



# THE LAST DOOR

## W KONTEKŚCIE TWÓRCZOŚCI EDGARA ALLANA POEGO

PIOTR KUBIŃSKI



„Śledztwo będzie dla nas rozrywką”<sup>1</sup>

Na początku XX wieku język kina dopiero zaczynał się kształtować, a film powoli przeistaczał ze zjawiska o charakterze pozaartystycznym w medium zdolne do wytwarzania tekstów kultury ocenianych jako wartościowe<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> E.A. Poe, *Zabójstwo przy rue Morgue*, [w:] idem, *Opowiadania*, t. 1, przekł. S. Wyrzykowski, Warszawa 1989, s. 211.

<sup>2</sup> M. Hopfinger, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Warszawa 1974, s. 35–40.

Już wtedy filmowcy chętnie stosowali odwołania do literatury jako nieprzebranego źródła inspiracji (scenariuszy, motywów, scen), co dodatkowo pełniło funkcję nobilitującą dzieła filmowe – tekst literacki zajmował wszakże (i nadal zajmuje) szczególne miejsce w kulturze<sup>3</sup>. Nic zatem dziwnego, że również w wypadku gier wideo nawiązania do uznanych tekstów literackich mogą być odbierane (zarówno przez twórców, jak i graczy) jako nobilitujące dla samej gry. Tego rodzaju związki intertekstualne<sup>4</sup> mogą oczywiście przybierać rozmaity charakter – od adaptacji po subtelny grę z oryginałem.

W niniejszym artykule przyglądam się *The Last Door* – podzielonej na odcinki grze przygodowej typu *point-and-click* dostępnej za darmo w internecie<sup>5</sup> – i analizuję jej związek z utworami amerykańskiego pisarza Edgara Allana Poeego (1809–1849). Stawiam bowiem tezę, że tę właśnie twórczość można traktować jako klucz interpretacyjny *The Last Door*. Aby uzyskać pełniejszy obraz, odwołuję się także szerzej do kontekstu literatury grozy. Szukam przy tym odpowiedzi na pytanie, jaką funkcję pełnią te nawiązania i jaki jest ich stopień zakamuflowania w tekście (a co za tym idzie, jaką kompetencją musi się wykazać użytkownik, by rozpoznać zawarte w grze aluzje).

Trudno byłoby w paru zdaniach zawrzeć wszystkie osiągnięcia i zasługi literackie Poeego, dlatego ograniczę się do wskazania tych wątków jego twórczości, które okazują się ważne w kontekście interesu-

jącego mnie tematu<sup>6</sup>. Do najlepiej rozpoznanych dzieł Poeego należą z całą pewnością jego utwory zaliczane do literatury grozy. Takie opowiadania, jak *Zagłada Domu Usherów* czy *Czarny kot* to niekwestionowana klasyka gatunku, która pozostała źródłem inspiracji dla wielu późniejszych twórców (np. Howarda P. Lovecrafta czy Stefana Grabińskiego)<sup>7</sup>.

Pokaźną część spuścizny Amerykanina stanowi twórczość poetycka<sup>8</sup> – jego niewątpliwie najważniejszym sukcesem na tym gruncie był poemat *Kruk*, „który zrobił furorę w prasie amerykańskiej i zagranicznej”<sup>9</sup> i okazał się sensacją literacką, do dziś pozostającą najbardziej znanym utworem pisarza<sup>10</sup>. Władysław Kopaliński pokusił się nawet o stwierdzenie, że *Kruk* to „najsłynniejszy wiersz, jaki powstał na zachodniej półkuli”<sup>11</sup>. Nie dziwi więc, że obecnie to właśnie kruk pozostaje najbardziej charakterystycznym symbolem twórczości Poeego, a w kulturze popularnej artysta jest bardzo często przedstawiany w towarzystwie tego właśnie ptaka<sup>12</sup>.

<sup>3</sup> Świadomie pomijam np. koncepcję przewrotności zaproponowaną przez autora czy jego wpływ na amerykańską krytykę literacką.

<sup>7</sup> Według Marka Wydmucha Poe jest „uważany za najwybitniejszego twórcę literatury grozy”, M. Wydmuch, *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa 1975, s. 187. Na temat nawiązań do Poeego w twórczości Grabińskiego i Lovecrafta zob. np. P. Chaber, „Czarny kot” w „Szalonej zagrodzie”. *Od Poeego do „weird fiction”*, [w:] E. Szczesna, P. Kubiński (red.), *Edgar Allan Poe zwiokrotniony. W kręgu literatury, malarstwa i filmu*, Warszawa 2010, s. 141–150.

<sup>8</sup> Na temat twórczości poetyckiej Poeego zob. F. Lyra, *Edgar Allan Poe*, Warszawa 1973, s. 81–125.

<sup>9</sup> E. Kasperski, *Niekonwencjonalny romantyk*, [w:] E. Kasperski, Ż. Nalewajk (red.), *Edgar Allan Poe: niedoceniony nowator*, Wrocław 2010, s. 33.

<sup>10</sup> Zob. D. Sinclair, *Edgar Allan Poe*, London 1977, s. 212–215; S. Studniarz, *Tragiczna wizja. Rzecz o nowelistyce Poeego*, Toruń 2008, s. 6.

<sup>11</sup> W. Kopaliński, *Edgar Allan Poe*, [w:] E.A. Poe, *Opowiadania*, op. cit., s. 17.

<sup>12</sup> Jednym z bardzo licznych przykładów metonimicznego traktowania pisarza i kruka był serial animowany *Kacze opowieści*, w którym czarownicy imieniem Magika stale towarzyszył kruk. W oryginalnej wersji językowej miał on na imię Mr. Poe. W polskim przekładzie nazwano go Edgarem.

<sup>3</sup> Eadem, *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003, m.in. s. 15.

<sup>4</sup> Można by także powiedzieć: intermedialne lub intersemiotyczne. Tu kategorią intertekstualności będę się jednak posługiwał szeroko: na oznaczenie obecności śladów jednego tekstu kultury w drugim.

<sup>5</sup> Koncentruję się wyłącznie na pierwszym sezonie gry (cztery odcinki). Wynika to z dwóch przyczyn. Po pierwsze, w chwili pisania artykułu druga seria nie była jeszcze dostępna w całości. Po drugie, pierwszy sezon stanowi zamkniętą całość i w zupełności wystarcza do omówienia interesującego mnie zagadnienia.

Wreszcie autor *Kruka* miał istotny wkład nie tylko w rozwój gatunku grozy, lecz także w powstanie gatunku opowiadania detektywistycznego. Nazwanie Poego ojcem (a może raczej: pradziadkiem) współczesnego kryminału nie ma w sobie cienia przesady. Cykl trzech nowel (*Zabójstwo przy rue Morgue*, *Tajemnica Marii Rogét* i *Skradziony list*) o Augustie Dupin, prototypowym detektywie literackim, stał się wzorcem i inspiracją dla późniejszych twórców tego gatunku z Arthurem Conan Doylem i Agathą Christie na czele<sup>13</sup>.

### „I wciąż siedzi cicho tkwiący / Czarnopióry kruk milczący”<sup>14</sup>

*The Last Door* sytuuje się na styku tych dwóch gatunków fabularnych, których patronem jest Poe. Z jednej strony gra posługuje się poetyką grozy, dominuje tu nastrój niepokoju i niesamowitości. Zdradza tym samym bliskie pokrewieństwo z powieścią gotycką, posługuje się zabiegami typowymi dla literatury grozy. Z drugiej – można *The Last Door* odczytywać także przez pryzmat opowiadań detektywistycznych. Głównym bohaterem gry bowiem jest Jeremiah Devitt, mężczyzna prowadzący prywatne śledztwo. Usiłuje on rozwikłać zagadkę samobójczej śmierci swojego przyjaciela Anthony’ego i poznać tajemnice związane z ich wspólną przeszłością. Każdy odcinek gry przenosi akcję do osobnej, ściśle określonej przestrzeni (są to kolejno: opuszczona posiadłość Anthony’ego; szpital mieszczący się w budynku dawnej szkoły, gdzie mężczyźni wspólnie uczyli się w dzieciństwie; londyńskie slumsy; stary dwór). Tak zamknięte, jednoznacznie ograniczone miejsce akcji wpisuje się w tradycję opowiadań detektywistycznych,

w których „strukturę społeczno-przestrzenną z jej kunsztownie zaaranżowanym i radykalnym uproszczeniem określić by można, używając terminologii nauk przyrodniczych, stworzeniem warunków eksperymentalnych”<sup>15</sup>.

Od relacji genologicznych, które można by przecież uznać za przygodne, ważniejsze wydają się związki na poziomie motywów i poszczególnych scen. Pierwszy sygnał sugerujący, że twórczość Poego jest tu ważnym kontekstem, pojawia się już w czołówce gry. Informacje o jej twórcach są wówczas wyświetlane na tle kilku kadrów, w których centralnym elementem za każdym razem jest kruk. Także w menu początkowym pierwszym dźwiękiem, jaki usłyszy gracz, jest... charakterystyczne krakanie. Zawarta tu sugestia, że kruk będzie ważnym motywem opowieści, znajduje liczne potwierdzenia we właściwej fabule. Gdy w pierwszym odcinku bohater trafia do opuszczonego domostwa Anthony’ego, w ogrodzie „stado kruków pożera coś łapczywie”. Te same ptaki są elementem jednej z najbardziej zaskakujących scen w grze: gdy bohater uruchomi gramofon i wyjdzie z salonu, po chwili muzyka gwałtownie umilknie. Kiedy Devitt wróci do pomieszczenia, by sprawdzić, co się stało, okaże się, że pokój jest dosłownie wypełniony czarnymi ptaszyskami, złowroźbnie wodzącymi wzrokiem za bohaterem (dzięki efektowi zaskoczenia, odpowiednio dobranej muzyce i kolorystyce scena ta może przestraszyć). Gdy bohater ponownie wyjdzie na zewnątrz, okaże się, że ptaki wcześniej rozdziobywały... innego kruka (jego truchło staje się istotnym elementem dalszej akcji). Wreszcie – w ostatniej scenie odcinka – kiedy Devitt w końcu znajduje zwłoki swojego przyjaciela, który powiesił się na poddaszu, do pomieszczenia także wdziera się stado kruków. Ptaki coraz gęściej zapełniają pomieszczenie i złowieszczo obsiadają wisielca.

<sup>13</sup> Według Lyry „Dupin to protoplasta całego legionu detektywów”, F. Lyra, *Edgar Allan Poe*, op. cit., s. 177. O Poem jako twórcy gatunku detektywistycznego zob. na przykład J.T. Irwin, *The Mystery to a Solution. Poe, Borges, and the Analytic Detective Story*, Baltimore–London 1994; T. Mackiewicz, „Śledztwo będzie dla nas rozrywką”. O opowiadaniach detektywistycznych Edgara Allana Poeego, „Tekstualia” 1(16)/2009, s. 63–72; P. Kubiński, *Poe – Gombrowicz. Zbrodnia i parodia*, [w:] E. Kasperski, Z. Nalewajk (red.), *Edgar Allan Poe: klasyki grozy i perwersji – i nie tylko*, Warszawa 2009.

<sup>14</sup> E.A. Poe, *Kruk*, przekł. B. Beaupre, [w:] idem, *Poezje wybrane*, Toruń 1995, s. 16.

<sup>15</sup> K. Bartoszyński, *O nieważności „tego, jak było naprawdę” („Zbrodnia z premedytacją” Witolda Gombrowicza)*, [w:] K. Bartoszyński, M. Jasińska-Wojtkowska, S. Sawicki, *Nowela, opowiadanie, gawęda: interpretacje małych formy narracyjnych*, Warszawa 1974, s. 243.

Wspomniany kruk, zadziobany przez pobratymców, staje się przynętą pomagającą bohaterowi wywabić ukrywającego się w zakamarkach domu czarnego kota, którego miauczenie słychać w całym budynku. Kot ten stanowi najbardziej wyraźne nawiązanie do tekstów amerykańskiego nowelisty. Mówiąc konkretnie, gracz ma tutaj do czynienia z parafrazą sceny znanej z opowiadania *Czarny kot*. Okazuje się, że Anthony przed śmiercią najpierw wylupił kotu oczy, a później – obawiając się, że zwierzę wyjawia jego tajemnice – zamurował go w piwnicy. W opowiadaniu *Czarny kot* tytułowe zwierzę spotyka podobny los. Główny bohater – pod wpływem alkoholu i urojeń – najpierw wydłubuje kotu oko, a później wieszka go na gałęzi. Parę miesięcy później przygarnia jednak innego czarnego kota, niemal identycznego z poprzednią ofiarą. Pewnego dnia bohater w ataku furii zabija żonę i zamurowuje jej ciało we wnęce w piwnicy. Podczas oględzin domu przez policję zgubę przynosi zbrodniarzowi... miauczenie kota, który został nieumyślnie zamurowany wraz z żoną.

## „Wokół królowało szaleństwo karnawałowej pory”<sup>16</sup>

Na podobieństwo scen z gry i z opowiadania składają się nie tylko identyczność samych zwierząt, nieracjonalne okrucieństwo bohaterów czy przykry los (wyklucie oka lub oczu, zamurowanie w piwnicy) samych kotów, którym bohaterowie przypisują złośliwe intencje. Ujawnia się tu ponadto bardzo wyraźnie szczególnie motyw, który stanowi charakterystyczny rys w twórczości amerykańskiego pisarza. Według Marii Janion „obsesją Poe’go było pogrzebanie żywcem”<sup>17</sup>. Motyw ten powracał w twórczości pisarza w różnych wariantach. *Czarny kot* przynosi wariant szczególnie – ofiarą przedwczesnego pochówku staje się zwierzę. Tymczasem w *Zagładzie domu Usherów* do grobu za życia zostaje złożona kobieta, lady Madeline Usher. Podobny los – choć jeszcze okrutniejszy – spotyka tytułową bohaterkę *Bereniki*, która budzi się w gro-

bie pozbawiona wszystkich zębów. W opowiadaniu *Beczka amontillado* mamy natomiast do czynienia z inną mutacją tego motywu. O ile Madeline i Berenika trafiają do grobu nieprzytomne (w transie „mającym wszelkie pozory niechybnej śmierci”<sup>18</sup>), o tyle Fortunato – a więc nieszczęsna ofiara w *Beczce amontillado* – doskonale zdawał sobie sprawę z grozy sytuacji, w której się znalazł. Główny bohater, Montresor, relacjonuje, jak w akcie zemsty zwabił swojego przeciwnika do rozległych piwnic ze składem wina. Następnie przykuł go łańcuchami do ściany i zamurował przerażonego w jednej z wnęk. Ostatnią odmianę tego samego motywu przynosi opowiadanie *Przedwczesny pogrzeb*, gdzie – po pobieżnym przedstawieniu kilku podobnych historii – ta „najstraszliwsza z owych katuszy, jaka kiedykolwiek przydarzyła się zwyktemu śmiertelnikowi”<sup>19</sup>, zostaje przedstawiona z perspektywy ofiary, w narracji pierwszoosobowej<sup>20</sup>.

W pierwszej serii *The Last Door* motyw pogrzebania żywcem występuje z porównywalną intensywnością co w prozie Poe’go. W drugim odcinku gry bohater słyszy w pewnym momencie odgłosy wydobywające się z trumny stojącej na przyszpitalnym cmentarzu. Gdy udaje się ją otworzyć, wypada z niej ofiara – pacjent, którego chciano za życia złożyć do grobu. Ten sam odcinek kończy się sceną uderzenia bohatera młotkiem w głowę. Następnie gracz słyszy jedynie dźwięk przybijania wieka trumny i jej zakopywania. Nie wiadomo, czy Devitt żyje, gdy jest zakopywany; ze względu na wcześniejsze wydarzenia należy jednak podejrzewać, że staje się ofiarą tej samej udręki, która spotyka bohaterów Poe’go. Trzeci odcinek gry zaczyna się natomiast sceną wydostawania się bohatera z trumny, która jednakże nie znajduje się w ziemi (można domniemywać, że została wykopana i przewieziona w inne miejsce; dlaczego? – to pozostaje tajemnicą).

<sup>16</sup> E.A. Poe, *Beczka amontillado*, [w:] idem, *Wybór opowiadań*, przekł. S. Studniarz, Warszawa 2009, s. 145.

<sup>17</sup> M. Janion, *Żyjąc tracimy życie*, Warszawa 2001, s. 223.

<sup>18</sup> E.A. Poe, *Berenika* [w:] idem, *Wybór opowiadań*, op. cit., s. 7.

<sup>19</sup> E.A. Poe, *Przedwczesny pogrzeb*, [w:] idem, *Wybór opowiadań*, op. cit., s. 196.

<sup>20</sup> Jak się na koniec okazuje, bohater nie leżał w trumnie, ale obudził się w ciasnej koi na statku. Udręki, których jednak doznał, „bezsposornie mogą się równać z tymi, jakie są udziałem prawdziwie pogrzebanych za życia”; ibidem, s. 209.

Wreszcie scena z zamurowanym kotem zawiera dodatkowe nawiązanie do *Beczki amontillado*. Tuż obok miejsca, gdzie zamurowano kota, bohater dostrzega płytę gramofonową, zatytułowaną *Karnawał w Wenecji*. Taki dobór tytułu płyty okazuje się znaczący, jednak nie w warstwie fabularnej gry, ale na poziomie intertekstualnym. W opowiadaniu *Beczka amontillado* akcja toczy się właśnie w czasie karnawału, najprawdopodobniej we Włoszech (wskazują na to nazwy własne oraz włoskie sformułowania). Fortunato w chwili uwięzienia „odziany był w obcisły kostium w paski, a na głowie sterczała mu spiczasta czapka z dzwoneczkami”; śmieszność stroju ofiary (karnawał) kontrastuje z tragicznym położeniem, w jakim się znalazła (zamurowanie żywcem). Kontrast ten wzmacnia poczucie grozy i stanowi zabieg tekstowy bardzo charakterystyczny dla tego właśnie opowiadania Poe’go. Płytę *Karnawał w Wenecji* znajdującą się w piwnicy z zamurowanym kotem można więc odczytywać (poza oczywistym odwołaniem do wariacji muzycznej *Karnawał wenecki* Niccolò Paganiniego) jako sygnał tekstowy naprowadzający gracza na określony trop interpretacyjny. Czy zostanie on dostrzeżony, zależy wyłącznie od znajomości kontekstu źródłowego.

### „Za plecami miałem tylko tonący w mroku dwór i jego cień”<sup>21</sup>

Odnalezienie tak wyraźnych związków gry z utworami Poe’go stanowi silną podstawę porównawczą i pozwala spojrzeć na *The Last Door* w szerszym kontekście utworów Amerykanina – już nie na poziomie parafraz poszczególnych scen, ale na przykład pod kątem stosowanych chwytów i konwencji gatunkowych.

Według badaczy powieści gotyckiej ważnym wyróżnikiem tego gatunku jest „odpowiednio ukształtowane tło akcji, czyli niekoniecznie określona topograficznie przestrzeń implikująca niepokój (zamek, stare opactwo czy opuszczony dom) oraz budzące lęk warunki przyrodniczo-meteorologiczne (dzika przyroda, noc, wichry i burza)”<sup>22</sup>. „Upadek, zaniedbanie, powolne obumieranie opuszczonego domostwa jest jednym z rodzajów wstępnego ostrzeżenia”<sup>23</sup>, pisze Marek Wydmuch w odniesieniu do literatury grozy. Oba powyższe cytaty – w sposób oczywisty trafne dla opowiadań grozy Poe’go z *Zagładą domu Usherów* na czele – celnie charakteryzują także *The Last Door*. Dobrze widać to zwłaszcza w pierwszym odcinku gry. Kiedy bohater trafia do posiadłości przyjaciela, stary dwór majaczy posępnie na tle wieczornej luno. Atmosferę niepokoju buduje nie tylko muzyka, lecz także odpowiednio skonstruowane wnętrza (dwór okazuje się opustoszały, mimo to okno salonowe zastajemy otwarte na oścież, za jednym z obrazów znajduje się ukryty różaniec, z kolei po części obrazów zostały tylko ślady na ścianie, a listy porozrzucane po domu opisują irracjonalne zachowanie gospodarza). To wszystko każe graczowi i bohaterowi się zastanawiać: co tu się stało? jaką tajemnicę kryje to miejsce? Dzięki temu dom – miejsce kojarzące się przecież ze spokojem i bezpieczeństwem – tym lepiej służy do wywołania atmosfery niesamowitości. Zabieg ten, typowy dla Poe’go i innych twórców literatury grozy<sup>24</sup>, okazuje się skuteczny również w wypadku gry.

Choć nie wyczerpie to katalogu podobieństw i pokrewieństw, jakie można by wskazać między omawianymi tekstami, warto dodać jeszcze uwagę ogólną. Według Doroty Plucińskiej Poe „konstruował swoje teksty na granicy tego, co prawdopodobne i nieprawdopodobne”<sup>25</sup>. Słowo-

<sup>22</sup> D. Plucińska, *Poe wobec gotycyzmu (Zagłada domu Usherów)*, [w:] Kasperski, Ż. Nalewajk (red.), *Edgar Allan Poe...*, op. cit., s. 68.

<sup>23</sup> M. Wydmuch, *Gra ze strachem...*, op. cit., s. 100.

<sup>24</sup> „Puste domy” to w ujęciu Wydmucha kluczowy element poetyki grozy, ibidem, s. 90–122.

<sup>25</sup> D. Plucińska, *Poe wobec gotycyzmu...*, op. cit., s. 76.

<sup>21</sup> E.A. Poe, *Zagłada domu Usherów*, [w:] idem, *Wybór opowiadań*, op. cit., s. 58.

mir Studniarz wskazuje, że dla nowelistyki Poego charakterystyczna jest gra pozorów, tworzenie napięcia między prawdą a iluzją<sup>26</sup>. Ta sama zasada zdaje się rządzić wydarzeniami w grze, co do których czasami nie sposób orzec, jaki właściwie jest ich status. Na przykład w drugim odcinku niektóre sceny przedstawiają wspomnienia bohatera lub jego sny. Sceny te są poprzedzone wyraźnym sygnałem wskazującym na ich odrębny status (bohater zasypia lub natrafia na coś, co przypomina o dawnych wydarzeniach). Bywa jednak, że takiego sygnału brakuje – dzieje się tak na przykład w czwartym odcinku, w scenie wywoływania zdjęcia w ciemni. Postaci w maskach karnawałowych na kilka sekund znikają z wiszącego na ścianie obrazu i pojawiają się w samym pomieszczeniu, czemu towarzyszą ekspresyjne dźwięki i kolory. Jak interpretować takie wydarzenia? Jaki jest ich status? Czy te niesamowitości są wytworem wyobraźni bohatera? Czy może rzeczywistość, w której rozgrywa się akcja, dopuszcza zdarzenia fantastyczne? Na te pytania trudno udzielić jednoznacznych odpowiedzi, co także przybliży grę do nurtu, który reprezentował Poe i jego wybitni następcy<sup>27</sup>.

W świetle powyższej analizy *The Last Door* okazuje się grą splecioną z tekstami Poego na wielu poziomach. Potwierdza się tym samym teza, że twórczość amerykańskiego nowelisty może zostać z powodzeniem potraktowana jako klucz interpretacyjny omawianej gry. *The Last Door* daje się odczytywać w kontekście – zapoczątkowanej przez Poego – twórczości detektywistycznej: główny bohater przyjmuje na siebie rolę nieformalnego śledczego, który prowadzi własne dochodzenie i na podstawie zbieranych poszlak odkrywa to, co zakryte. Jeszcze wyraźniejszy jest tu kontekst literatury grozy, w której obrębie amerykański pisarz uchodzi za niekwestionowaną klasykę. O ile jednak związki genologiczne

są tu jawne i czytelne, o tyle w grze ukryto także nawiązania do poszczególnych motywów, a nawet konkretnych utworów Amerykanina. Zarówno postać kruka, jak i motyw pochowania żywcem – oba wątki emblematyczne dla twórczości Poego – stają się wszak tematem przewodnim pierwszych odcinków gry. Rozpoznanie tych związków intertekstualnych wymaga znajomości konkretnych utworów.

Tak przeprowadzona analiza *The Last Door* pokazuje, że twórcy gry odwołujący się do korpusu tekstów Poego (m.in. do *Zagłady domu Usherów*, *Kruka* czy *Przedwczesnego pogrzebu*) czynili to z różnych względów. Przede wszystkim mechanizmy budowania grozy wykorzystywane przez amerykańskiego pisarza są do dziś narzędziem skutecznym (co nie dziwi, skoro – jak twierdzi Wydmuch – mechanizmy poetyki grozy są ograniczone, a po Poem, Blackwoodzie czy Lovecraftie w tej materii „niewiele można wymyślić nowego”<sup>28</sup>). *The Last Door* nie ogranicza się jednak do wykorzystywania sprawdzonych technik. Mamy tu także do czynienia ze szczególną grą prowadzoną z użytkownikiem, któremu podsuwane są aluzje literackie – jedne łatwiejsze, inne zdecydowanie trudniejsze do wykrycia. Oprócz przyjemności z samej rozgrywki i z atmosfery grozy gracz czerpie także satysfakcję z rozwiązywania zagadki – nie tylko detektywistycznej, lecz także literackiej.

<sup>26</sup> S. Studniarz, *Tragiczna wizja...*, op. cit., s. 155.

<sup>27</sup> Zważając w tym ostatnim kontekście interesujące wydawałoby się zestawienie tej gry z twórczością Lovecrafta, wymagałoby to jednak osobnego studium.

<sup>28</sup> M. Wydmuch, *Gra ze strachem...*, op. cit., s. 93.