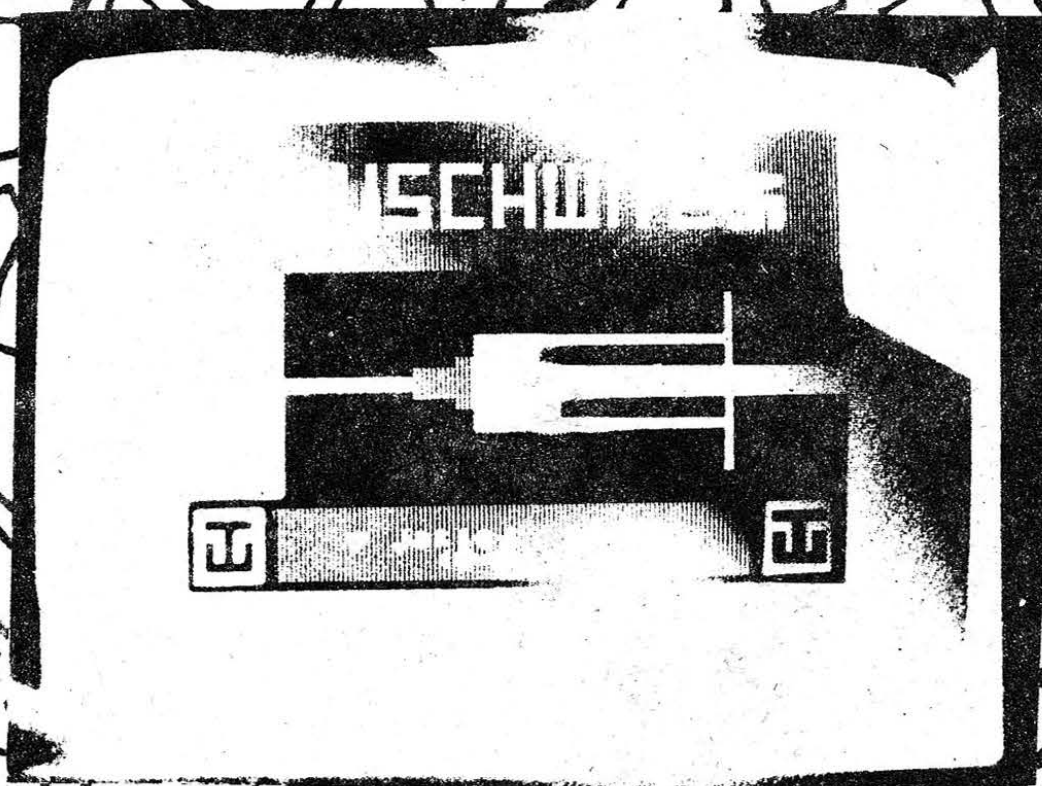
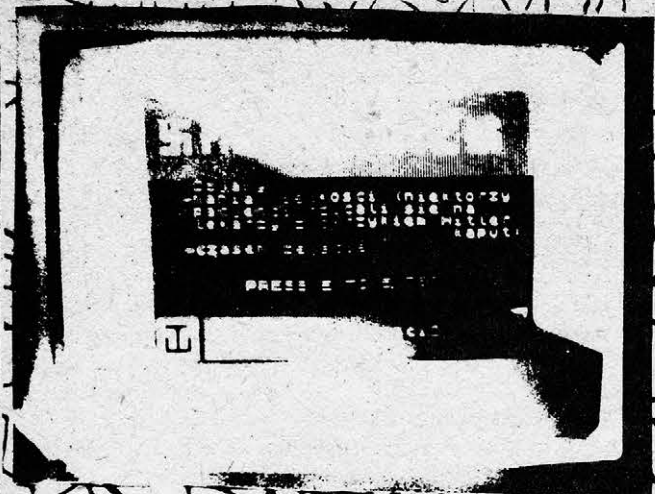


# Maty Mengele

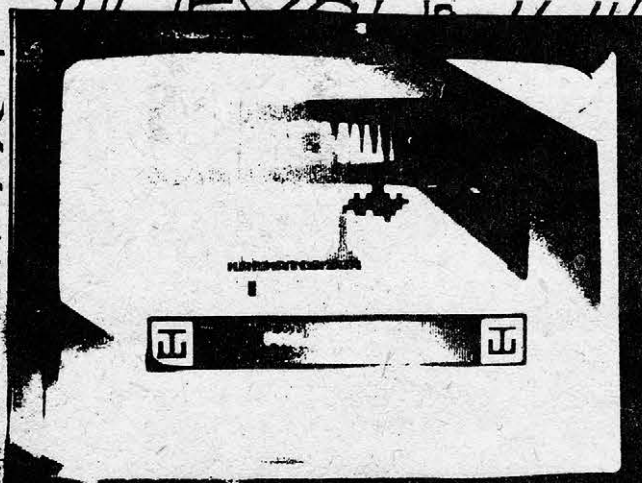


Na komputerach się nie znam ani nie mam zbyt często z nimi do czynienia, więc będzie to raczej krótka notka niż artykuł.

Wiadomo, że mnóstwo gier, zwłaszcza tych prostych, schematycznych, polega na stosowaniu przemocy na ekranie. Strzelający się kał-boje, napierdalający karatecy, ninja, Conany-barbarzyńcy, żołnierze, gry wojenne, pojedynki, strategia – to żadna nowość. Nie robi to już żadnego wrażenia, dzięki czemu m.in. dla naszych milusińskich wojna jest pasjonującą zabawą. Jest to jednak niewinną igraszką w porównaniu z tym, co ostatnio wyskoczyło mojemu koledze na monitor. Otóż przeglądając nową kasetę z grami – i nie tylko – wgrał program mający być symulatorem 2x Spectrum na Commodora (niewiele mi to mówi, ale słuchajcie dalej) i jakież było jego zdziwienie, gdy na ekranie pojawił się napis „Auschwitz”, swastyki i wesoło dymiące krematoria... „Gra”, nie ozna-



czona na wkładce, polega na eksperymentowaniu na ludziach i zwierzętach różnych specyfików w różnych ilościach. Słowem – mały Mengele... „Auschwitz” jest niejako bramą, przez którą trzeba przejść, by włączyć w końcu ów nieszczęsny symulator.



Stworzyć to musiał umysł naprawdę skretyniały i obłąkany. Jak może sprawiać satysfakcję wybór jednego z dziewięciu specyfików (od ? do kwasu solnego), wybór liczby miligramów, naciśnięcie guziczka i przeczytanie sobie, jak zachowuje się pacjent?! Powstaje pytanie: jaki cel ma gra...? Czyżby komputer miał być kolejnym medium nazistowskiego gówna?

Nie sądzę, by jakiś skin był na tyle inteligentny, by dobudował tę gierkę. Przypuszczam, że to raczej dzieło programisty-imbecyla, nieświadomego, że ktoś może zacząć za bardzo się utożsamiać, wziąć strzykawkę kwasu i wypróbować na kotku, gołąbku czy siostrzyczce...

PROSIAK

