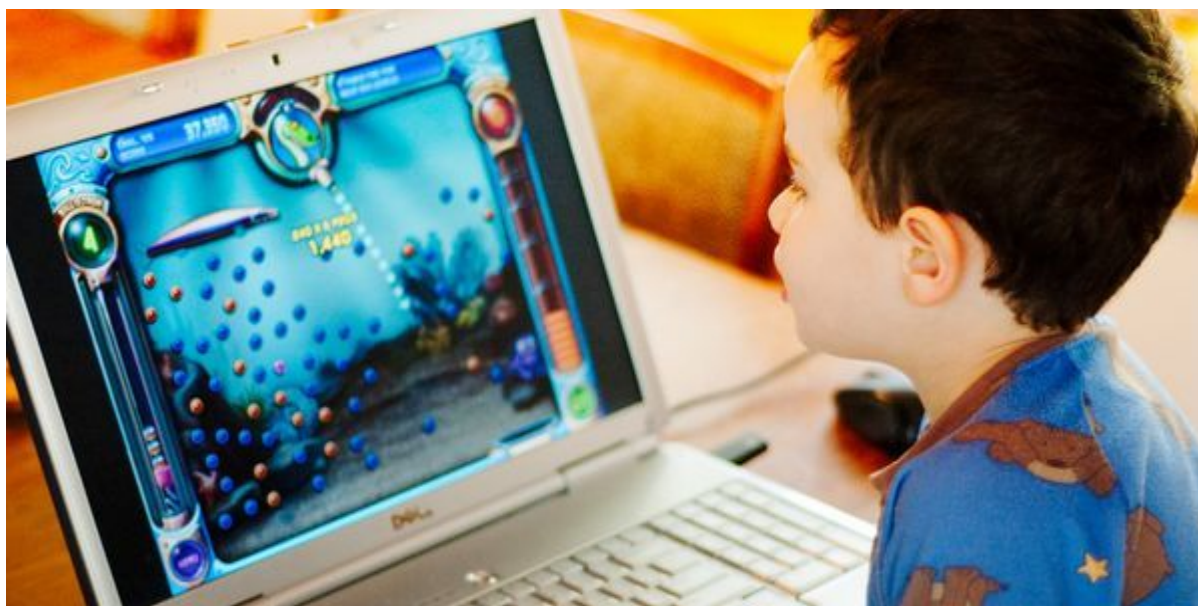


Nawiedzone, przeklęte i najbardziej tajemnicze gry wideo z historii

27 lipca 2024

Gry wideo od ponad czterech dekad kształtują naszą kulturę, rozrywkę i sposób spędzania wolnego czasu. Od prostych tytułów jak „Pong” (1972) czy „Space Invaders” (1978), przez kultowe produkcje pokroju „Donkey Kong” (1981) i „Pokémon” (1999), aż po współczesne hity e-sportowe takie jak „Counter-Strike”, „Fortnite” czy „PUBG” – gry stały się nieodłącznym elementem naszego życia. Jednak w tej fascynującej historii istnieje mroczny zaułek, pełen tajemniczych opowieści o przeklętych grach, które wykraczają daleko poza zwykłą rozrywkę.



Jedna z najbardziej intrygujących historii dotyczy gry „Polybius”, która rzekomo pojawiła się w salonach gier w Portland w stanie Oregon w 1981 roku. Według legendy ta enigmatyczna gra, stworzona przez niemiecką firmę Sinneslöschchen, wywoływała u graczy szereg niepokojących objawów: od bólów głowy i amnezji, przez napady padaczkowe i halucynacje, aż po tendencje samobójcze.

Mimo niepozornego wyglądu automatu – czarna szafa z prostym logo – gra cieszyła się ogromną popularnością wśród młodzieży. Jednak jej sława szybko przerodziła się w przerażenie, gdy zaczęły krążyć pogłoski o tajemniczych mężczyznach w czerni, którzy regularnie odwiedzali automaty, prawdopodobnie zbierając dane. Po zaledwie miesiącu, równie tajemniczo jak się pojawiła, gra zniknęła bez śladu.

Teoretycy spiskowi sugerują, że „Polybius” mógł być częścią tajnego rządowego eksperymentu, mającego na celu badanie wpływu określonych bodźców wzrokowych na psychikę człowieka. Choć brak jest konkretnych dowodów na istnienie tej gry, legenda o „Polybius” przetrwała dekady, inspirując nawet twórców popularnego serialu animowanego „Simpsonowie”.

Kolejna mroczna historia wiąże się z japońską wersją gry Pokémon Red and Green z 1996 roku. Według miejskiej legendy, krótko po premierze gry w Japonii doszło do serii samobójstw wśród dzieci w wieku 7-12 lat. Ofiar miało być około 200, a wszystkie łączył jeden element – grały w nową grę z serii Pokémon.

Centrum kontrowersji stanowił poziom znany jako „Lavender Town”, charakteryzujący się niepokojącą, fioletową kolorystyką i złowrogą ścieżką dźwiękową. Według pogłosek muzyka zawierała wysokie częstotliwości słyszalne tylko dla dzieci, które miały wywoływać silne impulsy samobójcze. Choć Nintendo stanowczo zaprzeczyło tym doniesieniom, wersje gry wydane poza Japonią podobno miały zmodyfikowaną ścieżkę dźwiękową, co tylko podsyciło spekulacje.

Nawet pozornie niewinna i kreatywna gra jak Minecraft nie jest wolna od tajemniczych historii. Gracze z całego świata zgłaszali nietypowe zjawiska podczas rozgrywki: niewyjaśnione tunele prowadzące donikąd, drzewa pozbawione liści czy tajemnicze struktury pojawiające się w najmniej spodziewanych miejscach.

Niektórzy twierdzili, że za tymi anomaliami stoi tajemnicza postać o białych oczach, widoczna jedynie z daleka. Teorie łączą te zjawiska z tragiczną historią twórcy gry, Markusa Perssona (znanego jako „Notch”), którego brat zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach. Choć racjonalne wyjaśnienie sugeruje, że są to po prostu błędy w kodzie gry, niektórzy wierzą, że mogą to być celowe dodatki mające upamiętnić zmarłego brata Notcha.

Jedna z najbardziej przerażających historii dotyczy gry „The Legend of Zelda: Majora’s Mask”. Według opowieści krążących w internecie, pewien gracz zakupił używany kartridż z grą, na którym widniał jedynie napis „Majora’s Mask” na czarnym tle.

Po włożeniu kartridża do konsoli okazało się, że zawiera on zapisaną grę o nazwie „Ben”. Mimo prób rozpoczęcia nowej rozgrywki wszystkie postacie w grze zwracały się do gracza imieniem Ben. Usunięcie zapisu i ponowne rozpoczęcie gry przyniosło jeszcze dziwniejsze efekty: zniekształcone krajobrazy, odwróconą ścieżkę dźwiękową pełną wrzasków, a nawet zdeformowaną wersję głównego bohatera, która zdawała się śledzić gracza.

Każda próba rozpoczęcia nowej gry kończyła się tajemniczym komunikatem: „Spotkałeś straszny los, prawda?”. Historia ta, choć niepotwierdzona, zyskała ogromną popularność w internecie, inspirowając liczne teorie i fan fiction.

Fallout 3, popularna gra RPG osadzona w postapokaliptycznym świecie, również doczekała się swojej tajemniczej legendy. Według niektórych graczy tajemnicze transmisje radiowe występujące w grze zawierają ukryte wiadomości w kodzie Morse’a, które rzekomo przepowiadają przyszłe wydarzenia.

Entuzjaści teorii spiskowych twierdzą, że niektóre katastrofy, jak awaria platformy wiertniczej Deepwater Horizon, zostały przepowiedziane właśnie w tych transmisjach. Mimo że twórcy gry, firma Obsidian Entertainment, stanowczo zaprzeczyli

istnieniu takich ukrytych wiadomości, teoria ta nadal ma swoich zwolenników.

Historie o przeklętych lub tajemniczych grach wideo fascynują graczy od lat, balansując na granicy między miejską legendą a creepypastą. Choć większość z nich można łatwo wytłumaczyć jako wytwór wyobraźni lub celowe mistyfikacje, pokazują one, jak głęboko gry zakorzeniły się w naszej kulturze i zbiorowej świadomości.

Te opowieści, niezależnie od ich prawdziwości, odzwierciedlają nasze lęki związane z technologią i jej wpływem na nasze życie. Jednocześnie stanowią fascynujący przykład współczesnego folkloru, pokazując, jak w erze cyfrowej rodzą się i rozprzestrzeniają nowe mity i legendy.

Niezależnie od tego, czy wierzymy w te historie, czy traktujemy je z przymrużeniem oka, nie można zaprzeczyć, że dodają one dodatkowego, intrygującego wymiaru do i tak już fascynującego świata gier wideo. Może następnym razem, gdy zasiądziesz do swojej ulubionej gry, zastanowisz się przez chwilę, czy za pikselami na ekranie nie kryje się jakaś mroczna tajemnica?

Zdjęcie: [David Goehring](#)

Źródło: [InneMedium.pl](#)