Raz jeszcze zapraszam Was do wyprawy w świat rozbuchanej pikselozy, połączonej z fenomenalną grywalnością z lekką domieszką niesamowitej miodności. Niech ekrany spłyną wrażą krwią!

1. Doom

Ostatni numer (z wyjątkiem Street Fightera) był zasadniczo pokojowy, tak więc w tym sięgniemy do tytułów, w których trup ściele się gęsto, a wrogowie giną w ilościach hurtowych. A skoro mowa o tego typu tytułach, to naturalnie należy zacząć od absolutnego klasyka, jakim jest Doom. Wydana w 1993 roku, z miejsca podbiła serca graczy, którzy za pomocą szerokiego wachlarza narzędzi siali śmierć, zniszczenie i pożogę. Legiony potworów padały zarówno od futurystycznych karabinów plazmowych, jak i od prostej piły mechanicznej, której używanie dawało niesamowitą wprost satysfakcję. Oczywiście nie będę tu wymieniał całego arsenału, a skupię się raczej na tym, czym gra ta biła na głowę Wolfensteina 3D. Prawdopodobniej najważniejszą innowacją była możliwość poruszania się w górę i w dół. Tak, tak, dostaliśmy w końcu możliwość skakania – szok, prawda? Wiem, że teraz może wydawać się to śmieszne, ale w tamtych czasach był to niesamowity hit. Dodanie do tego scenerii, która wyglądała niemal realistycznie i wspaniałych efektów dźwiękowych sprawiało, iż wielu graczy spędziło niejedną noc na ganianiu po korytarzach, zabijaniu przeciwników i panicznym poszukiwaniu dodatkowej amunicji lub pancerza. Niby taka prosta strzelanina, ale do dzisiaj przyjemnie odpalić klasycznego Dooma i pogrążyć się po raz kolejny w gąszczu mrocznych korytarzy.

Obrazki: [1](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/57/Doom_cover_art.jpg) [2](http://www.extremetech.com/wp-content/uploads/2013/12/doom_cyberdemon.png)

Żródła: [1](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game)) [2](http://www.extremetech.com/gaming/172489-doom-the-original-and-best-first-person-shooter-is-20-years-old-today)

2. Syndicate

Po zmasakrowaniu przeciwników piłą mechaniczną pora na nieco subtelniejszą odmianę masakry. Oczywiście trupów nadal będzie dostatek, jednak w wypadku wydanego w 1993 roku przez Bullfrog Productions tytułu „Syndicate”, masowa rozwałka nie zda się na nic bez choćby krzty strategicznego planowania i taktycznego myślenia. Fabuła jest prosta – nasz syndykat „EuroCorp” chce uzyskać władzę nad światem za pomocą zmodyfikowanych cybernetycznymi wszczepami tajnych agentów. Rozgrywka podzielona jest na dwa etapy. W strategicznym mamy wgląd w mapę świata, gdzie możemy wybierać kolejne misje, modyfikować wysokość podatków (naturalnie zbyt duże prowadziły do rebelii i konieczności powtórzenia misji), badać nowe uzbrojenie i implanty, i kupować informacje o kolejnych misjach. Jako że wyposażenie do najtańszych nie należało, to warto było szybko zająć dosyć rozległe terytorium, ale nie przesadzić. W końcu co mogą Uzi w konfrontacji z działkami obrotowymi przeciwnika? Kluczem do sukcesu była zrównoważona ekspansja, przewerbowywanie obcych agentów i oczywiście masa pieniędzy na badania i sprzęt. Drugim obliczem gry był aspekt taktyczny, czyli wykonywanie wcześniej wspomnianych misji. Niemal wszystkie odbywały się w większych lub mniejszych otoczonych murami miastach, a nasz oddział mógł liczyć od jednego do czterech agentów. Naturalnie wrogów z zasady było więcej, jednak każdą misję dało się w końcu przejść, kiedy już dobrało się odpowiednie uzbrojenie i uzupełniło je taktyką, która miała w sobie więcej finezji niż frontalny atak. No i nie warto było poruszać się pojazdami pod ostrzałem – nawet tymi pancernymi. Chyba że ktoś lubił obserwować, jak jego agenci zmieniają się w skwarki. Na zakończenie postawmy kilka pytań. Czy gra była bardzo trudna? Nie, tego nie mogę powiedzieć. Czy była liniowa i przewidywalna? Owszem, jak najbardziej była. Czy większość misji dało się przejść na pamięć? Jak najbardziej tak. Czy wszelkie powyższe „wady” nadrabiała fenomenalną grywalnością, zabójczą muzyką i tym, że ile razy byśmy jej nie zaczęli, to wciągała niczym bagno? Zdecydowanie tak. Na mojej prywatnej liście ulubionych gier, Syndicate od ponad dwudziestu lat nie wypadł z Top 10. Polecam każdemu. Bezwzględnie.

Link do obrazka: [1](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate-13.png) [2](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicatee.jpg) [3](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate-5.png) [4](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate-12.png)

Link do źródła: [1](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate.htm) [2](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate.htm) [3](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate.htm) [4](http://www.hardcoregaming101.net/syndicate/syndicate.htm)

3. Brutal: Paws of Fury

Mieliśmy już strzelaniny, więc na zakończenie pora na grę, w której demontujemy bliźnich gołymi pięściami. Albo pazurami. Lub też szponami. Kły i ogony też są w sumie dozwolone. Kim więc przyjdzie nam walczyć? Otóż wydany w 1994 tytuł „Brutal: Paws of Fury” pozwalał nam na walkę różnymi antropomorficznymi zwierzakami. Trzeba przyznać, że gra, choć niespecjalnie skomplikowana, dawała dużo radości, szczególnie, kiedy graliśmy Misiem Ivanem. Wolne toto paskudnie i ciężko było wyprowadzić celny cios, no, ale kiedy już trafiliśmy… powiedzmy, że brutalna siła potrafiła zatryumfować nad zręcznością innych postaci. Oczywiście nie wyglądało to tak, iż tylko wymienionym wojownikiem dało się osiągnąć sukces – jest to czysto osobista preferencja. Ogólny obraz przedstawiał się tak, że postacie były całkiem nieźle zbalansowane i gra każdą potrafiła dostarczyć sporo radości. Okraszone to było całkiem przyjemną dla oka grafiką i niewiele gorszym (naturalnie jest to ocena subiektywna) podkładem muzycznym. Czy mamy tu do czynienia z hitem na miarę Mortal Kombat czy Street Fighter 2? Zdecydowanie nie, jednak od czasu do czasu naprawdę przyjemniej jest sobie przypomnieć te zwierzęce boje.

Link do obrazka: [1](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f8/Brutal_-_Paws_of_Fury_Coverart.png) [2](http://www.abandonia.com/files/games/282/Brutal%20-%20Paws%20of%20Fury%20Remix_3.jpg) [3](http://www.abandonia.com/files/games/282/Brutal%20-%20Paws%20of%20Fury%20Remix_5.png)

Link do źródła: [1](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Brutal_-_Paws_of_Fury_Coverart.png) [2](http://www.abandonia.com/en/games/282/Brutal+-+Paws+of+Fury+Remix.html) [3](http://www.abandonia.com/en/games/282/Brutal+-+Paws+of+Fury+Remix.html)