

## **Manhunt 1 i 2**

Fabula i przebieg gry:

Bohaterem „prowadzonym” przez gracza jest uciekinier z zakładu psychiatrycznego. Gracze-dziecko występuje w roli brutalnego mordercy.

Gra w naturalistyczny sposób przedstawia liczne zbrodnie, które są w niej kluczem do sukcesu. Arsenał broni do zabijania różnorodny: plastikowe torby do duszenia, szkło do podcinania tętnic, innym razem noże, pałki, siekiery, maczety lub broń palna. Każda zbrodnia pokazywana jest poprzez charakterystyczne ujęcie kamery tak, aby żaden szczegół nie umknął, a gracz doświadczył maksymalnie drastycznej sceny .

Grafika jest mroczna, klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności, czy też najzwyczajszego panicznego strachu.

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

Fabula i przebieg gry:

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. Działania specjalnego oddziału żołnierzy FEAR nie są ograniczone żadnymi normami i zasadami. To nie żołnierze a zwykli zabójcy.

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.

### **Resident Evil (cała seria)**

Fabula i przebieg gry:

Resident Evil 4 Wii Edition to kolejna edycja popularnej serii z gatunku survival horror. Bohater gry, z którym utożsamia się gracz, trafia do pewnej wsi opanowanej przez mutanty, zombie i inne przerażające stworzenia. Szansą na przeżycie jest wyeliminowanie przeciwnika. Do dyspozycji gracza oddano szereg środków ułatwiających to zadanie. Gra jest wyjątkowo brutalna, a jej myślą przewodnią staje się nieustanne zabijanie.

Niestety, chociaż gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

### **GTA (cała seria)**

Fabula i przebieg gry:

Gracz, jako członek mafijnej rodziny. Grand Theft Auto to pierwsza odsłona popularnej i kontrowersyjnej serii gier akcji. Akcja gry toczy się w trzech wielkich amerykańskich metropoliach a głównym zadaniem gracza jest wykonywanie różnych zadań zleczanych przez mafijnych bossów. Początkowo są to proste misje, kradzieże samochodów, itp.. Stopniowo wraz z rosnącym prestiżem rośnie stopień trudności zadań. Gracz- dziecko przechodzi przez swoistą ścieżkę kariery przestępczej. Na kolejnych etapach dokonuje napadów na banki, bierze udział w morderstwach oraz innych zuchwałych przestępstwach. Gracz może pozbyć się wszelkich ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej maszyny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać.

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

### **Carmageddon 2**

Fabula i przebieg gry:

Druga część bardzo ostrych i jednocześnie bardzo kontrowersyjnych wyścigów samochodowych, w których można śmiało powiedzieć, krew leje się gęsto. Carmageddon diametralnie różni się od innych wyścigów czy rajdów samochodowych. Celem pierwszorzędnym gry jest destrukcja, a dopiero drugim kończenie wyścigów i awansowanie do dalszych zmagania. Idąc dalej, wygranej w zawodach nie osiągamy przejeżdżając linię mety jako pierwszy, lecz w zależności od ustawień, np. rozjeżdżając największą liczbę przechodniów czy dokonując największych zniszczeń.

Wyścigi rozgrywają się na 32 trasach umiejscowionych w ośmiu różnorodnych lokacjach, każda z sekretnymi miejscami i elementami. Na każdej trasie napotkamy na ponad 150 typów pieszych i nie mniej liczną grupę zwierząt (psów, kotów, owiec, itd.) - każdy z nich jest potencjalnym celem i źródłem kredytów.

### **The Punisher**

Fabula i przebieg gry:

Atmosferę w „The Punisher” budują przede wszystkim sugestywne, ciemne zaułki Nowego Jorku oraz okolic, pośród których przewijają się plugawi i bezwzględni przestępcy. Gracz wcielając się w rolę Franka Castle'a, twardziela z krwi i kości, któremu wymordowano rodzinę, mści się na wszystkich złych tego świata, stanowiąc tym samym ład i porządek. Do skutecznej eksterminacji wroga używa on szeregu zróżnicowanych narzędzi i broni, które w trakcie właściwej rozgrywki można, a wręcz trzeba odpowiednio modernizować i ulepszać. 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”.

### **Postal 1 i 2**

Fabula i przebieg gry:

Należy do najbardziej kontrowersyjnych gier akcji – jej sprzedaży zakazano oficjalnie w

kilkunastu krajach. Gra jest nasycona sadystyczną brutalnością. W roli głównego bohatera występuje psychopatyczny zabójca (tzw. „Koleś z Postala”), eksterminujący bez mrugnięcia 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 śmiercionośnych narzędzi o charakterze wybitnie niszczycielskim (granaty, pistolet maszynowy, strzelba, karabin szturmowy, miny, butelki z benzyną, wyrzutnia raket, 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.

### **Hitman**

Fabula i przebieg gry:

Gracz – płatny morderca - dziecko wykonuje zleczone mu zadania, które niemal zawsze polegają na eliminacji jakiejś osoby. Misje da się wykonać na różne sposoby. Gracz może podszyć się pod kogoś i wykonać zadanie nie zwracając niczyjej uwagi, jak i po prostu gnać do celu zabijając wszystkich, którzy staną mu na drodze.

Do wyboru ma szeroki arsenał broni. Karabiny zwykłe i snajperskie, różne strzelby czy pistolety, w tym dwa Hardballery, które są znakiem rozpoznawczym Hitmana. Może to też być nóż, miecz, czy granat. Gra daje wolną rękę w wykonywaniu misji. Ponadto gracz musi 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.

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

Fabula i przebieg gry:

Bohaterem gry jest Larry, klasyczny podrywacz, 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 do 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. Gra obfituje w liczne erotyczne sceny.

Gra zaburza relacje interpersonalne oraz promuje prymitywne wzorce „mężczyzny zdobywcy” a kobieta jest uprzedmiotowiona.

## **Ojciec Chrzestny**

Fabula i przebieg gry:

Inspiracją dla twórców gry był film „Ojciec Chrzestny” . Gra opowiada o najsłynniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych, która z otwartymi ramionami przyjmuje gracza- dziecko w swoje szeregi i pozwala na wykonywanie niebezpiecznej, ale dobrze płatnej „pracy”. Gracz może zdobywać kolejne szczeble kariery tylko poprzez czyny przestępcze. Pobudzeniu gracza służy fabuła, w której zostaje włączony w próbę zawładnięcia Nowym Jorkiem.

Gra wprowadza równoznaczność pomiędzy sukcesem a zbrodnią. Jej mottem mogą być słowa: „Im bardziej jesteś bezwzględny tym szybciej będziesz awansował”.

## **Assassin's Creed**

Fabula i przebieg gry:

Rzecz dzieje się w czasach 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. Gracz-dziecko staje się „maszynką do zabijania”, a mordowanie jest celem samym w sobie.

## **The Darkness**

Fabula i przebieg gry:

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. Dziecko-gracz wkracza w świat pozbawiony wszelkich granic, gdzie zabijanie jest jedynym celem. Gracz przeistacza 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.

### **Jerycho**

Fabula i przebieg gry:

Gracz- dziecko przenosi się w świat wielkiej fantazji. Na odległej pustyni pojawia się miasto Al-Khali, które od dawna uważano za zaginione. 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. 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. 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 gracz- dziecko ma do czynienia z licznymi scenami śmierci i poczuciem śmiertelnego zagrożenia.

### **The Guy Game**

Fabula i przebieg gry:

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 klipy.

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

### **Mortal Kombat (cała seria)**

Fabula i przebieg gry:

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.

### **Counter Strike**

Fabula i przebieg gry:

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.

---

Bibliografia: Cyberswiat - możliwości i zagrożenia, red. Andrzejaska Anna, Bednarek Józef, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa, 2009

Opracowała: [Teresa Rudzińska](#)