**Halloweenowa premiera gry wideo Real Vampires inspirowanej polskim folklorem**

**Polska, a nie Transylwania, jest ojczyzną pierwszych upiorów – udowadnia to Łukasz Kozak w książce „With Stake and Spade”. To właśnie ta antologia ludowych wierzeń i historycznych źródeł stała się inspiracją dla kopenhaskiego studia Those Eyes do stworzenia gry wideo Real Vampires. Gra wyróżnia się unikalnym połączeniem** **humoru, horroru i historii kultury, a jej rozgrywka zaprasza do podróży przez świat, w którym zacierają się granice między żywymi a umarłymi. Premiera Real Vampires – nieprzypadkowo – odbędzie się w Halloween, 31 października 2025 roku.**

**Z tej okazji Instytut Adama Mickiewicza 31 października 2025 roku udostępni publikację Łukasza Kozaka „With Stake and Spade” na swojej stronie internetowej. Elektroniczną wersję antologii będzie można nieodpłatnie pobrać i na własną rękę zgłębić wiedzę o polskich wampirach. Publikację będzie można znaleźć na** [**www.iam.pl**](https://www.iam.pl)**.**

**„With Stake and Spade” – publikacja o polskim upioryzmie, która podbija świat**

„Większość materiałów etnograficznych, relacji prasowych czy nawet akt sądowych dotyczących wampirów nie znajduje się w Transylwanii, gdzie działa się akcja *Drakuli* Brama Stokera, w Grecji, gdzie Byron usłyszał o nich po raz pierwszy, czy na terenach Słowian południowych. Pochodzą one z Polski” – [**powiedział Łukasz Kozak w wywiadzie dla portalu Culture.pl**](https://culture.pl/pl/artykul/nie-kazdy-wampir-nosi-peleryne)**.**

**„With Stake and Spade. Vampiric Diversity in Poland”**, **anglojęzyczna publikacja wydana przez Instytut Adama Mickiewicza i Fundację Evviva L’arte w 2020 roku**, jest antologią 78 tekstów źródłowych oscylujących wokół tematu upiorów. Teksty zebrał i opracował **Łukasz Kozak**, mediewista, który w ten sposób podjął wyzwanie odnalezienia korzeni pierwszego upiora, który, jak dowodzi, pochodzi z Polski:

„With Stake and Spade”, zbierając materiały etnograficzne, historyczne, naukowe oraz doniesienia prasowe, pozwala odbiorcom spojrzeć na wampiry, stanowiące przecież tak popularny i chętnie przetwarzany motyw, w zupełnie nowy sposób – jako na bohaterów słowiańskich wierzeń ludowych.

Antologia spotkała się także z zainteresowaniem międzynarodowego grona odbiorców, szczególnie społeczności akademickiej. W Kownie w 2023 roku przy okazji wystawy Aleksandry Waliszewskiej „The Dark Arts” odbyło się spotkanie autorskie, które przyciągnęło liczną publiczność, a także zaowocowało zainicjowaniem analogicznych badań przez Instytut Literatury i Folklorystyki Litewskiej (Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas). Stała się ona także inspiracją dla bliźniaczej publikacji Francesco Paolo de Ceglia (Uniwersytet im. Aldo Moro w Bari) oraz wielu projektów artystycznych.

Nieodłącznym elementem „With Stake and Spade” jest jej unikalna oprawa graficzna przygotowana przez **Julię Mirny**. Ilustracje artystki są stylizowanymi cyfrowymi kolażami wykorzystującymi polskie zbiory z domeny publicznej udostępnione przez repozytoria cyfrowe (biblioteki i muzea).

**Real Vampires – niekonwencjonalna przygodowa opowieść wprost ze słowiańskiego folkloru**

Niezależne kopenhaskie studio **Those Eyes**, zajmujące się produkcją gier wideo, ogłosiło datę premiery swojego najnowszego projektu – gry **Real Vampires**, czerpiącej z autentycznego słowiańskiego folkloru o wampirach. Gra łączy w sobie humor, horror i historię kultury, które ożywia analogowy, wycinankowy styl **Julii Mirny**. Real Vampires zostanie udostępniona na platformie Steam oraz w App Store i Google Play już 31 października 2025 roku.

**Zainspirowana książką „With Stake and Spade” Łukasza Kozaka** gra Real Vampires zaprasza graczy do podróży przez świat, w którym zacierają się granice między żywymi a umarłymi. Przewodnikami tej podróży będą Łukasz Kozak i jego gadający pies Oki – bohaterowie wspierający poruszanie się w wielowątkowych i czasem mrocznych opowieściach. Prosta, intuicyjna rozgrywka przeplata się z historycznie wiernymi opowieściami folklorystycznymi, zapewniając jednocześnie dobrą zabawę i okazję do zagłębienia się w słowiański folklor. Od XVI-wiecznych rytuałów pogrzebowych związanych z zarazą po kontrowersyjne przepisy kulinarne, każda historia ma swoje korzenie w udokumentowanej tradycji – ale opowiedziana jest z nowoczesnym, żartobliwym akcentem.

Oprócz eksploracji autentycznego folkloru, Real Vampires zaprasza graczy do dzielenia się swoimi lokalnymi historiami o nieumarłych z dowolnego miejsca na świecie, przyczyniając się do tworzenia rozrastającego się archiwum żywych tradycji. Duńskie Studio Those Eyes część dochodów ze sprzedaży gry przeznaczy na rzecz Ukrainy.

**Grę Real Vampires wspierają Duński Instytut Filmowy, Instytut Adama Mickiewicza oraz program Kreatywna Europa.**

**Kontakt dla mediów:**

Marta Sadurska

e-mail: [msadurska@iam.pl](mailto:msadurska@iam.pl)

**Instytut Adama Mickiewicza (IAM**) łączy polską kulturę z ludźmi na całym świecie. Jako instytucja państwowa tworzy trwałe zainteresowanie polską kulturą i sztuką, wzmacniając obecność polskich artystek i artystów na globalnej scenie. Inicjuje innowacyjne projekty, wspiera międzynarodową współpracę oraz wymianę kulturalną. Promuje twórczość zarówno uznanych jak i obiecujących twórców, ukazując różnorodność i bogactwo naszej kultury. Instytut Adama Mickiewicza prowadzi także portal Culture.pl, stanowiący wszechstronne źródło wiedzy o polskiej kulturze. Więcej informacji: [www.iam.pl](http://www.iam.pl).