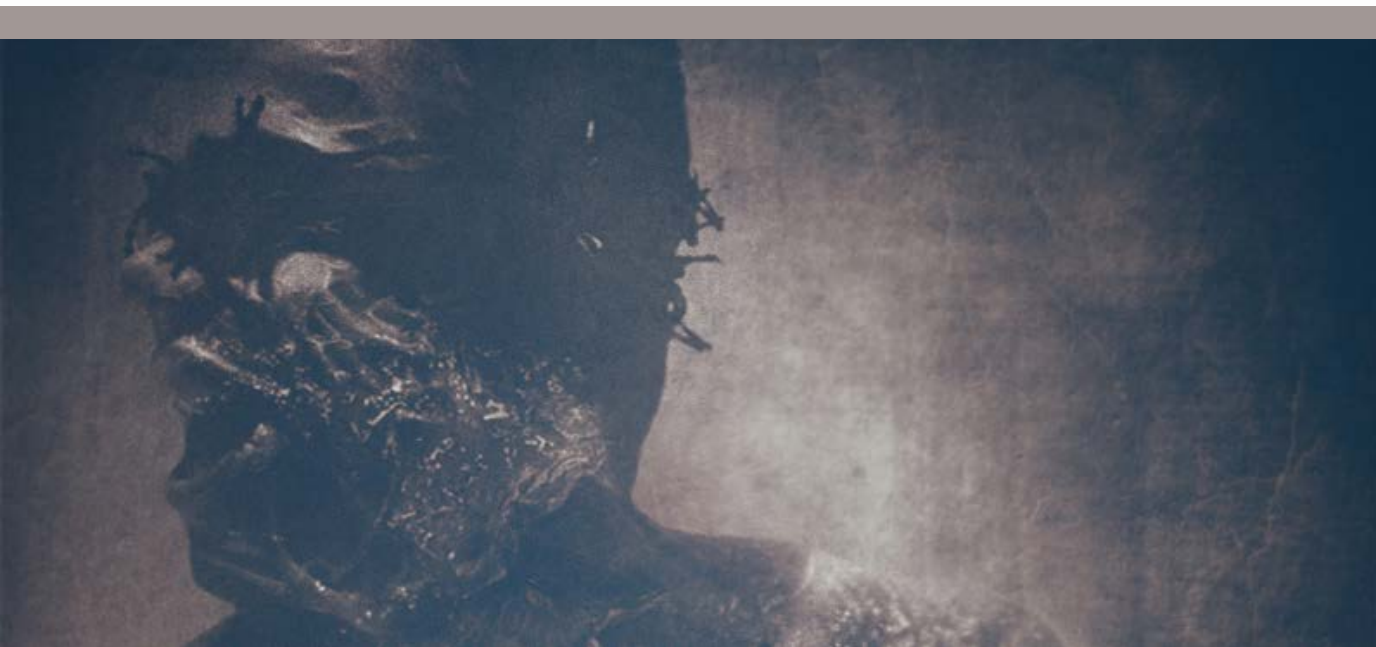


# *Zombie w kulturze*

redakcja

KSENIA OLKUSZ



# Ewolucja wizerunku zombie w grach wideo

BARTOSZ MAZURKIEWICZ\*

## Wprowadzenie

Wizerunek zombie obecny jest w grach wideo już od lat osiemdziesiątych XX wieku. Zombie w ciągu niecałych 40 lat od czasu opatentowania pierwszej gry wideo pojawiły się w formie umożliwiającej użytkownikowi interakcję (GOLDSMITH 1948: 3). Jedną z pierwszych gier wideo, której fabuła oparta była o walkę bohatera z zombie – *Zombie Zombie* – pochodzi z roku 1984 i wydana została na platformę ZX Spectrum. Przez kolejne 30 lat powstało ponad 100 gier, które w fabule odnoszą się do motywu zombie, pozwalają na walkę z nimi, wykorzystują ich wizerunek jako tło historii lub umożliwiają wcielenie się w zombie. Pomimo wysokiej dynamiki na rynku gier i szybko zmieniających się trendów, zombie nie tracą na popularności i pojawiają się w kolejnych grach wideo. Należy wskazać serię *Resident Evil*, liczącą około 30 gier (począwszy od 1996 roku), które zostały wydane na większość istniejących platform sprzętowych, a wciąż powstają kolejne części i reedycje. Obecnie marka funkcjonuje również z powodzeniem w serii książek i filmów, np. *Resident Evil: Retrybucja*, *Resident Evil: Zagłada*, *Resident Evil: The Umbrella Conspiracy*.

Zmianie na przestrzeni lat uległa przede wszystkim grafika w grach, co spowodowało, że przedstawione światy, bohaterowie i przede wszystkim zombie są odwzorowywane w grach coraz dokładniej i coraz bardziej szczegółowo. Gry wideo nie są

\* Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu | kontakt: bartosz.mazurkiewicz@ue.poznan.pl

pierwszym medium, w którym pojawia się motyw zombie, stąd ich wizerunek prezentowany graczom nawiązuje często do innych dzieł kultury. Pierwsze gry, ze względu na wspomniane ograniczenia technologiczne, przedstawiały zombie jako zbiór kilkukolorowych pikseli wykazujących agresywne zachowania w stosunku do gracza prezentowanego również jako jednolita, jednokolorowa bryła. Moc obliczeniowa współczesnych sprzętów pozwala na bliskie filmowemu odwzorowanie postaci w grach. Wykorzystanie technologii *motion capture* oraz rozwiązania oparte o rzeczywistość wirtualną pozwalają znacząco wpłynąć na gracza i dzięki urzeczywistnieniu świata oraz postaci w grze zwiększyć imersję.

Poza techniczną stroną gier samo przedstawienie zombie ulega ciągłej ewolucji. Gry wideo, w których jest zombie, najczęściej przedstawiają je jako bezmyślne, powolne istoty, których jedynym celem jest ugryzienie lub „skonsumowanie” gracza. Istnieją jednak produkcje, które „ocieplają” wizerunek zombie. Animowane przedstawienie zabawnie zachowujących się zombie, które walczą z roślinami, pozwoliło na zdobycie bardzo dużej popularności gry o żywych trupach wśród użytkowników urządzeń mobilnych, komputerów i konsol do gry. Coraz więcej gier wideo pozwala użytkownikowi na wcielenie się w zombie i walkę z ludźmi.

Zamiarem autora niniejszego studium jest dokonanie przeglądu oraz uproszczonej analizy wybranych gier związanych z tematyką zombie ze wskazaniem kluczowych z punktu widzenia wizerunku zombie. Rozważania związane z ukazywaniem zombie w grach wideo należy rozpocząć od wyjaśnienia pojęcia samego wizerunku. Wizerunek definiowany jest jako portret, podobizna, obraz, zdjęcie lub fotografia (SOBOL 2002: 1134) i w tym rozumieniu traktowany jest w tym rozdziale.

## Podział gier wideo

Biuro Patentów i Znaków Towarowych USA określa grę wideo jako grę elektroniczną, która angażuje interakcje z człowiekiem poprzez interfejs, aby wygenerować wizualną informację zwrotną na urządzeniu wideo. Klasyfikacja gier wideo jest wciąż tematem sporów zarówno naukowych, jak i wśród przedstawicieli branży gier (OSATHANUNKUL 2015: 35). Istniejące klasyfikacje opierają się o kategorie dotyczące:

- 1) tematu przewodniego dla historii w grze;
- 2) platformy sprzętowej;
- 3) typu gry;
- 4) systemu prowadzenia rozgrywki;

- 5) liczby uczestników;
- 6) klasyfikacji wg PEGI (Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier).

Sporządzona na potrzeby rozważań klasyfikacja gier wideo została oparta o studia literaturowe (URBAŃSKA-GALANCIAK 2009: 186; OSATHANUNKUL 2015: 35; WOLF 2001:12-17; FILICIAK 2006:71-84; APPERLEY 2006:6-23), portale branżowe oraz doświadczenia autora. Podstawowy podział, który ma znaczenie szczególnie w dzisiejszych czasach, w dobie praktycznie nieograniczonego dostępu do Internetu, to podział ze względu na liczbę graczy biorących udział w rozgrywce. Można w związku z tym wyróżnić gry:

- 1) *Singleplayer* – gry dla pojedynczego gracza, który sam uczestniczy w rozgrywce. Współcześnie oferowana jest najczęściej możliwość wyboru trybu rozgrywki jedno- lub wieloosobowej, co może mieć wpływ na prowadzoną w grze narrację. W grze przeznaczonej dla pojedynczego gracza nacisk położony jest najczęściej na fabułę, historię i grafikę. Rozgrywka *singleplayer* prowadzona jest najczęściej w trybie tzw. kampanii.
- 2) *Multiplayer* – gra dla wielu osób. Dawniej często występowała jako jeden z trybów obok rozgrywki dla jednego gracza. Obecnie wiele gier powstaje wyłącznie z przeznaczeniem do rozgrywki wieloosobowej, w której ważna jest możliwość rywalizacji, porównywanie wyników z innymi graczami, wspólne radzenie sobie z wyzwaniem, wsparcie. Spopularyzowanie rozgrywek wieloosobowych związane jest głównie ze zwiększoną dostępnością do sieci.
- 3) *Massively multiplayer online game* (MMO, MMOG) – traktowane od kilku lat jako osobna grupa gier, głównie ze względu na spopularyzowanie tytułów takich, jak *League of Legends*, *World of Tanks* czy wcześniej *Tibia*. Gry MMO oparte są o rozgrywkę przeznaczoną dla wielu osób, wspólne eksplorowanie światów, wypełnianie zadań oraz walkę z bossami i bierze w nich udział nawet do kilkuset (tysięcy) osób w tym samym czasie. Większość istniejących gatunków gier może występować również w wersji MMO, np. MMORPG, MMOFPS etc. Najpopularniejsza gra MMORPG – *World of Warcraft* obecna jest na rynku od 10 lat.

Inny podział gier dotyczy tzw. gatunku gry i pozwala na wyróżnienie kilku podstawowych kategorii: *role-playing game* (RPG), gry strategiczne, gry akcji, symulacje, gry sportowe, gry przygodowe. Kategoryzacja ta może zostać rozszerzona o kilkadziesiąt podgatunków.

Wiele powstających współcześnie gier łączy w sobie elementy kilku (nawet kilkunastu) wyszczególnionych tutaj gatunków. Powstanie nowej kategorii gier związane jest często ze wzrostem popularności określonej produkcji, która zaczyna być wzorem dla innych twórców i inspiracją do powstawania nowych gier opartych o podobną mechanikę i założenia rozgrywki. Przypadek gry *League of Legends* jest przykładem „bodźca” wzrostu popularności gier MOBA.

## Zombie w grach wideo

W wielu grach wideo przyjęło się stosowanie zamiennie pojęcia zombie oraz nieumarły. Historia gier z zombie jest odzwierciedleniem historii wszystkich gier wideo oraz wiąże się ściśle ze zmianami zachodzącymi na rynku sprzętu umożliwiającego granie w gry. Gry o zombie lub nawiązujące do zombie pojawiły się na prawie wszystkich platformach sprzętowych, począwszy od ZX Spectrum, Commodore64 i Atari, aż po najnowszą generację konsol PS4 i Xbox One. Wizerunek zombie pojawia się praktycznie w każdym rodzaju gry, niezależnie od gatunku, jaki reprezentuje oraz jaki tryb rozgrywki oferuje. Pomimo ponad trzech dekad funkcjonowania na rynku, rozgrywka z zombie nie straciła na popularności, a wciąż powstające wariacje na temat ich wizerunku stanowią inspirację do tworzenia kolejnych produkcji. Pomimo znaczących różnic w tym, jak zombie „wygląda” w kolejnych grach wideo, wynikających głównie z możliwości akceleratorów graficznych, zdolnych generować wysoce zaawansowane światy wirtualne, niezmiennie pozostaje prawie zawsze to, że żywy trup jest w grze antagonistą. Większość produkcji wykorzystuje również wizerunek, który obecny jest w filmie *Noc żywych trupów* z 1968 roku. Pojedyncze tytuły proponują „złagodzony” lub wręcz zbanalizowany wizerunek zombie, co wpisuje się w trend niejednorodnego podejścia do tematyki. Warto zauważyć, że twórcy gier dość zachowawczo i monochromatycznie podchodzą do genezy zombie w rozgrywce. Najczęściej powody pojawienia się potworów są „klasyczne” – ingerencja obcej cywilizacji, tajemniczy wirus, eksperymenty rządu lub korporacji. W wielu produkcjach zombie po prostu są integralną częścią świata, z założeniem, że gracz zna na tyle postać zombie, że będzie w stanie sam dopisać historię lub domyślić się, jakie wydarzenia doprowadziły do powstania nieumarłych. Bez względu na stopień wprowadzenia w fabułę gracze automatycznie powinni być przygotowani, że zombie jest z pewnością wrogiem.

Wybrane gry uszeregowane są w sposób chronologiczny, a kryterium wyboru danej produkcji związane jest z wyróżnikiem charakteryzującym grę. Wzięte zostały pod

uwagę aspekty związane z rozgrywką, wizerunkiem zombie, elementem wyróżniającym, popularnością gry oraz niespotykanymi wcześniej rozwiązaniami.

### ***Zombie Zombie (1984)***

Wyróżnik: Jedna z pierwszych gier o zombie.

Ze względu na ograniczenia sprzętowe fabuła pierwszych gier nie mogła być zbyt skomplikowana. Zadaniem bohatera była walka z zombie, które opanowały miasto. Za ciekawostkę można uznać fakt, że bohater faktycznie nie zabijał zombie, tylko strzelał do nich ze strzelby, która zamiast pocisków wyrzucała strumień powietrza. Ważna jest z pewnością swoista odwaga autorów związana z wprowadzeniem postaci zombie do nowego medium, jakim były w tamtych czasach gry wideo. Odtworzenie wizerunku wykreowanego głównie przez filmografię nie było możliwe ze względu na ograniczenia technologii, ale motyw „zombie=zły” został zachowany.

### ***Realm of Impossibility (1984)***

Wyróżnik: Jedna z pierwszych gier o zombie.

Gra umożliwiała przeprawę przez 13 lochów, w których należało pokonać węże, pająki oraz zombie. Świat gry stworzony został na zasadzie labiryntów, a główny bohater walczył z przeciwnikami za pomocą trzech dostępnych czarów – zamrożenia, ochrony oraz zmieszania. Jako jedna z pierwszych gier, *Realm of Impossibility* umożliwiała grę z innym graczem na jednym ekranie.

### ***The Evil Dead (1984)***

Wyróżnik: Jedna z pierwszych gier o zombie.

Gra przygodowa, która polegała na jednoczesnej próbie zamknięcia pomieszczenia, w którym znajduje się bohater, oraz na walce z wchodzącymi do niego zombie. Protagonista wykorzystywał do tego celu różne rodzaje broni, takie jak łopaty, strzelby czy topory. W 1984 roku pojawiły się aż trzy gry o tematyce zombie.

### ***Super Mario Bros 3 (1988)***

Wyróżnik: Po raz pierwszy wykorzystano zombie w grze o uznanej już marce.

W 1988 roku po raz pierwszy w grze z serii Super Mario pojawili się przeciwnicy, którzy byli zwierzęcymi zombie. Bohater nie mógł ich zabić w „tradycyjny” sposób,

ponieważ odnawiali swoje życie i znów stawali na jego drodze. Poza wykorzystaniem zombie jako przeciwników rozgrywka tej gry platformowej nie odbiegała od założeń serii gier Mario i polegała na pokonywaniu kolejnych plansz, walce z przeciwnikami oraz zbieraniu monet.

### ***Wolfenstein 3D* (1992)**

Wyróżnik: Zombie w grze FPS.

Gra uznawana za klasykę gatunku FPS, w której bohater walczył z armią nazistów. Rewolucyjna jak na tamte czasy mechanika gry oraz sposób prowadzenia rozgrywki z perspektywy pierwszej osoby, poza „zwykłymi” przeciwnikami pozwalały na skonfrontowanie bohatera z zombie. Ten nietypowy w tamtym okresie zabieg pozwalał na znaczne urozmaicenie rozgrywki. W odróżnieniu od filmów i książek, w których bohaterowie zabijali żywe trupy, dzięki *Wolfenstein 3D* gracz mógł po raz pierwszy wcielić się w takiego bohatera i poczuć satysfakcję z zabijania zombie.

### ***Zombies Ate My Neighbors* (1993)**

Wyróżnik: Humorystyczne podejście do tematyki zombie.

Gra polega na uratowaniu sąsiadów poprzez walkę z zombie i innymi potworami, które opanowały miasto. Główni bohaterowie, którymi można prowadzić rozgrywkę samodzielnie lub w trybie kooperacji, mieli za zadanie uratować różnych sąsiadów – nauczycieli, turystów, dzieci – wykorzystując szereg dostępnych broni, takich jak pistolety, uzi, bazooki czy pomidory. Rozgrywka luźno nawiązywała do dzieł popkultury i ukazywała walkę z zombie poprzez zabawną konwencję.

### ***The House of the Dead* (1995)**

Wyróżnik: „Szybkie” zombie.

Ta gra akcji, która była utrzymana w konwencji horroru, pozwalała na wcielenie się w agenta służb specjalnych i walkę z żywymi trupami z perspektywy bohatera. *The House of the Dead*, która umożliwiała rozgrywkę dla jednego lub dwóch graczy, wyróżniało przede wszystkim ukazanie zombie jako szybkich i zwinnych istot, co wcześniej nie miało miejsca.

### ***Resident Evil* (1996)**

Wyróżnik: seria licząca około 30 gier, samodzielnie funkcjonująca marka.

Uważana za jedną z najpopularniejszych gier o zombie w historii gier w ogóle, zapoczątkowała serię gier, filmów oraz książek, których akcja rozgrywa się w uniwersum stworzonym na potrzeby *Resident Evil*. Akcja gry utrzymana była w atmosferze grozy, a zadaniem bohatera była walka z zombie, które są zainfekowanymi przez wirusa mieszkańcami miasta *Raccoon*, a za wirusem stała tajemnicza korporacja *Umbrella*. Seria doczekała się dotychczas kilkudziesięciu tytułów na różne platformy i reprezentujących różne gatunki. Często to właśnie *Resident Evil* przywoływane jest jako najbardziej znaczący przykład gry o zombie lub najlepszej gry o zombie. Marka *Resident Evil* funkcjonuje współcześnie również poza samą grą i kojarzona jest właśnie z zombie.

### ***Left 4 Dead* (2008)**

Wyróżnik: Rozbudowany tryb kooperacji.

Gra opierała się na sieciowej rywalizacji dwóch drużyn reprezentowanych przez ludzi i zombie. Czteruosobowe drużyny składały się z bohaterów o specjalistycznych i unikalnych umiejętnościach oraz walczyły ze sobą na jednej z aren (las, opuszczony budynek etc.). Praktycznie niemożliwe było pokonanie przeciwnej drużyny bez odpowiedniego zgrania, taktyki oraz wykorzystania specjalnych umiejętności każdego z bohaterów. Rozgrywka bardzo dobrze oddawała wrażenie „zaszczucia” przez napierające hordy zombie.

### ***Plants vs Zombies* (2009)**

Wyróżniki: Złagodzenie i banalizacja wizerunku zombie.

Gra polegała na sadzeniu kwiatów różnego typu, które bronią domu przed atakującymi hordami zombie. Utrzymanie gry w formie tzw. *tower defense*, w którym gracz rozstawia różnorodne konstrukcje, aby wyeliminować pojawiające się fale coraz silniejszych wrogów, doskonale sprawdziło się na urządzeniach mobilnych. Wykorzystanie tego faktu oraz taka kreacja świata gry, w którym dominują barwy, pojawiają się uśmiechnięte kwiaty, a zombie „przebrano” za postaci znane m.in. z popkultury (jak Elvis Presley, czarodziej czy hipis) pozwoliły na ocieplenie wizerunku zombie. Zachęciło to również osoby młodsze, które mogą obawiać się stereotypowo do tej pory przedstawianych, rozkładających się, powoli poruszających się stworów. Gra odniosła



ogromny sukces komercyjny, została wydana również na inne platformy oraz doczekała się kontynuacji. *Plants vs Zombies* jest całkowitym odwróceniem wizerunku zombie jako groźnych, nieestetycznych, potworów. Kreskówkowy charakter oraz rozgrywka opierająca się o humorystyczne rozwiązania były czymś niespotykanym wcześniej w filmach czy serialach.

### ***Rock of the Dead (2010)***

Wyróżnik: Walka z zombie za pomocą gitary.

Gra wykorzystywała specjalną gitarę, która służyła jako urządzenie podłączane do konsoli. Zadaniem gracza była walka z pojawiającymi się przeciwnikami poprzez odpowiednio zagrany na gitarze utwór, dopasowany do rytmu oraz pojawiających się podpowiedzi. Gra umożliwiała kooperację dwóch graczy. Pomimo standardowego przedstawienia zombie po raz pierwszy do walki z zombie wykorzystana została gitara. Jest to bardzo dobry przykład dowodzący ogromnego potencjału gier wideo. Można przewidywać, że gdyby bohaterowie jakiegokolwiek filmu walczyli z zombie za pomocą utworów granych na gitarach, odbiorcy uznaliby to za absurda i niepoważne.

### ***Red Dead Redemption: Undead Nightmare (2010)***

Wyróżnik: Obecność zombie na Dzikim Zachodzie.

Gra funkcjonowała jako dodatek do *Red Dead Redemption* i opierała się na takich samych założeniach. Akcja gry osadzona była na Dzikim Zachodzie, a jako główny bohater gracz poszukiwał lekarstwa na trwającą plagę zombie. Wśród przeciwników, oprócz zainfekowanych ludzi, znalazły się również zwierzęta zombie, z którymi należało walczyć m.in. za pomocą specjalnej strzelby. Główny wątek fabularny rozbudowany został o serię zadań pobocznych, które można było wykonywać podczas wędrówki po świecie gry.

### ***Minecraft (2011)***

Wyróżnik: Zombie w najpopularniejszym *sandboxie*.

Jedna z najbardziej znanych na świecie gier stawiała przeciwników-zombie na drodze budowniczych i odkrywców. Otwarty świat, który gromadzi miliony graczy, pozwalał na całkowitą swobodę rozgrywki oraz umożliwiał stworzenie konstrukcji ograniczanych jedynie przez wyobraźnię użytkowników. Zombie zostały zaprojektowane

w specyficzny dla *Minecrafta*, „kostkowy” sposób oraz wyróżniały się zielonym kolorem. Gracze musieli w odpowiedni sposób zabezpieczyć się przed nimi na czas nocy w grze. Zaczepnięty z innych dzieł kultury wizerunek zombie pozwalał na bardzo symboliczne potraktowanie ich w *Minecraftcie* i rozpoznanie żywych trupów bez zostawiania wątpliwości co do ich zamiarów wobec bohatera.

### ***ZombiU* (2012)**

Wyróżnik: Sterowanie bohaterem za pomocą kontrolera ruchowego.

Rozgrywka prowadzona była z perspektywy pierwszej osoby, a gracz walczył z przeciwnikami zombie za pomocą kontrolera ruchowego, którym musiał odpowiednio poruszać. Fabuła nie odbiegała od innych popularnych gier z zombie, a one same przedstawione zostały w sposób stereotypowy. Innowacyjne wykorzystanie kontrolera ruchu pozwalało natomiast na znaczne zwiększenie immersji podczas rozgrywki, co nie byłoby możliwe w przypadku filmu lub serialu.

### ***The Walking Dead: Season One* (2012)**

Wyróżnik: Interaktywny film

Gra przygodowa, która wykorzystywała licencję serii komiksowej *The Walking Dead*. Podobnie jak serial telewizyjny podzielona była na epizody oraz sezony, które wydawane były w określonych odstępach czasowych. Bohaterowie gry są odpowiednikami tych pojawiających się w komiksie, a fabuła ukazywała apokalipsę zombie. Sposób prowadzenia rozgrywki był bardzo ograniczony i opierał się głównie na zwiedzaniu przestrzeni, rozmowach i zbieraniu przedmiotów, choć bez dużego pola swobody dla gracza. Najważniejszy był scenariusz oraz opowiedziana historia, w której zombie przedstawione zostały dokładnie tak samo, jak w komiksie oraz serialu o tym samym tytule.

### ***DayZ* (2013)**

Wyróżniki: MMO z zombie.

Gra MMO, w której głównym zadaniem było przetrwanie w świecie opanowanym przez zombie. Poza potworami, które starały się zabić bohatera, w świecie gry swoje cele realizowali również inni gracze, z którymi można było współpracować lub rywalizować. Rozgrywka wymagała zapewnienia podstawowych warunków do prze-

życia, takich jak jedzenie, ubranie, lekarstwa czy broń, które łatwiej zdobywać w grupie. Fenomen gry, wydanej w początkowej fazie jako modyfikacja do gry *ArmA II*, polegał na wykreowaniu świata, w którym podstawową zasadą przeżycia było ograniczone zaufanie do wszystkich innych. Po raz pierwszy udało się w grze o zombie wywołać strach nie przed samymi potworami, lecz przed innymi graczami.

### *Dying Light* (2015)

Wyróżnik: Otwarty świat i możliwość wcielenia się w zombie.

Produkcja polskiego studia Techland opierała się na przetrwaniu w otwartym, sandboxowym świecie. Podczas dnia należało uzbroić się oraz przygotować na nadchodzące ataki zombie nasilające się nocą. Walka polega głównie na wykorzystaniu broni białej, ale też na systemie tzw. craftingu, czyli wykonywania samodzielnych ulepszeń broni poprzez wykorzystanie znalezionych elementów. Główny bohater, dzięki zdolności pokonywania przeszkód terenowych, mógł swobodnie podróżować po świecie gry, a dodatkowo istniała możliwość prowadzenia rozgrywki jako jeden z zombie – łowca.

### Przyszłość zombie w grach

Poza produkcjami powstającymi na tzw. „duże platformy”, jak PC czy konsole do gier, powstaje coraz więcej gier dedykowanych urządzeniom mobilnym, które mogą stać się za jakiś czas najbardziej popularnymi urządzeniami służącymi rozgrywkom. Zombie jest również bardzo popularnym tematem w grach mobilnych, dostępnych głównie na systemy Android oraz iOS. Ze względu na wciąż (relatywnie) niewielką moc obliczeniową smartfonów oraz tabletów, gry mają raczej proste formy i niezaawansowaną grafikę. Istnieją platformowe, logiczne czy zręcznościowe gry o zombie, ale największą popularność na urządzeniach mobilnych zyskały gry typu *tower defense*. Gry tworzone z myślą o urządzeniach mobilnych są bardzo dobrym sposobem na „oswojenie” użytkowników z wizerunkiem zombie oraz zachęceniem ich do przyjrzenia się większym produkcjom tego typu. Przyszłość gier o zombie nie odbiega z pewnością od tendencji panujących na całym rynku gier. Próby wykorzystania kontrolerów ruchowych oraz gitary jako oręża są naturalnymi konsekwencjami rozwoju sprzętów peryferyjnych wykorzystywanych w grach. Jako pozytywne zjawisko można ocenić eksperymentowanie twórców z różnymi konwencjami i intencjonalne mieszanie różnych gatunków w celu urozmaicenia rozgrywki. Jeżeli urządzenia pozwalające na wykorzystanie wirtualnej

rzeczywistości w grach wideo, takie jak *Oculus Rift*, pojawią się na rynku i utrzymają się na nim, można spodziewać się gry wykorzystującej wizerunek zombie właśnie w takiej formie. Postać, która ma wystraszyć gracza, wydaje się doskonale wpisywać w założenia stojące za okularami rzeczywistości wirtualnej. Zadziwiające jest, że ogromna popularność gier MOBA nie przełożyła się do tej pory na żadną znaczącą produkcję tego typu z zombie w roli głównej.

## Podsumowanie

Zombie na trwałe wpisały się w gałąź rozrywki związanej z grami wideo. Od początków powstawania wszelkich produkcji wykorzystywano je jako antagonistów, tło fabularne, bossów czy żołnierzy, których można wcielić w szeregi własnych armii. Wizerunek zombie ewoluował w grach wideo na przestrzeni lat. W czasach *Dying Light* trudno wyobrazić sobie, że zlepek pikseli z 1984 roku jest tym samym zombie, co obecnie. Pomimo zmiany wizerunku zewnętrznego zombie, idea walki z nimi oraz uczynienia z nich wrogów pozostała niezmienna. Zmieniająca się prędkość poruszania zombie, umiejętności, inteligencja czy zdolność kooperacji stanowią urozmaicenie wprowadzane na potrzeby danej gry, ale gracz samo określenie „zombie” może postrzegać jako nacechowane pejoratywnie. Gry wideo, w których pojawia się zombie, systematycznie umacniają swoją pozycję wśród innych rodzajów gier. Ponad 30 lat skutecznego wykorzystywania wizerunku zombie w grach wideo udowadnia, że ten motyw przewodni jest ponadczasowy oraz może być z powodzeniem wykorzystywany przez kolejne dekady. Pierwsze gry wideo, które poruszały tematykę zombie, przedstawiały potwory w zgodzie z wizerunkiem wypracowanym przez przemysł filmowy. Dynamika zmian na rynku gier wideo może jednak spowodować pojawianie się coraz bardziej kreatywnych projektów żywych trupów, które pozwolą na wypracowanie unikalnego wizerunku dla tego medium.

## English summary

The video games industry has been successfully using the image of the zombie for decades. Since the first game released in 1984, the zombie-slaying theme has appeared in more than 100 video games and still remains popular. In-game realities, characters and zombies have been portrayed with ever more precision and detail over the years. Video

games are not the first medium in which zombies have appeared, thus an in-game zombie image often refers to other cultural works. Video games generally portray zombies as brainless, slow creatures whose sole purpose is to bite or eat the player. However, there are productions attempting to “warm up” the image of zombies. The animated presentation of amusing zombies fighting with plants gained great popularity among users of mobile devices, computers and video game consoles. In the chapter *Evolution of the Image of the Zombie in Video Games*, Bartosz Mazurkiewicz looks more closely at the evolution of zombie-themed games in order to distinguish the characteristics of the entire genre and examine which of those games inspired other productions.

## Teksty cytowane

- APPERLEY THOMAS H. (2006), ‘Genre and Gamestudies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres’, *Simulation & Gaming*: 1 (37).
- FILICIAK MIROSŁAW (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- GOLDSMITH THOMAS T JR. (1948), *Cathode-Ray Tube Amusement Device* (Patent nr 2 455 992 z 14 grudnia 1948), USA: United States Patent Office [dostęp: 1 lipca 2015].
- OSATHANUNKUL CHIN (2015), ‘A Classification of Business Models in Video Game Industry’, *International Journal of Management Cases*: 1 (17).
- SOBOL ELŻBIETA (2002), *Nowy słownik języka polskiego PWN*, Warszawa: PWN.
- URBAŃSKA-GALANCIAK DOMINIKA (2009), *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- WOLF MARK J. P., BERNARD PERRON (2005), ‘An Introduction to the Video Game Theory’, *FORMATS - Revista de Producció Audiovisual*: 4, online: <http://www.raco.cat/index.php/Formats/issue/view/19111/showToc> [dostęp: 30.II.2015].