

Démonok az erdőben Nagy siker volt a szabadulós játék!

Sajtóreferens, 2019 okt. 07. 07 h. 14:07:54

A szabadulós játék az egyik legnépszerűbb modern szabadidős tevékenység ma Magyarországon. A fővárosban és vidéken is számtalan tematikájú játék várja a látogatókat a saját ötletektől kezdve a filmes feldolgozásokig, azonban nem csak a hivatalos, direkt erre a célra felépített szobák alkalmasak a szabadulásra az abonyi művelődési ház saját programot hirdetett, először 2017-ben a pincéjében. **Az abonyi ereklyék fosztogatói** elnevezésű játék még csak egyetlen helyiségre korlátozódott, később pontjában a város helyi története és egy fiktív nyomozószerű állt. A 2018-ban **Falunézeum szelleme** a múlt árnyait tette főszerzője évében egy kis történettel megbolondítva. Innentől kezdve már valóban csak egy lépés kellett ahhoz, hogy a szabadulás új szintet lépjen, és valami sokkal többé, illetve még interaktívabbá váljon. Tavasszal, a Kultúrházak éjjel-nappal programsorozat keretében megvalósult **A véréfarkas éjszakája** csak szigorúan nagykorú, érdeklődő játékosokat várta a falai között. Fokozódott a terror: az egész művelődési ház éjszakai, zárt tereiben vérszomjas szörnyeteg vadászott a gyanútlan résztvevőkre, amit csak a logikai feladványok sikeres megoldásával, a pályán végén található fegyverrel lehetett legyőzni. A program hatalmas sikert aratott, országos médi figyelmet vonzott ki, illetve rövid reklámfilmje a Kultúrházak éjjel-nappal spotpályázatán különdíjat nyert. Hova tovább? **Az erdő** elnevezésű program még inkább kitágította a játékteret. A helyszín ezúttal a volt Vadaspark lett, ahol a szövegtáblák között sügő a hideg éjszakai szél, ahol ropognak az ágak, ahol ismét jár valami félelmetes. Warrenék paranormális nyomozóhíráspárként vonultak a történelemből, akik több ezernyi megmagyarázhatatlan, hátborzongató esetet dokumentáltak és írtak le a démoni megszállásokról. Történeteik megihlették a filmipart is a Démonok között franchise főszerzője volt, illetve hozzájuk köthet a hírhedt Annabelle baba is. **Az erdő** az érdeklődőket emelte ki a legfélelmetesebbek: Amityville-t, a connecticuti árgyalást, a southend-i farkasembert, illetve magát Annabelle-t is, a keretsztori azonban fikció volt: a játékékosoknak egy démoni lényt kellett visszaváldani a tülviságra nevezett kimonddal és egy szent ereklyével a játék végi állomásain található betűk megtalálásával és összerakásával. A csapatoknak sietniük kellett. Egy órájuk volt, hogy valamennyi betűt és kelléket megtaláljanak az erdő ösvényein haladva. Közben folyamatosan terrorizáltak őket a démoni hangok, illetve maga a szörnyeteg, aki rémbohóc formájában rontott rájuk a szövegtáblán. Miért pont bohóc? Bőrmilyen furcsának hangzik, a bohóc főbb nagyon sok embert érint, így nem véletlen, hogy számos horrorregény és film antagonistája a bohóc, így Stephen King alakjai története is imádott bohócoként rémítgetni a csatornákban, de Batman nemeze is egy viharos gonoszterv. A játék legfőbb erénye az volt, hogy több szinten: pszichésen és fizikailag is megdolgoztatta az embereket. Egyes feladatok betűk megtalálásához csak összpontosított figyelem kellett, a nehezebb feladványok megoldásához találatkonyságra, elvont gondolkodásra volt szükség, mindezt az esti órákban, egy szövegtáblás erdőben,

mindenféle hanggal és szaggal körülvéve, folyamatos, feszült kísérettel, a rémbohóc ugyanis bűnhődik és büntetve elgondolhatja a börtönlátogatást, hogy a frászt hozza az emberekre, majd az elemlempafényben a járatértér egyik pontjáról a másikká zavarja őket. Az óvatlanságnak pedig megvolt az ára. Akit elkapott a rém, az kiesett a járatértékből. A zord, esős időjárás sem könnyítette meg a járatértét, de a csapatok tántoríthatatlanok voltak.

Az erdőket nagy érdeklődéssel követte. A program eredetileg csütörtökön, pénteken és szombaton futott volna, napi három járatkal. A facebookos meghirdetés után azonban pár óra alatt betelt minden időpont, így már meghirdetés nélkül is, a várólistás csapatokkal feltöltve kitöltődött a szabadulás vasárnapra is, összesen napi négy indulással. Ez a bizonyíték, hogy az ehhez hasonló szabadidős programoknak is létező jogosság van egy kisvárosban, egyben hiánypótló, ugyanis leginkább azon személyeknek kedveskedett, akik szeretik a fejtörőket és a borzongást. Köszönjük valamennyi csapatnak a lelkesedését, illetve minden résztvevőnek, szervezőnek a kitartást, támogatást! Jövőre tavasszal érkezik a következő adrenalin bomba, egy új szabadulós járat új történettel, várhatóan ismét a Kultúrházak éjjel-nappal programsorozata keretében belülről.

Cikk: Jandácsikról: Járdaány Vanda (A nagyításhoz kattintson a képre!)