

## **NIEBEZPIECZNE GRY, W KTÓRE DZIECI GRAĆ NIE POWINNY**

### **1. Manhunt 1 i 2**

Dziecko-gracz jako wyjątkowy morderca. Manhunt 2 to wyjątkowo brutalna, w niezwykle naturalistyczny sposób przedstawia liczne zbrodnie, które są w niej kluczem do sukcesu. Grafika jest mroczna, klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności czy też najzwyklejszego panicznego strachu.

Gracz otrzymuje do swojej dyspozycji obfity arsenał różnorodnej broni: plastikowe torby do duszenia, szkło do podcinania tętnic, innym razem noże, pałki, siekiery, maczety lub broń palną. Każda zbrodnia pokazywana jest poprzez charakterystyczne ujęcie kamery, tak, aby żaden szczegół nie umknął, a gracz doświadczył maksymalnie drastycznej sceny zabójstwa. Bohaterem „prowadzonym” przez gracza jest uciekinier z zakładu psychiatrycznego.

### **2. F.E.A.R.**

Dziecko-gracz jako komandos o nadprzyrodzonych zdolnościach. First Encounter Assault Recon to nazwa tajnej jednostki uderzeniowej. Członkowie oddziału - z których każdy wykazuje pewne zdolności paranormalne - przygotowani są do walki z niebezpieczeństwami, o których nie informują żadne oficjalne kanały. Właśnie zidentyfikowano nowe zagrożenie... W wartym miliony dolarów kompleksie przemysłowym dochodzi do zamachu, a niezidentyfikowana grupa paramilitarna przejmuje budynki i bierze zakładników spośród pracujących w nich ludzi. Terrorysty nie przekazują jednak żadnych roszczeń. Wysłane na pomoc siły specjalne znikają bez śladu, by po chwili odnalazły się ich zmasakrowane szczątki. Wtedy do akcji wkraczają żołnierze FEAR. Ich działanie nie jest ograniczone żadnymi normami i zasadami.

W grze pojawia się wiele drastycznych scen, widoki szkieletów, poszarpanych zwłok ludzkich. Generalnie ideą całej gry jest wystraszenie grającego, poprzez oddziaływanie na jego podświadomość oraz wyzwianie natychmiastowej walki. W gruncie rzeczy żołnierze FEAR to zwykli zabójcy.

### **3. Resident Evil (cała seria)**

Resident Evil 4 Wii Edition to kolejna edycja popularnej serii z gatunku survival horror. Bohater (gracz) trafia do pewnej wsi, opanowanej przez mutanty, zombie i inne przerażające stworzenia. Jedną formą sukcesu jest zabicie przeciwnika.

Do dyspozycji gracza oddano szereg rozmaitych środków, ułatwiających mu eliminowanie przeciwników. Gra jest wyjątkowo brutalna, a jej myślą przewodnią staje się nieustanne zabijanie. Dziecko znajduje w niej wiele brutalnych scen eliminacji każdego napotkanego wroga. Chociaż gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

### **4. GTA (cała seria)**

Dziecko-gracz, jako członek mafijnej rodziny. Grand Theft Auto to pierwsza odsłona popularnej i kontrowersyjnej serii gier akcji, w których użytkownicy mogą pozbyć się wszelkich ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej maszyny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać.

Akcja gry toczy się w trzech wielkich amerykańskich metropoliach: Miami (Vice City), Nowy Jork (Liberty City) oraz San Francisco (San Andreas), gdzie naszym zadaniem jest wykonywanie przeróżnych zadań zleczanych przez mafijnych bossów. Początkowo są to proste misje, kradzieże samochodów, itp. lecz stopniowo w miarę gdy gracz posiada zasobniejszy portfel oraz większy prestiż, rośnie stopień trudności zadań. Gracz przechodzi przez swoistą ścieżkę rozwoju przestępczości. Na kolejnych etapach dokonuje napadów na banki, bierze udział w morderstwach oraz innych zuchwałych przestępstwach.

Cała gra opiera się na gloryfikacji przemocy i zbrodni, gdzie gracz nabiera przekonania, iż przemoc i brutalność pomagają w zdobyciu autorytetu i władzy.

## **5. Carmageddon 2**

Dziecko-gracz-kierowca-abójca. To gra, która przeszła do historii dzięki ogromnej popularności i brutalności. Zwykle wyścigi samochodowe, mimo że są sportem ekscytującym i niebezpiecznym, nie dają graczom naprawdę tego czego oczekują. Na potrzeby oczekujących większych wrażeń stworzono Carmageddon`a, który pozwala kierowcom zjechać z wytyczonej trasy np. na chodnik i rozpocząć demolkę. Czerwona twarz, łysiego kierowcy siedzącego za kierownicą i szczerzącego zęby w szatańskim uśmiechem, należy do kultowych symboli tej gry.

Typ, co w grze jest szczególnie niebezpieczne, to bezkarne zabijanie pieszych i innych kierowców oraz zamienianie drogi w pasmo zbrodni, ubranej w szaty „dobrej zabawy”. Jedynym sposobem przejścia do kolejnego levelu jest zabijanie ludzi. Tego typu doświadczenia wywierają negatywny wpływ na osobowość dziecka i sprzyjają narastaniu zachowań agresywnych.

## **6. The Punisher**

Gracz otrzymuje do dyspozycji okazały arsenał broni, który można – w zależności od naszych potrzeb – nieustannie modernizować. Duża dawka przemocy, mroczna i sugestywna grafika wydatnie przedstawia przerażający klimat brudnych ulic, plugawych bandytów, czy też naturalistycznych migawek z notorycznych egzekucji. Tytułowy pogromca działa w akcie zemsty za zabicie jego rodziny i morduje w bezwzględny sposób wszystkich złoczyńców, którzy staną mu na drodze.

Chociaż w grze podjęto próbę ograniczenia fali zbrodni i pojawiają się elementy rozróżniania dobra i zła, za szkodliwą społecznie i wychowawczo uznać należy myśl o samodzielnym wymierzaniu sprawiedliwości, głównie przez zabijanie wg absurdalnej zasady „przez zbrodnię do sprawiedliwości”.

## **7. Postal 1 i 2**

Należy do najbardziej kontrowersyjnych gier akcji – jej sprzedaży zakazano oficjalnie w wielu krajach. Program stał się znany przede wszystkim dzięki przeładowanej sadystyczną brutalnością formule zabawy. W roli głównego bohatera występuje psychopatyczny zabójca (tzw. „Koleś z Postała”), eksterminujący bez mrugnienia okiem wszelkie napotkane formy życia, ze szczególnym uwzględnieniem ludzi (saksofoniści z orkiestry dętej, mieszkańcy terenów wiejskich, dzieci, kobiety, policjanci).

Likwidacja ofiar odbywa się przy pomocy dziewięciu śmiertelnych narzędzi o charakterze wybitnie niszczycielskim (granaty, pistolet maszynowy, strzelba, karabin szturmowy, miny, butelki z benzyną, wyrzutnia rakiet, granatnik napalmowy i miotacz płomieni). Szczególnie niebezpieczną cechą gry jest pełna bezkarność

zabójcy oraz destygmatyzowanie śmierci. Zabijanie przeobrażono w zabawę oraz pole wielkiej satysfakcji, gdzie o śmierci napotkanej osoby decyduje kaprys gracza.

## **8. Hitman**

Dziecko-gracz jako nieśmiertelny bohater. Główny bohater gry to agent 047 „wyhodowany” morderca. Gracz wciela się w postać seryjnego mordercy, który umie rozwiązywać napotkane problemy tylko przez zabijanie. Jego zadaniem jest bezszelestnie, perfekcyjnie zaplanowane prowadzenie egzekucji kolejnych ofiar. W grze tej również mamy do dyspozycji wachlarz broni do eliminowania jednostek od mieczy, noży, przez granaty, pistolety po karabiny maszynowe. Ponadto musimy nauczyć się skradać, włamywać, oraz maskować po swoich poczynaniach ślady. W gruncie rzeczy gra jest „instrukcją zabijania”, działań terrorystycznych oraz funkcjonowania w świecie pozbawionym jakichkolwiek uczuć wyższych....

## **9. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**

Bohaterem gry jest Larry, klasyczny lowelas, którego życiową misją jest podróżowanie po świecie a w między czasie oczarowywanie i podrywanie pięknych kobiet. Celem końcowym każdej misji jest uwieść damę i zaprosić ją na małe „figo fago” w sypialni. Innymi słowy interesuje go kobieta głównie od strony seksualnej, reszta jej cech i walorów nie odgrywa żadnej roli. Kobieta staje się produktem i towarem. Osobowość jest bez znaczenia. Problem jest w tym, że Larry nie jest zbyt atrakcyjny fizycznie. Główny bohater nie poddaje się jednak zbyt szybko, a miejsce gry, mianowicie kurort wypoczynkowy przepełniony skąpo odzianymi bardzo seksownymi turystkami, działa na jego korzyść. Dzięki lokalizacji główny bohater ma szerokie pole do podstępnych sztuczek aby uwieść upatrzone niewiasty. Jednym z takich podstępnych pomysłów jest konkurs alkoholowy w barze ośrodka, w którym Larry upija swój obiekt pragnień, co z kolei ułatwia mu zadanie. Gra obfituje w liczne erotyczne sceny.

Gra zaburza relacje interpersonalne oraz promuje prymitywne wzorce „mężczyzny zdobywcy”.

## **10. Ojciec Chrzestny**

Gra opowiada o najsłynniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych, która z otwartymi ramionami przyjmuje gracza w swoje szeregi i pozwala na wykonywanie niebezpiecznej, ale dobrze płatnej „pracy”. Jeśli gracz się wykaże swoimi zdolnościami ma szansę na zawodowy awans w przestępczej hierarchii i zyskuje należyty respekt. Gracz może zdobywać kolejne szczeble kariery tylko poprzez czyny przestępcze i „dyplomację”. Pobudzeniu gracza służy fabuła, w której zostaje włączony w próbę zawładnięcia Nowym Jorkiem.

Grę tą można uznać za doskonały podręcznik pt. „Jak zostać doskonałym gangsterem?”. Gra wprowadza równoznaczność pomiędzy sukcesem a zbrodnią. Jej mottem mogą być słowa: „Im bardziej jesteś bezwzględny tym szybciej będziesz awansował”.

## **11. Assassin's Creed**

Rzecz dzieje się w czasach trzeciej wyprawy krzyżowej, dowodzonej przez kóła Ryszarda Lwie Serce. Głównym bohaterem jest płatny zabójca Altaira, należący do tajnego klanu morderców. Jako że nie przejmuje się on wydarzeniami politycznymi, i nie posiada upodobań socjalnych wypełnia wszystkie zlecane mu zadania. Nie ważne kto płaci, najważniejsze że pieniądze są godziwe. Bohater jest niczym innym, jak „maszynką do zabijania”, a

mordowanie jest celem samym w sobie. To wszystko z domieszką historycznej bzdury, co do idei oraz przebiegu wypraw krzyżowych.

## **12. Call of Duty**

Cóż nie pokazuje okrucieństwa, terroru, bezprawia i oszustwa politycznego lepiej niż wojna? Czym byłaby historia bez konfliktów zbrojnych...? Druga wojna światowa ujawniła do czego tak naprawdę zdolni są ludzie; humanitaryzm zsunął się w czeluście podświadomości ludzkiej. Kobiety, dzieci, młodzież, starcy, inteligencja – co za różnica? Wszyscy skończyli tak samo....Wiele było gier próbujących oddać, choć namiastkę tego, co wyrządziła ludziom ta wojna. Jednak żadna nie pokazała tego w taki sposób jak Call of Duty.

## **13. The Darkness**

Gra wprowadza nas w mafijne porachunki, nocne życie Nowego Jorku, podbijanie kobiecych serc, strzelaniny, wybuchy.... Bohater wciela się w postać Jackiego Estacado - sieroty przygarniętego przez nowojorskiego mafijnego bossa i wychowanego na niezwykle skutecznego zabójcę. W dniu 21. urodzin Jackiego jego przybrany wujek organizuje „wybuchowy jubileusz”, w trakcie którego bohater zostaje uratowany przez tytułowego Darkness`a. Po tym wydarzeniu życie Jackiego zmienia się całkowicie, bowiem rzeistacza się w demona o ludzkim ciele, który żywi się sercami zabitych wrogów. Ponadto zyskuje magiczne moce, które ułatwiają mu zadanie w krwawej rzeźni. Gra ta to świat niczym nieograniczonej zbrodni, krwi, ludzkich ciał. Dziecko-gracz wkracza w świat pozbawiony wszelkich granic, gdzie zabijanie jest jedynym celem.

## **14. Jerycho**

Dziecko-gracz w świecie wielkiej fantazji. Na odległej pustyni pojawia się miasto Al-Khali, które od dawna uważano za zaginione. Okazuje się ono być źródłem wszelkiego zła. W celu jego powstrzymania stworzony zostaje oddział wojowników, który ma zbadać całą sytuację. Jednak to co spotyka gracza w tej grze przerasta jego ich wyobraźnię.... Wokół Al-Khali rodziły się i umierały cywilizacje, a ono trwało - bo jest bramą więzienną, gdzie „bóg” uwięził swego „pierworodnego”, istotę bez płci, bez sumienia, bez uczuć, bez miłości. Był zdolny do absolutnego zła. Gracz kieruje oddziałem wyspecjalizowanej jednostki, której zadaniem jest poskromienie owego zła. Cała fabuła gry utrzymana jest w mrocznej i niebezpiecznej atmosferze. Od samego początku gry dziecko-gracz ma do czynienia z licznymi scenami śmierci i poczuciem śmiertelnego zagrożenia.

## **15. Fallout**

Jest to gra typu RPG. Bohater tej gry wciela się w mieszkańca wioski oznaczonej numerem 13. Trafia do nierealnego świata, w którym przyjdzie się mu zmierzyć z licznymi wrogami, w tym monstrualnymi postaciami rodem z fantastycznych filmów. Świat jego walki to postnuklearna ruina.

Dziecko-gracz prowadzi niebezpieczną misję skierowaną na penetrację wrogiego świata, wykradanie artefaktów (magicznych przedmiotów) oraz zabijanie wyznaczonych wrogów. W wyniku skażonego środowiska ma do czynienia ze zdeformowanymi biologicznie stworami. I znowu zabijanie, destrukcja i walka są jedynymi sposobami na przetrwanie.

## **16. The Guy Game**

Gra quiz (tzw. trivia game) dedykowana wszystkim dorosłym mężczyznom, jednak coraz częściej spotykamy ją w komputerach u dzieci. The Guy Game zadaje setki różnych pytań, na które trzeba odpowiadać, a elementem odróżniającym tę grę od innych gier-quizów są liczne clipy filmowe z udziałem dziewcząt.

W rozgrywce może brać udział do czterech graczy. W pierwszej rundzie gry, podobnie jak cztery kobiety znajdujące się na ekranie, gracze odpowiadają na zadawane pytania. Jeżeli dziewczyna nie odpowie na pytanie, wówczas musi pokazać swój biust. To, czy będzie widoczny na ekranie, zależy od wskaźnika o nazwie „flash-o-meter”, który odzwierciedla poziom „golizny” w grze. Gracz odpowiadając prawidłowo na pytania otrzymuje bonus, który stopniowo powiększa poziom wskaźnika. Na początku, przy niskim jego stanie kobiece biusty będą zakryte przez logo gry. Gdy jego poziom wzrośnie, logo zmieni się w mozaikę rozmazującą biust, a gdy osiągnie stan maksymalny wówczas zobaczymy nieocenzurowane clipy.

Gra o charakterze parapornograficznym, zaburzająca prawidłowe relacje między kobietą a mężczyzną. Jej treści nie są dostosowane do percepcji i poziomu emocji dziecka.

### **17. Mortal Kombat (cała seria)**

Dziecko-gracz w świecie, gdzie zbrodnia jest celem i narzędziem. To kolejna odsłona popularnej i krwawej gry, która doczekała się nawet swojej ekranizacji. Zadaniem gracza jest walka na śmierć i życie, a w konsekwencji zabicie przeciwnika. Zabić ale nie byle jak... Mamy w tym celu do dyspozycji 24 zawodników, a każdy z nich ma bardzo rozbudowany system walki. Ponadto każdy z nich ma swoje tajemnicze śmiertelne ciosy. Gra jest w formacie trójwymiarowym, co ma tworzyć „realistyczny obraz”. Gracz wybiera sobie wojownika, którym zamierza pokonać innych wojowników. Walka odbywa się w formie pojedynku. Kiedy dochodzi do końcowej fazy pojedynku, a nasz przeciwnik ledwo stoi na nogach na ekranie pojawia się napis „finisch him”, co w tłumaczeniu na język polski oznacza „wykończ go”. Wtedy mamy możliwość dokonania efektownej egzekucji. Mortal Kombat przepełniona jest drastycznymi walkami, hektolitrami krwi oraz rozrywanymi ciałami.

### **18. Rumble Roses**

Gracz na bezwzględny ringu. Podobnie jak w Mortal Kombat gra prezentuje liczne walki w technice trójwymiarowej. Bohaterkami są walczące ze sobą kobiety, skąpo ubrane, pełne brutalności i sadyzmu. Zaprzeczenie kobiecości oraz zachęcanie do rozwiązywania problemów siłą.

### **19. Doom (cała seria)**

Dziecko-gracz jako żołnierz-bohater. Bohater gry, którym sterujemy, jest nowo przybyłym na planetę marines, rozpoczynającym swą służbę dla korporacji. Gdy od swojego przełożonego, sierżanta Kelly'ego dostaje pierwsze zadanie do wykonania, wkracza w świat pełen tajemnic i demonów. Bohater rozpoczyna śmiertelną walkę z licznymi demonami opanowującymi marsjańską bazę. Pod pozorem bohaterstwa kreuje wizerunek brutalnego wojownika, dla którego zabijanie staje się jedynym sposobem funkcjonowania i osiągania celu. Zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Świat ludzi zmieniających się w zombie, krwawych jatek i brutalności. Z obrazu śmierci uczyniono w grze kolorowe widowisko.

### **20. Counter Strike**

Dziecko-gracz jako członek antyterrorystycznego zespołu lub... terrorysta. Gra oparta na wspólnym działaniu drużyny, a nie pojedynczego gracza. Cele drużyn są zawsze sprzeczne ze sobą - jeżeli terroryści mają wysadzić jakiś obiekt, antyterroryści mają nie dopuścić do tego, oraz odwrotnie - jeżeli antyterroryści mają uwolnić zakładników, terroryści mają im to uniemożliwić. Drużyna, która zdoła osiągnąć swój cel, albo zabije wszystkich przeciwników z drugiej grupy, wygrywa rundę. Przemoc w dużym stopniu stanowi o sensie gry. Gra potrafi przykuć gracza na długie godziny. Poprzez zmienność ról, zamazana została całkowicie granica między tym co dobre, a tym co złe.

Gra przeznaczona do korzystania z sieci. Gracz nie walczy z komputerem, lecz konkretną osobą po drugiej stronie.