

Dominika Staszenko

Prywatny detektyw i kosmiczne bóstwa*

W *Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata* nawiązania do twórczości Lovecrafta są silnie akcentowane od początku rozgrywki aż do jej emocjonującego finału. Odnoszę wrażenie, że twórcy inspirowali się głównie opowiadaniem *Zew Cthulhu* oraz *Widmo nad Innsmouth*, w których pojawia się motyw kosmicznych istot nazywanych Wielkimi Przedwiecznymi, rytuałów odprawianych w celu przyzwania prastarych bogów, kontaktów pomiędzy ludźmi a bytami z kosmosu oraz specyficznych kultów wierzących w istnienie potwornych bóstw.

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy prywatny detektyw Jack Walters zostaje wezwany do siedziby niebezpiecznej sekty, gdzie dowiaduje się, że kultysty śledzili każdy jego krok, a następnie traci przytomność w wyniku przerażającej wizji. Zdarzenie to okazuje się tragiczne dla protagonisty, ponieważ powoduje utratę pamięci oraz zaburzenie równowagi psychicznej. Gdy po długim czasie mężczyzna dochodzi do siebie, otrzymuje zlecenie odnalezienia pewnego sprzedawcy, który ostatnio widziany był w niewielkim portowym miasteczku o nazwie Innsmouth. Po przybyciu na miejsce kłopoty Waltersa przybierają na sile, a bohater zaczyna rozumieć, że to on sam stanowi klucz do rozwiązania wszystkich zagadek.

Produkcja zadebiutowała na rynku dziesięć lat temu, ale muszę przyznać, że upływ czasu nie działa na jej niekorzyść, ponieważ prowadzenie rozgrywki jest bardzo satysfakcjonujące, a nieco surowa oprawa graficzna dobrze współgra z opowiedzianą historią. Na pochwałę zasługuje przede wszystkim konsekwentnie budowana atmosfera grozy. Twórcy zadbali o mocne połączenie wydarzeń z prozą Lovecrafta, co samo w sobie stanowi nie lada gratkę nie tylko dla fanów pisarza, ale też dla wszystkich amatorów horroru, którzy dzięki tej grze być może po raz pierwszy odkryją potencjał tkwiący w Mitologii

* Recenzja gry: *Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata*, Headfirst Productions, 2006

Cthulhu. Wszelkie notatki, zapiski w pamiętniku, wycinki z gazet czy przerywniki fabularne wyraźnie wskazują, że wokół protagonisty dzieją się osobliwe i trudne do wytłumaczenia rzeczy, przez co niepokój i świadomość zagrożenia udzielają się także odbiorcy. Dodatkową atrakcją stanowi zwłaszcza dziennik detektywa, dzięki któremu gracz obserwuje, jak z czasem mężczyzna traci poczucie bezpieczeństwa oraz poddaje w wątpliwość wiedzę na temat własnej tożsamości, stopniowo popadając w obłąd.



Zdrowie psychiczne protagonisty jest ważniejsze niż mogłoby się wydawać, ponieważ jeśli Jack Walters stanie się niepoczytalny, może targnąć się na własne życie. Bardzo podoba mi się sposób, w jaki twórcy akcentują momenty, w których szczególnie na-

leży uważać na kruchą psychikę detektywa, ponieważ wykorzystują do tego zabiegi metapercepcyjne. Niedyspozycja fizyczna i mentalna sterowanej postaci podkreślana jest przez wirujący obraz, ekran zalewający się czerwienią, a także przyspieszone bicie serca i głośny oddech. Wszystko to mocno zakłóca rozgrywkę, ponieważ znacznie trudniej sprawować kontrolę nad bohaterem, gdy ten jest wystraszony lub spanikowany. Oczywiście nie sposób uniknąć tych scen, ponieważ gra została zaprojektowana tak, by w kluczowych momentach detektyw musiał spojrzeć na coś, co wytrąci go z równowagi. Okaleczone ciała, pojawiające się w różnych miejscach ślady obecności potwora czy nawet konieczność pokonania dużej wysokości, wprowadzają Waltersa w stan niepewności, tym samym zapewniając odbiorcy dawkę emocji i napięcia, wynikającą nie tylko z konieczności pokonania zagrożenia, ale także dostosowania się do ograniczeń postaci.



Jak na prawdziwy horror przystało, w *Call of Cthulhu* nie brakuje również przerażających dźwięków oraz wrogiej przestrzeni do pokonania. Upiorne chichoty, odgłosy kroków w pustych pokojach czy inne niezidentyfikowane hałasy mają duży udział w budowaniu nastroju grozy. Podobnie jak liczne ślady makabrycznych wydarzeń, znajdujące się niemal w każdej lokacji. Krew na ścianach i podłogach, zdewastowane meble oraz zaniedbane wnętrza dopełniają wrażenia, stając się zarówno przestrożą przed niebezpieczeństwem, jak i zwiastunem nadciągających kłopotów. Przestrzeń, po której gracz może się poruszać jest ograniczona, ale za to zaprojektowana tak, by również wzbudzać przerażenie. Na Waltersa czekają bowiem labirynty korytarzy w mrocznych posiadłościach oraz nieoświetlone ulice miasteczka Innsmouth, w którym na każdy rogu może czaić się wrogo nastawiony mieszkaniec. Warto także wspomnieć o kanałach czy opuszczonej rafinerii, gdzie rozgrywa się znaczna część akcji. Intrygującym elementem są także nieliczne ozdoby wnętrz w postaci obrazów przedstawiających bestie rodem z opowiadań Lovecrafta.

Szczególne wrażenie wywarło na mnie wspomniane już miasto, do którego przybywa detektyw. Innsmouth wydaje się wyludnione, ponieważ próżno szukać w nim otwartych sklepów, przechodniów śpieszących do pracy czy zwykłych spacerowiczów. Zamiast tego na Waltersa czeka płatanina wąskich, ciemnych ulic wraz z nielicznymi mieszkańcami pełniącymi rolę strażników pilnie obserwujących każdy krok bohatera. w grze nie brakuje elementów walki, ale w kluczowych momentach przed zagrożeniem należy uciekać, ponieważ istota, która ściga protagonistę może przybierać różne kształty i formy, materializując się w najmniej spodziewanych momentach. Zgodnie z wyznacznikami gatunkowymi klasycznych survival horrorów, sceny gore zostały ograniczone do minimum. Twórcy nie epatują makabrycznymi obrazami, stawiając na znacznie bardziej subtelne sposoby straszenia. Osiągają przy tym naprawdę dobry efekt, a liczne nawiązania, zarówno w warstwie fabularnej jak i wizualnej, do twórczości Lovecrafta sprawiają, że produkcja wyróżnia się spośród innych gier grozy.

Źródła ilustracji: materiały promocyjne