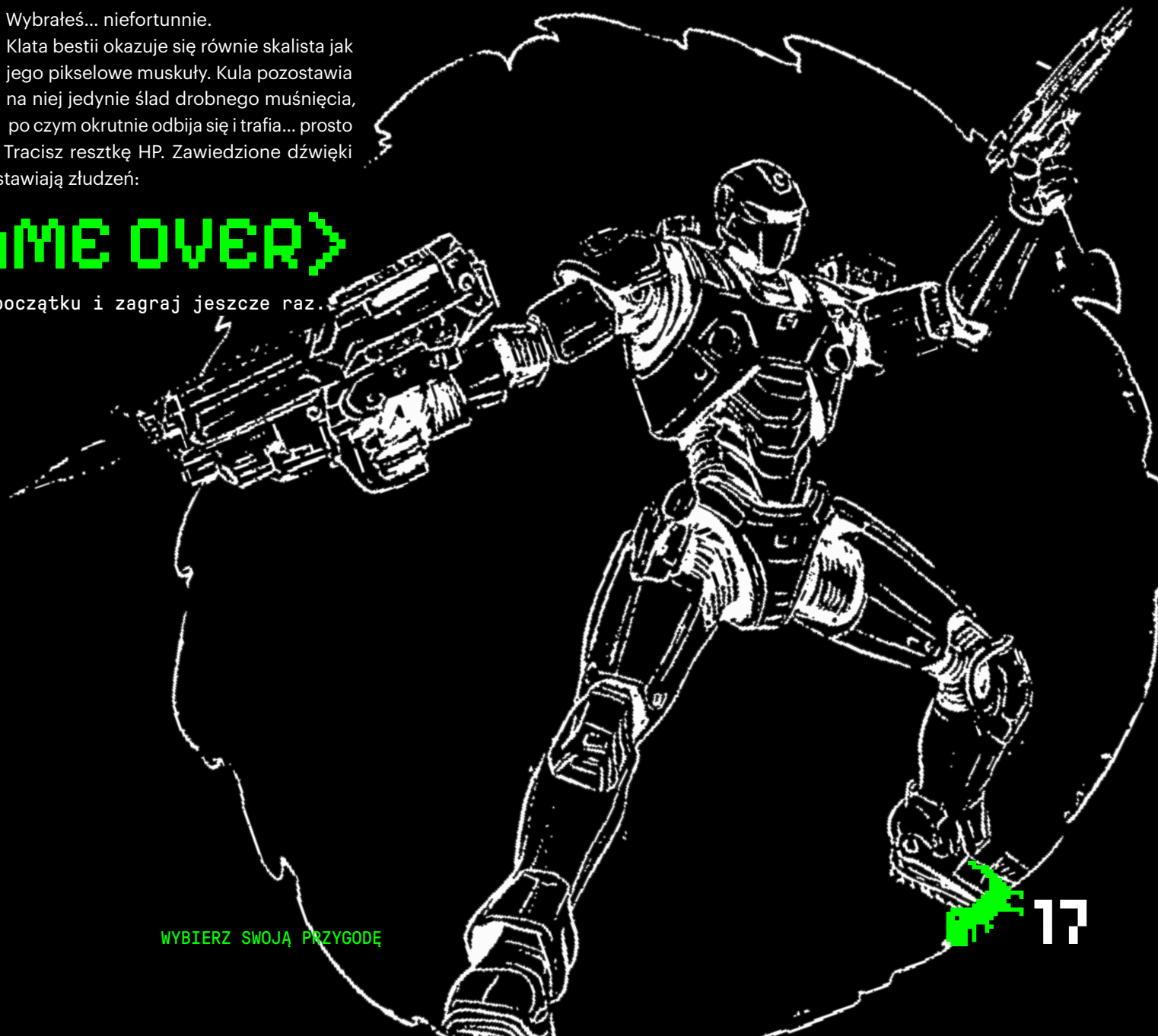
Kłata bestii okazuje się równie skalista jak jego pikselowe muskuły. Kula pozostawia na niej jedynie ślad drobnego muśnięcia, po czym okrutnie odbija się i trafia... prosto

w twoje czoło. Tracisz resztkę HP. Zawiedzione dźwięki bitów nie pozostawiają złudzeń:

<GAME OVER>

Wróć do początku i zagraj jeszcze raz.

FINAL BOSS





Wilk. Kojot. W najgorszym przypadku... napakowany radem niedźwiedź. Zaciskasz palce na broni. Przez chwilę głowa niesie cię w kierunku fantazji o pieczonej na ogniu kojocie i nóżce.

JASKINIA

Dźwięk tłuczonego szkła prostuje twój kręgosłup. Celujesz w jądro ciemności, która króluje w jaskini. Przełykasz ślinę. To tylko kropla wody, jedna z wielu rytmicznie rozbijających się na skalnej posadzce.

Pomruki bestii nasilają się z każdym krokiem. W końcu ciemność zaczyna ustępować łunie ciepłego światła. Widzisz palenisko... i człowieka.

Pochylony nad ogniem mężczyzna skamla jak umęczone zwierzę. Dźwięki twoich kroków docierają do uszu gospodarza. Odwraca się do ciebie w panice. Jest żyłasty i prawie nagi. Ma brudną brodę, dzikie oczy i gotową do bitki maczugę. Za mężczyzną dostrzegasz ołtarz. Rozstawione wokół wielkiej czaszki zwierzęcia ogniki, błyskotki, konstrukcje z patyków i kamieni. W paszczy martwej bestii tańczy światło.

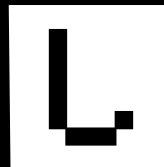
Mężczyzna wstaje, wypina pierś, warczy niczym stróżujący pies. Próbuje go uspokoić. Nic to nie daje. Krąży z bronią w dłoni, zwrócony plecami do ściany, oko w oko ze wściekłym jaskiniowcem.

Gdy zbliżasz się do ołtarza, zauważasz, że dobiegające z czaszki światło przypomina portal.

Nie masz wiele czasu na decyzję. Możesz otworzyć paszczę... albo otworzyć ogień. Maczuga jaskiniowca wisi w powietrzu. Co robisz?

[Otwórz czaszkę] strona >23

[Walcz z jaskiniowcem] strona >8



Los łowców potworów to ciężki kawałek chleba. Błoto, flaki, krew, niewdzięcznicy, nieregulowany czas pracy, kiepskie stawki i dłużnicy, których ostrzem trzeba zmuszać do płacenia w terminie...

ŁOWCY POTWORÓW

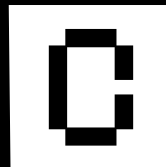
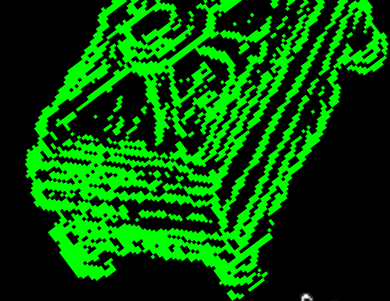
Miałeś jednak nie myśleć o robocie po godzinach. Bierzesz głęboki wdech. Czujesz zapach dochodzącej w płomieniach pieczeni. Iskry przyjemnie ogrzewają zastałe stawki. Patrzysz na siedzącego obok druha, który leniwie ostrzy sztylet. Rzadko zdarza ci się mieć towarzystwo. To zlecenie wymagało jednak dodatkowej pary mieczy. Teraz wspólnie milczycie, gapiąc się w ogień.

Po posiłku dopada cię błogostan odpływania. Możesz wypić eliksir na dobranoc... albo przedłużyć swoją przygodę i zagrać z milczącym kompanem w karty.

[Wypij eliksir i śnij] strona >28

[Jedna rundka kart nie zaszkodzi...] strona >24



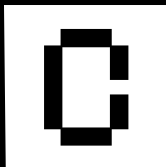


Czasem człowiek ma szczęście. Zwłaszcza gdy trafi do krainy, gdzie wita go wredny leprechaun siedzący na garncu złota. Nie masz pojęcia, co on gada, bo okrutnie sepleni, ale czuć, że nie jest do końca zadowolony z twojej nagłej wizyty. Nim zdążysz pomyśleć o czymkolwiek sensownym do powiedzenia, potężne kopnięcie wywraca garniec na ziemię. Złote monety fruną w kierunku kolorowej tęczy wraz ze wściekłym krasnałem, który ciska w powietrze egzotyczne kłutwy. Widzisz wielkiego chłopca w kraciastym kilcie. Spod podkręconego rudego wąsa dobiega cwaniacki uśmiešek. Zielone oczy wbijają się w twoje. Z ciężkim akcentem i bez cienia zawahania mężczyzna rzuca coś do ciebie w obcym języku, po czym wskazuje na pusty garniec. Z wnętrza kotła wybija się struga przypominającego portal światła. Kilciarz łapie cię za chabety jakbyś był piórkiem, po czym bez pardonowo wrzuca cię do gara. Wpadasz przez portal, a ostatnie, co widzisz, to tęczowy łuk rozpościerający się na niebie. Czasem wybory podejmują się same.

[Przejdź na stronę >30]

ZDUMIEWAJĄCA GRA **FTW**

WYCIĄG Z SWOJĄ PRZEWIDZ



Czasem odwaga popłaca. Twój brawurowy manewr wbija trzon statku prosto w oko biednego krakena. Bestia wyje niczym obrażone dziecko, po czym potulnie chowa się pod maską morskich fal. Nikt nie uwierzy

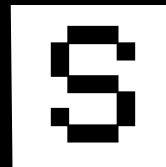
w tę opowieść. Tym bardziej że zostałeś na pokładzie sam – twoja załoga spoczywa dzielnie na dnie morza, karmiąc przyszłe pokolenia krakeniątek. Ot, piracki los.

Zwycięstwo ma jednak swoją cenę. Zauważasz, że bryła żaglowca nabiera coraz więcej wody. Toniesz. Na środku tego, co zostało z pokładu, otwierają się trzy błyszczące portale. Wirują i iskrzą. Nie masz pojęcia, gdzie cię zaprowadzą, ale wiesz, że brak decyzji pociągnie cię na dno. Dosłownie. Który portal wybierasz?

[Lewy!] strona >9

[Środkowy!] strona >24

[Prawy!] strona >27

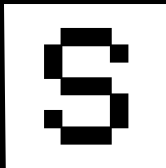


Susem ostatniej nadziei otwierasz paszczę zębatej bestii. Jak tylko kościane stawy rozszerzają czaszkę do pozy przypominającej ryk, z otworu wyrzeliwuje jasne światło. Na skalnej ścianie maluje się teraz portal.

JASKINIA

Cudem unikasz śmiercionośnego uderzenia maczugi i puszczasz się biegiem do portalu. Warczenie i przypominający zgniłe mięso oddech jaskiniowca huczą w twojej głowie jeszcze długo po tym, jak wpadasz do magicznego przejścia w kierunku kolejnej przygody.

[Przejdź na stronę >25]



Szedłeś Drogą Wojownika przez całe życie. Twoja maska i katana siały postrach wśród wrogów. Trzy ciała padały od pojedynczego uderzenia miecza niczym tańczące na wietrze liście.

SAMURAJ

Teraz jednak odpoczywasz. Twój ekwipunek, pieczołowicie złożony na skale, oczekuje, gdy ciepłe opary wody rozluźnią twą zmęczoną skórę. Rześkie powietrze smaga twą twarz, a reszta ciała skąpana jest w gorącym źródle. Góry i natura zesłały ci zasłużony spokój.

Do czasu.

Otwierasz oczy i przez chmurę gorącej pary zauważasz lisa. Kitsune!

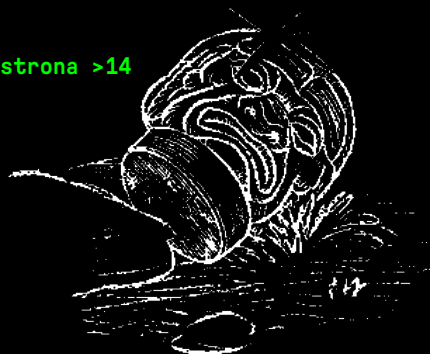
Posłaniec Inari. Dobry omen. Przewodnik. Przyjaciel... lub zdradziecki kusiciel.

Starasz się dostrzec, ile ogonów wije się przy zwieńczeniu lisich pleców. Choć opary nie ułatwiają widzenia, jesteś prawie pewien, że doliczyłeś się aż siedmiu. To potężna istota. Trzeba będzie obejść się z nią wyjątkowo roztropnie. Lis zaczyna się oddalać. Co jakiś czas zatrzymuje się jednak i znacząco spogląda w twoją stronę. Stworzenie chce cię gdzieś zaprowadzić.

Możesz też zignorować los, zamknąć oczy i skupić się na regeneracji swojego ciała.

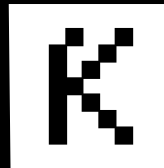
[Idź za lisem] strona >26

[Zostań w gorącym źródle] strona >14



WYBIERZ SWOJĄ PRZYGODĘ

24



Któż by pomyślał, że ze wszystkich zajęć na wydziale archeologii najbardziej życiodajnymi okażą się biegi na przełaj. Biegniesz przez gęstwinę dżungli w zupełnie niesportowym obuwiu i towarzystwie.

ARCHEOLOG

Za twoimi startymi mokasynami pędzą: trzej wyposażeni w dzidy tubylcy, rozgniewany szaman, przepiękna kobieta i tygrys, którego podejrzewasz o bycie głodnym.

Któż by pomyślał, że kradzież jednego niewinnego przedmiotu zdoła rozgniewać ich wszystkich. Nie ty!

Pod twoją spoconą pachą spoczywa artefakt. Nie masz pojęcia, czyją głowę ma on przedstawiać, ale wiesz, że jest zrobiony ze złota. W oczodołach świecą dwa diamenty wielkości dorodnych śliwek.

Na horyzoncie pojawia się prześwit. Dżungla otwiera się na słońce. Dociera do ciebie nie tylko zdwojona dawka światła, ale i świadomość, że nie jest to dla ciebie najlepsza informacja...

Przed tobą rozpościera się bijący o skały wodospad. W wodzie miga światło. Być może to portal. Być może pewna śmierć. Gorączkowo rozglądasz się za alternatywą, która nie wymaga skoku w nieznany nurt.

Po lewej, gdzieś w nicości chmur, wije się wątpliwej konstrukcji most zbudowany z lin i chybotliwych patyków.

Po drugiej stronie jawi się jak zbawienie jaskrawy portal.

Tygrys zaraz cię dopadnie.

Musisz wybrać!

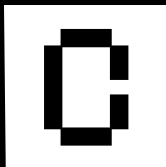
[Skocz do wody] strona >19

[Biegnij przez most] strona >27

ZDUMIEWAJĄCA GRA FTW

25





Cyrkową arenę rozdziera strzał bicia. Lew ryczy, akrobaci lewitują nad krzyczącym tłumem, a Maestro z zadowoleniem szczerzy do ciebie złote zęby.

Ty, mój przyjacielu, jesteś tylko pajacem.

CYRK

Tak, dobrze słyszałeś.

Tak właśnie, dzień w dzień, z okrutnie nieszczerym uśmiechem na twarzy wita cię Maestro.

Nie zasłużyłeś na awans na pozycję klauna, mój drogi. Musisz wykazać się w pajacowaniu, zdobyć doświadczenie błazna, a wtedy porozmawiamy o przyznaniu ci czerwonego noska. Tak mówi.

Patrzysz więc na złote zębiska Maestra z nieukrywaną nawet przez grubą warstwę białego pudru odrazą. Wiesz, że dłużej w tym cyrku nie zostaniesz. Pod maszyną z popcornem jest portal, do którego wskoczysz tuż po występie. Masz jednak jeszcze jeden numer popisowy. Chcesz się zemścić. Teraz. Obok ciebie stoi armata, gotowa, by wyrzucić w powietrze twoją koleżkę, człowieka-kulę, który to właśnie stroi się w wyposażony w skrzydełka hełm.

Widzisz też, że łańcuch, który trzyma lwa, jest dość luźny. Twoja zemsta może być słodka jak wata cukrowa.

Wybierz mądrze, co zrobisz, nim wskoczysz do portalu.

[Skieruj armatę na Maestra. Bum!] strona >10

[Spuść lwa z łańcucha. Smacznego!] strona >28



Pastele. To jedyne, o czym jesteś w stanie myśleć, kiedy patrzysz na sterylne blaty wykonane z połyskującego plastiku. W twoją stronę krzyczą starannie wyeksponowane produkty – srebrzyste miksery, geometryczne obrusy, agresywne lakiery do paznokci i sztuka.

OKAZJA ŻYCIA

Oczywiście nowoczesna, jak wszystko w tym butik innowacji. W końcu mamy rok 1951, a gdzie szukać stolicy postępu, jeśli nie w Teksasie.

Podchodzi do ciebie ulizany jak skąpiana w oleju wrona sprzedawca. Pudrowana cera, prążki na marynarce i wściekle żółta przypinka o uśmiechu szerszym niż sztuczny grymas jej właściciela.

Sprzedawca zaczyna prezentować ci dwa skryte pod kotarami produkty-niespodzianki. Gdy ściąga pierwszą kotarę, twoim oczom ukazuje się przypominający bordowe słońce portal. „Turbo-Brama 2001 zabierze cię w podróż do przyszłości pełnej marzeń. Nie wiem do końca czyich, ale marzeń!”

Sprzedawca teatralnie zbliża się do drugiej propozycji i ściąga z niej kotarę. Widzisz wściekle zielony portal.

„Lucky-Gate to pewność, że ci się poszczęści. Nie za darmo, nie bez bólu, ale... jednak!”

Wysłuchałeś prawdopodobnie najgorszego pitchu sprzedawczego swojego życia i nie pozostaje ci już nic poza decyzją.

[Turbo-Brama 2001!] strona >13

[Lucky-Gate to jest to] strona >21



Zbliżasz się do końca swej przygody. Na twojej drodze stoi już tylko jeden przeciwnik. Mityczny. Niepokonany. Niektórzy nazywają go Władcą Lochów. Inni boją się wymawiać jego imię.

FINAL BOSS

A ci, którzy lubią nazywać sprawy po imieniu, mówią na niego: FINAL BOSS. Pikselowa potęga przerzuca kwadraty swych ramion, prężąc mięśnie. Bestia ciska w ciebie kwadratowymi głazami. Unik za unikiem, strzał za strzałem, kontra za kontrą, jesteś coraz bliżej pokonania istoty. Skromna bitowo muzyka narasta.

W magazynku twojej broni został jeden nabój – akurat, by wykończyć potwora i wygrać ostatni pojedynek. Musisz jednak trafić.

W co celujesz?

[W oko!] strona >30

[W serce!] strona >16



GRATULACJE!

Udało Ci się ukończyć zdumiewającą grę FTW!

Przed tobą ostatnia decyzja:
[Zacznij od początku]
by poznać pozostałe zakończenia
lub

[Przewróć stronę]
by poznać autorów FTW
i stworzyć własną przygodę.



[Koncept]

Asia Komorowska & Adam Retmianiak

[Narracja & Scenariusz]

Asia Komorowska

[Opracowanie graficzne]

Mikołaj Hałabuda

[Ilustracje]

Arkadiusz "Kirkor" Klimek

[Korekta]

Iwona Sobczak

[Korekta EN]

Chris Moore

[Skład, druk i oprawa]

Reprint Drukarnia

[Copyright]

DDB FTW Warsaw

[Podziękowania]

DDB Warszawa

DDB FTW

Szymon Gutkowski

Paweł Kastory

Zuza Duchniewska

Gosia Majcher

Marcin Szmidt

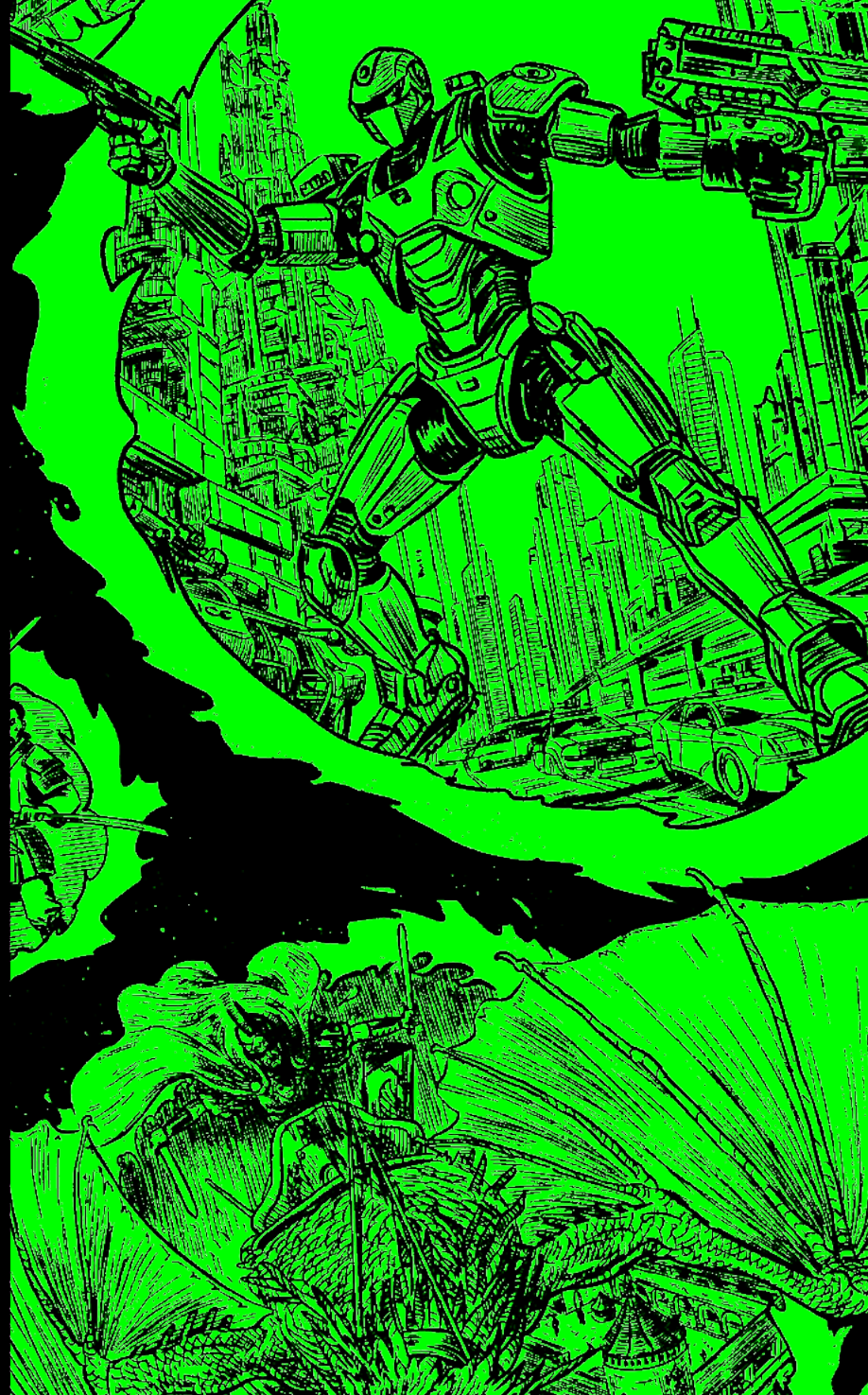
Patrycja Dewor

Łukasz Rzeszotarski

Paulina Tyczkowska

Monika Gwozda

Marzena Szczuka





Chcesz napisać z nami więcej zdumiewających historii?
Szukasz rozwiązań kreatywnych dla swojej marki lub gry?
Odezwij się do nas!

DDBFTW.PL