

ludzie
i gry

BOX
BROWN

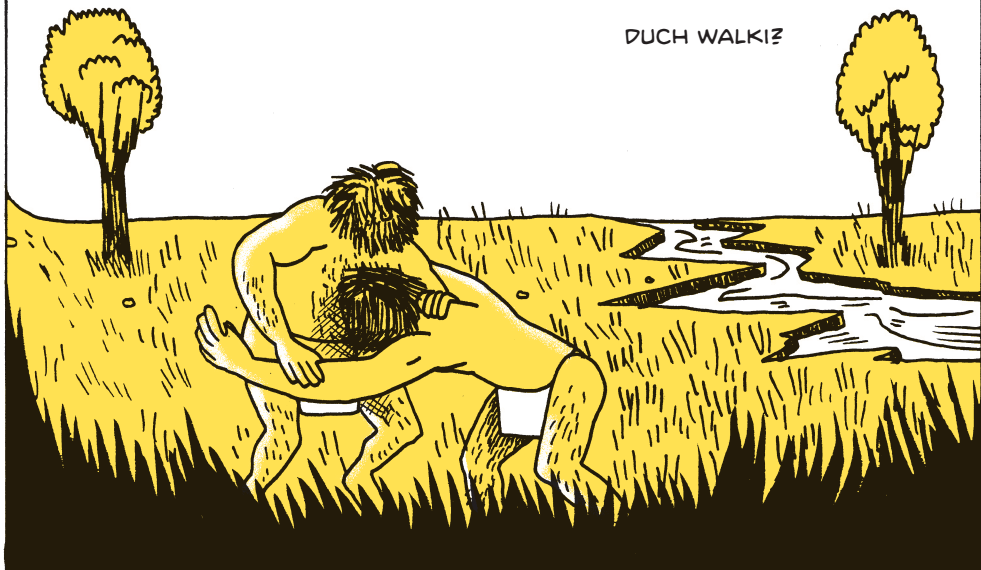
TETRIS

MARGINESY



CZY ICH ŹRÓDŁEM JEST CHĘĆ RYWALIZACJI?

DUCH WALKI?

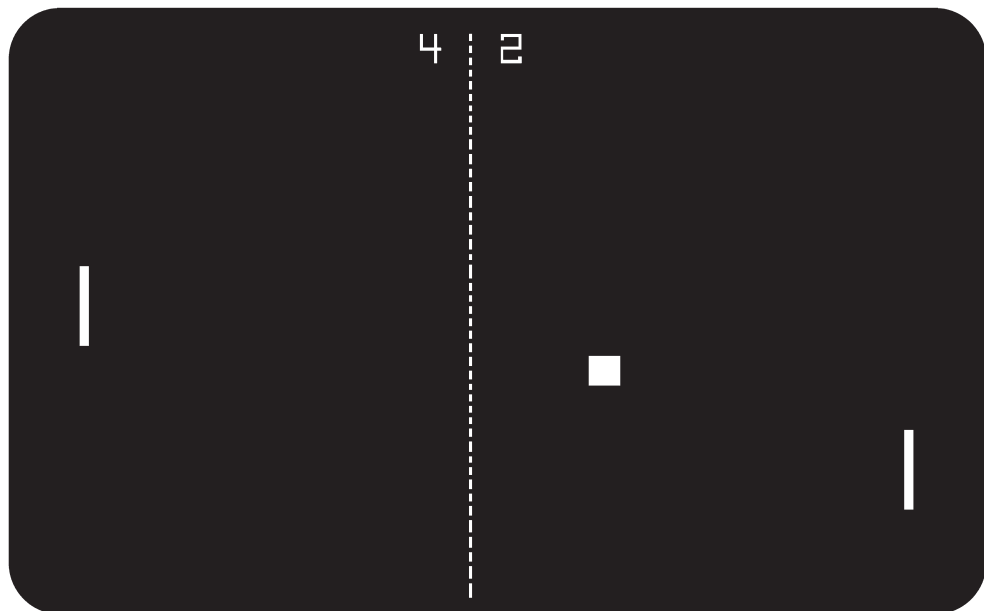


CZY GRY ZACZEŁY SIĘ WŁAŚNIE
TUTAJ?



MOŻLIWE.

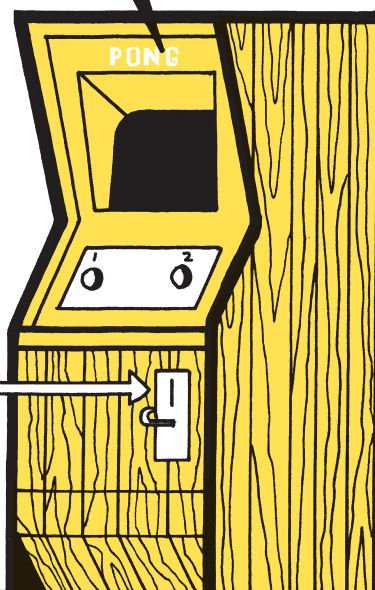




W 1972 ROKU PONG
CAŁKOWICIE ZMIENIŁ
ŚWIAT GIER.

DWIE „PALETKI”...
JEDNA „PIŁKA”...

I MNÓSTWO
DROBNIAKÓW.



AUTOMATY Z GRAMI ZYSKAŁY
OLBRZYMIĄ POPULARNOŚĆ
W STANACH I JAPONII.

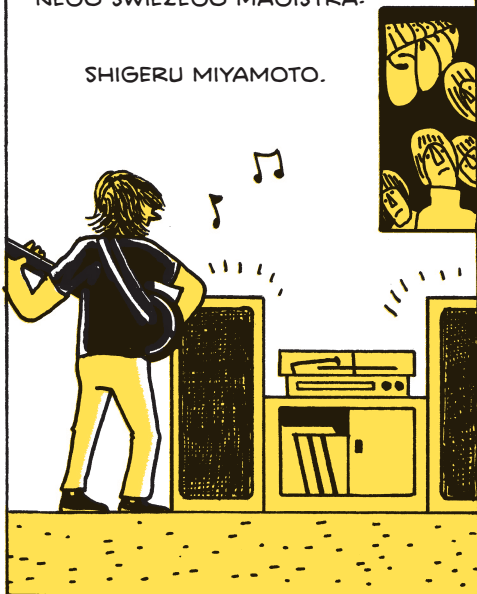


NINTENDO POSTANOWIŁO
WEJŚĆ DO GRY.



MNIĘJ WIĘCEJ W TYM SAMYM CZASIE
FIRMA ZATRUDNIŁA EKSCENTRYCZ-
NEGO ŚWIEŻEGO MAGISTRA:

SHIGERU MIYAMOTO.



TEN GRAJĄCY NA BANJO FAN
BEATLESÓW OKAZAŁ SIĘ
PRAWDZIWYM WIZJONEREM.

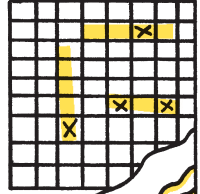
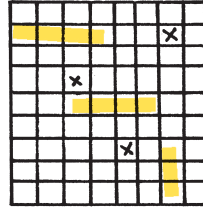


ŁAMIGŁÓWKI OBRAZUJĄ SPOŁECZNOŚĆ.

GRY POKAZUJĄ WZORCE
MYŚLENIA.



GRY
TO
NIE
TYLKO
UCIECZKA.

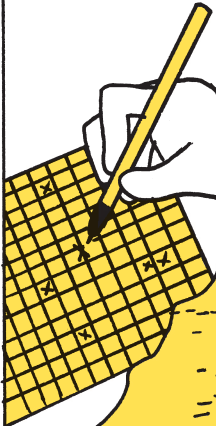


UCZUCIA.



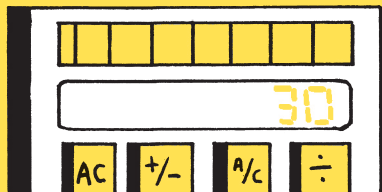
ZAGADKI TO METAFORY
MYŚLI.

GRY MOGĄ KSZTAŁTO-
WAĆ ŚWIADOMOŚĆ.



GRY ODZWIERCIEDLAJĄ ASPEKTY MIĘDZYLUDZKIEJ WSPÓŁPRACY.

$$(\text{LOGIKA} + \text{MATEMATYKA}) = \frac{T}{(x) f}$$



PSYCHOLOGIA



UCZUCIA

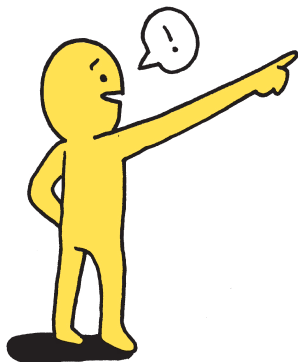
JEST WYZWANIE.



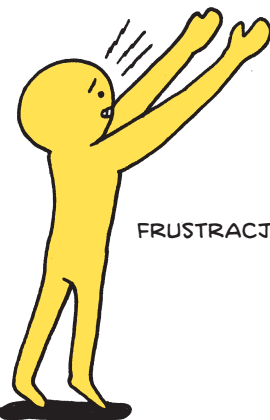
NAGRODA.



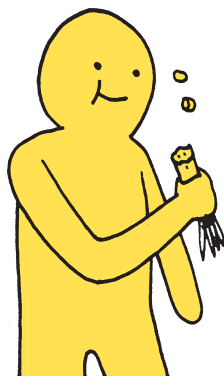
ODKRYCIE.



FRUSTRACJA.



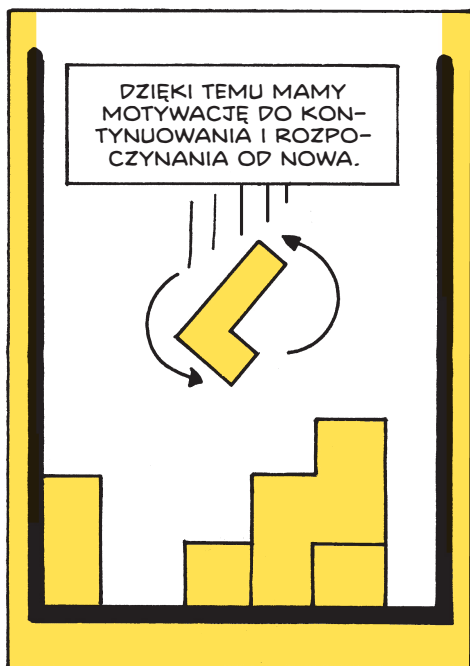
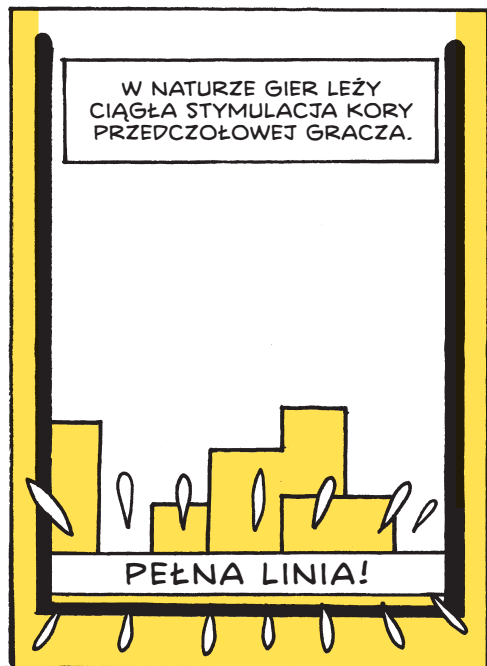
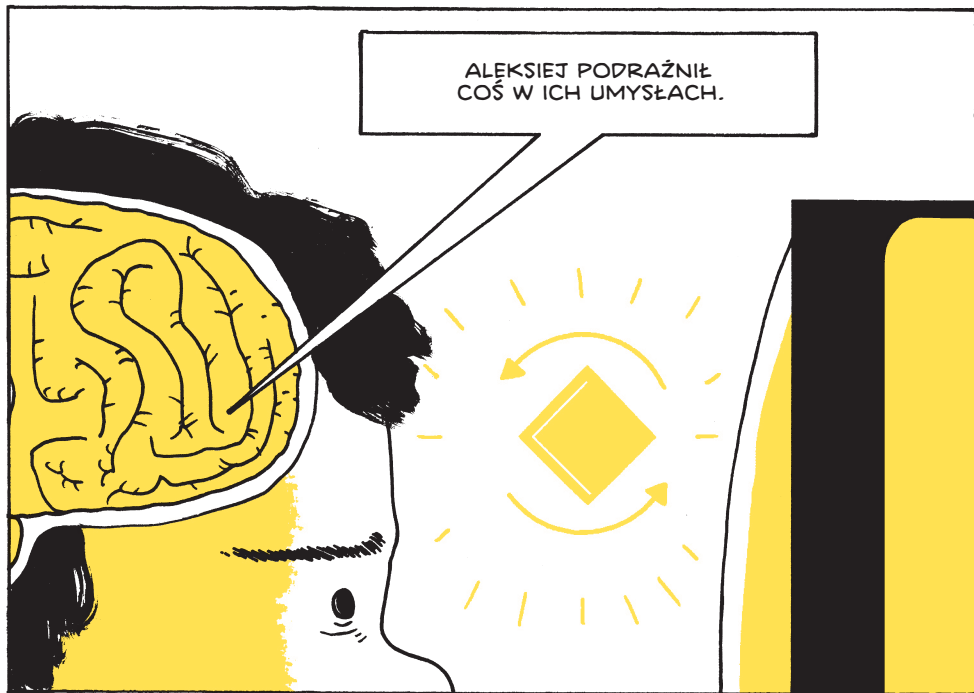
FINAŁ.



ALEKSIEJ ZABRAŁ SIĘ ZA ODTWARZANIE ULUBIONYCH ŁAMIGŁÓWEK NA SWOIM KOMPUTERZE.

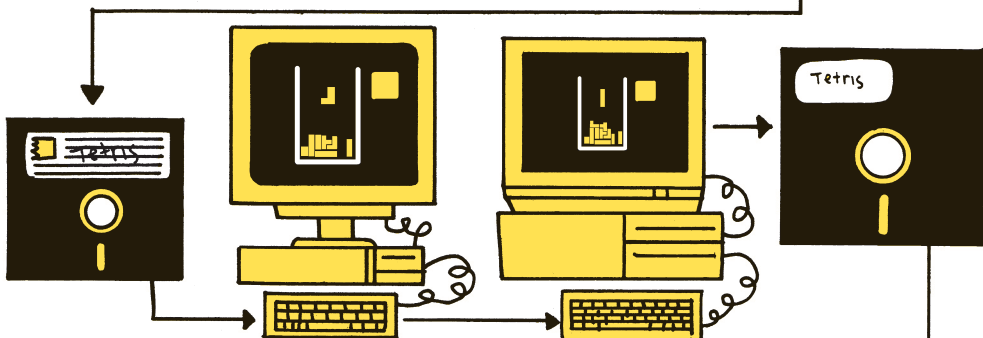
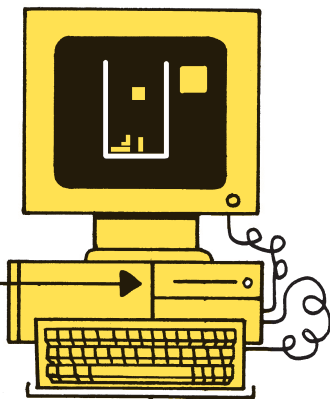
ROBIŁ TO W WOLNYM CZASIE -
AKADEMIA NAUK NIE
INTERESOWAŁA SIĘ GRAMI.



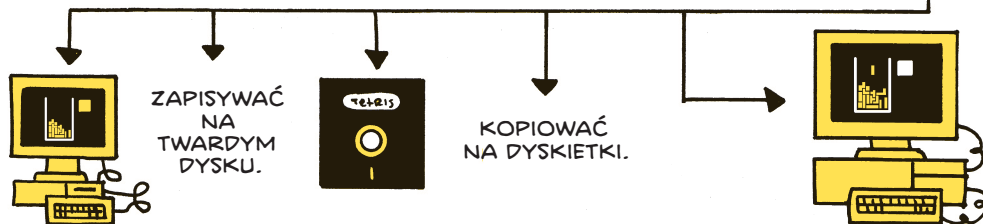




PRZEKAZYWANY BEZ OGRANICZEŃ NA DYSKIETKACH, OD JEDNEJ OSOBY DO DRUGIEJ.



NIKT ZA NIC NIE PŁACIŁ, A GRĘ MOŻNA BYŁO:



TAK WYGLĄDAŁ „TETRIS”, KTÓRY ZAWŁADNĄŁ CAŁĄ MOSKWA.

TWÓJ POZIOM: 5

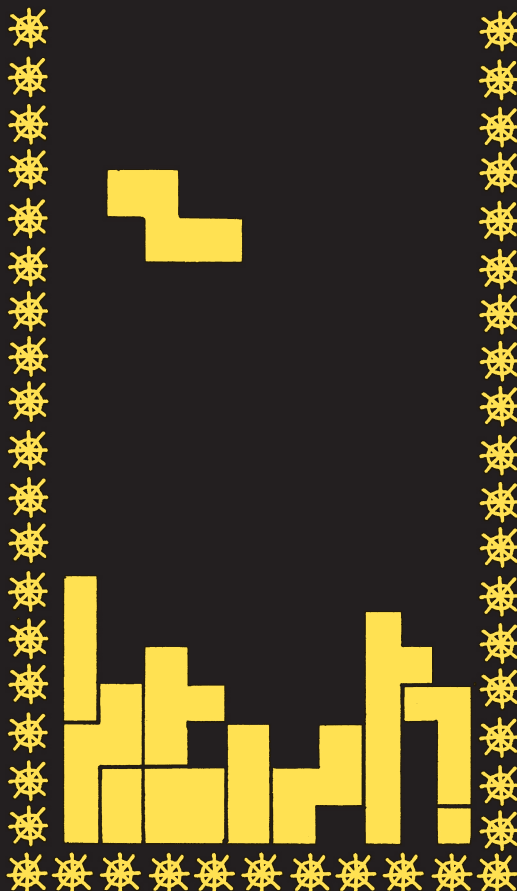
UKOŃCZONE LINIE: 7

POMOC

- F1: PAUZA
7: LEWO
9: PRAWO
8: OBRÓĆ
1: NASTĘPNY
6: PRZYSPIESZ
4: UPUŚĆ

SPACJA: UPUŚĆ

NASTĘPNY:



STATYSTYKI



TETRIS!

33

„Mistrz opowieści Box Brown
snuje jedną z najciekawszych
historii ze świata gier”.

— NERDIST

PATRONAT MEDIALNY
BOOKLIPS.PL IIII

cena: 39,90 zł

MARGINESY.COM.PL



9 788366 140752