

NIEBEZPIECZNE GRY, W KTÓRE DZIECI GRAĆ NIE POWINNY

Manhunt 1 i 2



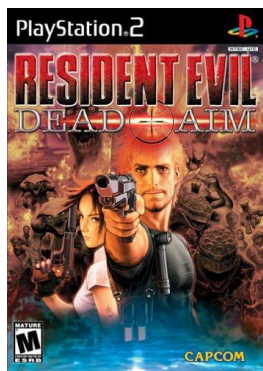
Dziecko-gracz jako wyjątkowy morderca. Manhunt 2 to wyjątkowo brutalna, w niezwykle naturalistyczny sposób przedstawia liczne zbrodnie, które są w niej kluczem do sukcesu. Grafika jest mroczna, klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności czy też najzwyklejszego panicznego strachu.

F.E.A.R.



Dziecko-gracz jako komandos o nadprzyrodzonych zdolnościach. W grze pojawia się wiele drastycznych scen, widoki szkieletów, poszarpanych zwłok ludzkich. Generalnie ideą całej gry jest wystraszenie graczącego, poprzez oddziaływanie na jego podświadomość oraz wyzwalanie natychmiastowej walki. W gruncie rzeczy żołnierze FEAR to zwykli zabójcy.

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. Jediną formą sukcesu jest zabicie przeciwnika.

Dziecko znajduje w niej wiele brutalnych scen eliminacji każdego napotkanego wroga. Choć gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

GTA (cała seria)



Dziecko-gracz, jako członek mafijnej rodziny. Cała gra opiera się na gloryfikacji przemocy i zbrodni, gdzie użytkownik nabiera przekonania, iż przemoc i brutalność pomagają w zdobyciu autorytetu i władzy. W grze użytkownicy mogą pozbyć się wszelkich

ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej maszyny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać.

Carmageddon 2



Dziecko-gracz-kierowca-zabójca. 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. Tym, co w grze jest szczególnie niebezpieczne, to bezkarne zabijanie pieszych i innych kierowców oraz zamienianie drogi w pasmo zbrodni, ubranej w szaty „dobrej zabawy”.

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 bohater to pogromca działający w akcie zemsty za zabicie jego rodziny i morduje w bezwzględny sposób wszystkich złoczyńców, którzy staną mu na drodze.

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.

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

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 bezszelestne, perfekcyjnie zaplanowane prowadzenie egzekucji kolejnych ofiar oraz maskowanie po sobie śladów.

Ojciec Chrzestny



Gra opowiada o najświetniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych. Jeśli gracz się wykaże swoimi zdolnościami ma szansę na zawodowy awans w przestępczej hierarchii i zyskuje należyty respekt. Może zdobywać kolejne szczeble kariery tylko poprzez czyny przestępcze i „dyplomację”.

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”.

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.

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.

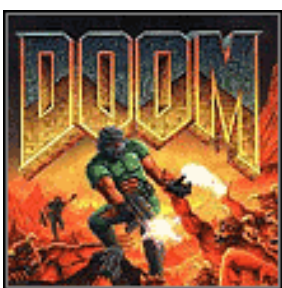
Fallout



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.

Doom (cała seria)



Dziecko-gracz jako żołnierz-bohater. Bohater gry, którym sterujemy, jest nowo przybyłym na planetę marines, rozpoczynającym swą służbę dla korporacji. 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 osiągnięcia celu. Z obrazu śmierci uczyniono w grze kolorowe widowisko.