

Nie każdy zombie wychodzi z grobu: różne genezy zombie w grach komputerowych i wideo

MIŁOSZ MARKOCKI*

Wprowadzenie

Od dłuższego już czasu można zaobserwować znaczny wzrost popularności postaci zombie w różnych mediach. Nie powinien w związku z tym wzbudzać zdziwienia fakt, że w ciągu kilku ostatnich lat została wydana pokaźna liczba gier cyfrowych (zarówno komputerowych, jak i gier wideo), w których zadaniem graczy jest zmierzenie się z zombie. Twórcy gier niezwykle skrzętnie wykorzystują to, że w zachodniej kulturze nie istnieje jeden precyzyjnie określony, jednorodny kanon tej postaci, a przynajmniej nie jednorodny w takim stopniu, jak ma to miejsce w przypadku duchów czy wampirów. W powszechnej wyobraźni odbiorców i, co za tym idzie, również graczy, istnieje pewien zarys – z grubsza określony zestaw cech – pozwalający im odczytać i zidentyfikować daną postać w filmie czy grze jako zombie. Jednak o ile można powiedzieć, że zarówno wśród odbiorców, jak i wśród twórców tekstów kultury popularnej występuje pewien konsensus dotyczący tego, jak powinien wyglądać i zachowywać się zombie, o tyle kwestia jego pochodzenia nie jest już tak jasno sprecyzowana. Pozwala to twórcom gier na dużą swobodę i kreatywność w kwestii uzasadnienia pojawienia się

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: milosz_markocki@yahoo.com

zombie w świecie ich gry oraz w tworzeniu fabuły i oryginalnych elementów lub mechanik gry, które mają pomóc danemu tytułowi wyróżnić się na tle innych gier o zombie.

Zombie po-Romerowski

Wielu badaczy zajmujących się motywem zombie wskazuje film *Noc żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, Romero 1968) jako takie dzieło kulturowe, które zdefiniowało wizerunek współczesnie rozumianego zombie, i do którego współcześni twórcy filmów i gier odnoszą się w swoich produkcjach (PULLIAM 2007: 723). Należy również zwrócić uwagę, że dla większości współczesnych odbiorców to, co uznają oni za oczywisty wizerunek zombie (na który składa się to, jak stwór ten ma wyglądać i się zachowywać) – innymi słowy, obraz powolnej, bezmyślnej istoty, która nie posługuje się narzędziami, konsumuje ludzkie mięso oraz atakuje każdego napotkanego żywego człowieka oraz którą można zabić jedynie strzałem albo silnym uderzeniem w głowę – zostało ukonstytuowane w filmie Romero (WEISE 2009: 253). Kolejną cechą zombie powielaną po Romero w wielu innych dziełach jest, między innymi, brak umiejętności komunikacji – zombie nie potrafią mówić, ani przesyłać informacji w sposób niewerbalny, jednak reagują na różne bodźce, jak na przykład dźwięk, w ten sam sposób, co może z pozoru sprawiać wrażenie skoordynowanego działania. Jedną z cech najlepiej definiujących po-Romerowskie zombie, która pojawia się prawie w każdym współczesnym utworze o tej tematyce, jest nieugięta zaciekłość, z jaką ściga swoje ofiary. Właśnie ta cecha zombie jest najczęściej wykorzystywana w grach jako główne źródło zagrożenia dla gracza ze strony tych monstrów – poruszające się zwłoki, które nie czują zmęczenia, nigdy nie zaprzestaną pogoni, jak również nie można ich zranić lub zabić jak żywych przeciwników, a aby je powstrzymać, trzeba je zniszczyć całkowicie (MARAK 2014: 148).

Strategie przedstawiania genezy zombie w grach

Jeśli przyjrzeć się różnym grom, w których występują zombie, możliwe jest dostrzeżenie dwóch głównych strategii przyjmowania przez twórców gier kwestii wyjaśniania genezy zombie w świecie gry. Pierwszą strategią jest unikanie podawania jakiegokolwiek wykładni pochodzenia zombie. Jest to powszechna strategia znamienna dla wielu gier niezależnych oraz gier cechujących się mniejszą skalą (np. gry przeznaczone na urzą-

dzenia przenośne, czyli gry mobilne), które nie uwzględniają warstwy fabularnej. Najlepszym przykładem tego rodzaju gier jest tytuł *Plants vs Zombie* (POPCAP GAMES 2009), w której gracz broni swojego ogrodu przed inwazją zombie. W tej grze graczom nie podaje się żadnego wyjaśnienia odnośnie genezy żywych trupów – ani co do tego, skąd się wzięły, ani też tego, jak powstały. Jedynie na ekranie ładowania można zauważyć, że zombie nadchodzą od strony cmentarza. Gracz jednak nie otrzymuje żadnych informacji dotyczących tego, co spowodowało ich pojawienie się – wie tylko, że musi pokonać nadchodzące fale przeciwników, chcących dostać się do jego domu, poprzez wykorzystanie do obrony rozmaitych roślin o różnorodnych zdolnościach bojowych. Kwestia tego, skąd i dlaczego zombie przybyły, jest w tej grze pozostawiona całkowicie wyobraźni graczy.

Druga strategia, będąca właściwym tematem niniejszego rozdziału, charakterystyczna dla gier o rozbudowanej warstwie fabularnej, polega na podaniu graczom bardziej lub mniej szczegółowego wyjaśnienia powodów zaistnienia zombie w świecie gry. W niektórych grach odkrywanie genezy zombie należy do głównych wątków fabularnych, a poznanie dokładnych powodów pojawienia się tych postaci jest dodatkową nagrodą dla gracza za ukończenie rozgrywki. Zróznicowanie etiologii zombie w grach jest znaczne; niektóre z tych genez posiadają nawet po kilka odmiennych wersji, jednak w celu możliwie najbardziej przejrzystego ich opracowania zdecydowałem się dokonać pewnych uproszczeń oraz uogólnień. Zaproponowany przeze mnie podział ma charakter przekrojowy, a samo studium powinno się raczej traktować jako przegląd i wstępne usystematyzowanie materiału zawartego w różnych grach cyfrowych, będącego punktem wyjścia do dalszej, bardziej wnikliwej lub ukierunkowanej analizy.

Zarówno w grach komputerowych, jak w grach wideo można zaobserwować trzy główne kategorie genezy zombie; pierwsza z nich przyjmuje, że zombie w świecie gry powstały wskutek zjawisk lub sił takich jak magia, zło, szeroko pojęte (i najczęściej bliżej niesprecyzowane) siły nadprzyrodzone, demony lub siły demoniczne, ewentualnie piekielne – taki rodzaj genezy określam jako mistyczno-magiczny. Kolejny typ uzasadnia pojawienie się zombie działaniem jakiegoś rodzaju wirusa, choroby, obcego organizmu lub nieudanego (bądź, co gorsza, udanego) eksperymentu naukowego; takie wyjaśnienie nazywam genezą naukowo-biologiczną. Trzecia kategoria łączy w sobie różne elementy jednej z wcześniejszych kategorii lub kombinację elementów obu, przez co w grze występuje więcej niż jedno wyjaśnienie pojawienia się zombie; taki przypadek nazywany jest w niniejszym tekście genezą hybrydyczną.

Geneza mistyczno-magiczna

Geneza mistyczno-magiczna jest charakterystyczna głównie dla gier z gatunku *fantasy*, w których występowanie magii w świecie przedstawionym jest czymś całkowicie naturalnym. W takich grach magia jest nierzadko dzielona na różne rodzaje, do których należy między innymi tak zwana nekromancja. Ten rodzaj magii pozwala przy pomocy odpowiednich czarów i zaklęć powołać ponownie do życia (czy też raczej do działania) martwe ciała lub kości ludzi oraz innych istot materialnych. Znamienne jest to, że w tym rodzaju genezy wskrzeszone ludzkie zwłoki, czyli zombie, najczęściej znajdują się pod całkowitą kontrolą nekromanty rzucającego zaklęcie. Przykładem gier wykorzystujących ten rodzaj genezy zombie jest choćby seria gier *Icewind Dale*, zwłaszcza zaś druga część trylogii – *Icewind Dale II* (BLACK ISLE STUDIOS 2002). W tej grze postać gracza, o ile ten stworzył bohatera posługującego się magią, ma dostęp do nekromancji, przy pomocy której może wskrzeszać ciała pokonanych wrogów, aby te następnie były posłuszne jego woli. Taka geneza zombie występuje również w serii gier *Heroes of Might and Magic*, w której od drugiego tytułu w serii – *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars* (NEW WORLD COMPUTING 1996) – występuje frakcja nekromantów. Tym, co ją charakteryzuje, jest możliwość używania magii celem wskrzeszania pokonanych wrogów, aby ci służyli graczom w ich armii nieumarłych, a jedną z podstawowych jednostek nekromantów są właśnie zombie. W grach z serii *Heroes of Might and Magic* jest wyraźnie stwierdzone, że zombie są martwymi ciałami powołanymi ponownie do działania dzięki czarnej magii. Jednak magowie parający się nekromancją nie są w grach *fantasy* jedynymi osobami mogącymi wskrzeszać zwłoki zmarłych. W grze *Baldur's Gate* (BIOWARE 1998) tworzyć zombie przy pomocy czarów mogli również kapłani, pod warunkiem, że służyli oni złym bogom. W mechanice gry zostało to rozwiązane w taki sposób, że postać złego kapłana mogła przy pomocy magii tworzyć zombie albo przejmować kontrolę nad już istniejącymi zombie, a dobry kapłan mógł używać magii tylko w celu ich zniszczenia i, w konsekwencji, nie miał dostępu do czarów służących ożywianiu zwłok pokonanych wrogów¹.

¹ W tym miejscu należy dodać, że w przypadku gier komputerowych i wideo bardzo trudno o wskazanie genezy zombie nawiązującej do praktyk *voodoo*. Przykład czarownika *voodoo*, który przy pomocy magii kradnie i więzi duszę człowieka, zmieniając ciało pozbawione duszy w zombie, znany z książek i filmów, nie pojawił się w żadnej z gier przeanalizowanych na potrzeby tego rozdziału. W kilku grach

Bezpośrednie rzucanie czarów i używanie nekromancji nie jest jedynym magicznym uzasadnieniem pojawienia się zombie w świecie gry. Innymi sposobami wykorzystania tego aspektu rozgrywki przez twórców są rytuały i klątwy rzucane na konkretną postać lub miejsce. Najbardziej klasyczną wariacją takiego rodzaju geny, czyli powołanego ponownie do życia kłutwą ciała – jest motyw mumii ze starożytnego Egiptu. Dzięki takim filmom jak *The Mummy's Curse* w reżyserii Lesliego Goodwina (1944) oraz, być może lepiej znanej współczesnemu odbiorcy, *Mumii* w reżyserii Stephena Sommersa (1999), motyw ten na dobre zadomowił się we współczesnej masowej wyobraźni. W grach ten rodzaj geny zombie zazwyczaj bardzo przypomina motyw klątwy egipskiej mumii, czyli idei zaburzenia spokoju zmarłych.

W praktyce realizacja tego motywu w grach wygląda następująco: najczęściej w świecie gry znajduje się pewna lokacja (z reguły jest to jakiegoś rodzaju grobowiec), której spokój gracz zaburza, skierowawszy tam swojego awatara; w konsekwencji po grzebani tam zmarli powstaną z grobów, aby dokonać zemsty na intruzie bezczeszczącym miejsce ich pochówku. Dobrym przykładem i jednocześnie interesującą wariacją na temat tego motywu jest gra *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA SOFTWARES 2011). W świecie tej gry występują liczne kurhany i grobowce, które gracz może, a czasem wręcz powinien, eksplorować. Jednak, co charakterystyczne dla takich miejsc, kurhany owe zwykle są pełne pochowanych tam wojowników, którzy powstają z martwych, aby zaatakować postać gracza, zakłócającego spokój danego grobowca. W tej grze takie powstałe z grobów ciała wojowników nie są nazywane zombie, lecz noszą miano draugów. Wiąże się to z faktem, że świat gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* jest bardzo mocno inspirowany kulturą i mitologią nordycką. Opisy draugów z oryginalnej nordyckiej mitologii mają wiele elementów wspólnych z opisami zombie występującymi w kulturze popularnej – oba rodzaje istot są martwymi ciałami, które powstały z grobu, i które atakują żywych ludzi (SMITH 2007). Jedną z nielicznych różnic jest to, że – podobnie jak ma to miejsce w przypadku mumii – draug ożywa najczęściej wtedy, kiedy ktoś zakłóci jego spoczynek. Dodatkowym powodem, dla którego twórcy gry zdecydowali się użyć mniej znanej nordyckiej nazwy „draug” na określenie ‘wskrzeszonych zwłok’ (zamiast nazwania ich po prostu „zombie”), może być fakt, że – jak przedstawia to jedno z podań ze zbioru islandzkich legend z czternastego wieku, zebranych

pojawiły się nawiązania do *voodoo* albo postaci, mające wywoływać skojarzenia z czarownikami *voodoo*, jednak w grach tworzyły one zombie zwykle poprzez wskrzeszanie zwłok (podobnie jak nekromanci), nie zaś poprzez zmienianie żywych ludzi w zombie po pozbawieniu ich ciał duszy.

w *Fernir forníslenzkar rímnaflokkar* przez Finnura Jónssona w 1896 roku – druga może pokonać tylko prawdziwy bohater, co dodatkowo może posłużyć podkreśleniu wyjątkowości postaci kierowanej przez gracza. W efekcie powstaje zbiór znaczących konotacji: gracz prowadzi postać, która jest bohaterem nie tylko dlatego, że walczy z zombie, ale dlatego, że walczy ze specjalnym rodzajem zombie, który może być pokonany tylko przez prawdziwego herosa.

W grach występuje jeszcze jedno wyjaśnienie etiologii zombie, które opiera się na działaniu magii. Jest nim spontaniczne powołanie do życia martwych ciał ludzi na skutek wyładowania magicznego, które zakłóciło równowagę sił świata przedstawionego gry. Znakomitym przykładem tego rodzaju genezy zombie jest prezentacja tej postaci w pierwszym akcie gry *Diablo III* (BLIZZARD 2012). W *Diablo III* gracz rozpoczyna rozgrywkę w pobliżu osady Nowe Tristam, która jest oblężona przez hordy zombie. W *Diablo III* jest wyraźnie stwierdzone, że zombie są ciałami zmarłych, które powstały z grobów na skutek silnego wyładowania magii. Gracz dowiaduje się, że powodem wyładowań magicznych – i, co za tym idzie, spontanicznego powstania zmarłych z grobów – jest kometą, która spadła w pobliżu cmentarza znajdującego się niedaleko Nowego Tristam, lecz są to jedyne informacje dostępne w grze.

Geneza naukowo-biologiczna

Naukowo-biologiczna proveniencja zombie ma najczęściej związek nie z magią, ale nauką, a konkretniej eksperymentami naukowymi lub infekcjami obcego organizmu ukazanymi jako źródło pojawienia się żywych trupów. Jednym z najpopularniejszych schematów w tego typu genezie jest uzasadnienie, że zombie powstały wskutek działania wirusa lub broni biologicznej. W takim przypadku zombie nie są przywołanymi ponownie do życia ciałami zmarłych, lecz w większości przypadków żywymi ludźmi, którzy wskutek zarażenia zostają przeistoczeni w zombie. Trzeba w tym miejscu zwrócić uwagę na to, że twórcy gry często nie precyzują, czy wirus zabija zarażoną osobę, a następnie wskrzesza jej zwłoki, czy raczej unicestwia tylko jej umysł, ponieważ ciało dalej się porusza i funkcjonuje. Chyba najbardziej znanym przykładem zastosowania takiego rodzaju genezy zombie w grze jest seria gier *Resident Evil*, której pierwsza część została wydana w roku 1996 – *Resident Evil* (CAPCOM 1996). W świecie gier z tej serii istnieje wirus o bardzo dużych zdolnościach mutacyjnych, zwany wirusem „T” (znanym także jako *Clay virus ε-strain*). Został on opracowany w laboratorium celem stworzenia jak najskuteczniejszej (co oznacza w praktyce: najbardziej śmiertelnej) broni biologicznej. Ze względu na zdolności do mutacji wirus przeistacza w zombie

zarówno tych nosicieli, którzy byli żywi w momencie zarażenia (poprzez zakłócenie i ostateczne zniszczenie wyższych funkcji mózgu), jak i tych, którzy w chwili ekspozycji byli martwi (reanimując ciało). Osoba może zostać zarażona wirusem przez bezpośredni kontakt, na przykład przez wypicie skażonej wody, albo jeśli została ugryziona przez zombie, w którym to przypadku wirus znajdujący się w ślinie zombie dostaje się do krwioobiegu ofiary poprzez ranę. W grach z serii *Resident Evil* gracz, przechodząc kolejne etapy gier, nie tylko walczy z hordami zombie, ale również poznaje coraz więcej szczegółów pochodzenia i funkcjonowania wirusa T. Seria ta jest przykładem tego typu gier, które nie tylko dostarczają bardzo dokładnego wyjaśnienia pochodzenia zombie, ale również używają motywu zidentyfikowania proveniencji zombie jako rodzaju motywacji i nagrody dla graczy.

Inny przykład genezy naukowo-biologicznej proponowany jest w grze *Dead Island* produkcji polskiego studia Techland (2011). Mimo że źródło pochodzenia zombie może wydawać się bardzo podobne do tego zaproponowanego przez serię *Resident Evil*, to jednak *Dead Island* oferuje bardzo interesujący zwrot w kierunku jak najwiarogodniejszego uzasadnienia infekcji zmieniającej ludzi w zombie. Podczas gdy wirus T w grach z serii *Resident Evil* jest całkowicie fikcyjny – wymyślony przez twórców gry od początku do końca – to wirus HK z *Dead Island* jest nieco zmodyfikowaną wariacją rzeczywiście istniejącej choroby o nazwie Kuru. W prawdziwym świecie choroby tej nie powoduje wirus, a błędnie konfigurujące się proteiny, które zaburzają funkcjonowanie komórek. Jednak dwa elementy związane z tą chorobą spowodowały, że twórcy gry postanowili wykorzystać ją jako podstawę genezy zombie w *Dead Island* – po pierwsze, jeśli błędnie skonfigurowane proteiny zaburzają działanie centralnego układu nerwowego, może to prowadzić do zmian zachowania u chorej osoby; niektóre osoby pod wpływem choroby stają się bardzo agresywne. Po drugie – i najistotniejsze w kontekście wpasowania tej choroby w narrację o zombie – istotną cechą Kuru jest sposób, w jaki można się nią zarazić. Do zarażenia może dojść głównie przez zjedzenie zainfekowanej tkanki, dlatego najprostszym sposobem, w jaki człowiek może się zarazić tą chorobą, jest zjedzenie przez niego mózgu chorej osoby². W celu nadania większego realizmu światu przedstawionemu gry polscy twórcy umieścili akcję gry na wymyślonej wyspie Banoi, którą umieścili wśród wysp Papui Nowej Gwinei, i na której

² Z tego względu choroba ta jest endemiczna dla plemion Papui Nowej Gwinei, które praktykowały kanibalizm (LINDENBAUM 2008).

wśród lokalnej populacji odnotowano przypadki zachorowań na Kuru. Głównym celem gracza w *Dead Island* jest przetrwanie apokalipsy zombie oraz znalezienie sposobu na opuszczenie wyspy. W tej grze zostaje wyjaśnione, że wirus zabija zarażone osoby, a zombie są w istocie ciałami działającymi tylko na bazie odruchów i podstawowego instynktu. Na kolejnych etapach scenariusza gracz poznaje coraz więcej informacji na temat wirusa HK oraz tego, w jaki sposób naukowcom z tajemniczego konsorcjum udało się stworzyć wirusa zmieniającego ludzi w zombie przy wykorzystaniu badań nad chorobą Kuru. Mimo dużych podobieństw w przedstawionych genezach zombie przez gry *Resident Evil* oraz *Dead Island*, zdecydowałem się zaklasyfikować je jako osobne typy genezy o charakterze naukowo-biologicznym z uwagi na fakt, że w *Resident Evil* źródłem zombie jest wirus-T, który jest zmodyfikowaną wersją innego wirusa. Natomiast w *Dead Island* ostatecznym źródłem zombie jest istniejąca w świecie rzeczywistym choroba Kuru (nawet jeśli została ona zmodyfikowana na potrzeby gry), na której został oparty wirus HK.

Gry prezentujące naukowo-biologiczne genezy zombie nie ograniczają jednak wykładni epidemii wyłącznie do wirusów i chorób. Jedną z okazjonalnie wykorzystywanych alternatyw jest przemiana ludzi na skutek działania obcego organizmu. Jedną z bardziej interesujących genez zombie tego typu prezentuje gra *The Last of Us* (NAUGHTY DOG 2013), w której źródłem apokalipsy zombie jest działanie grzyba z rodzaju *Cordyceps* (w polskiej literaturze występujący między innymi pod nazwą maczuźnik) występującego w świecie rzeczywistym. Jest to pasożytniczy typ grzyba, który atakuje owady i inne grzyby. Tym, co charakteryzuje pewne gatunki tego rodzaju grzybów, jest ich zdolność do przejścia kontroli nad układem nerwowym swojej ofiary. Kiedy grzybowi uda się zarazić na przykład pojedynczą mrówkę i przejąć kontrolę nad jej układem nerwowym, to jest w stanie zmusić ją do powrotu do mrowiska. Następnie maczuźnik zmusza nosicielkę do atakowania innych mrówek, dzięki czemu będzie mógł on zainfekować swoimi zarodnikami większą ilość owadów (PONTOPIDAN 2009). Zarażone grzybem mrówki-zombie służą tylko celom maczuźnika – bronią go i dążą do zarażenia jak największej liczby owadów, aby jak najbardziej rozprzestrzenić grzyb. Twórcy gry *The Last of Us* prezentują graczom przykład naukowo-biologicznej genezy zombie, w której jeden z gatunków maczuźnika jest w stanie zarazić i przejąć kontrolę nad układem nerwowym bardziej złożonych organizmów, a dokładnie ludzi. Zarażeni umierają, ponieważ grzyb rośnie kosztem oryginalnej tkanki, a pierwszym organem atakowanym przez maczuźnika jest w grze mózg człowieka. Następnie bezwolne martwe ciała przejmuje grzyb, ale jego kontrola nad ludzkim ciałem jest dosyć

ograniczona. *The Last of Us* prezentuje zainfekowanych maczuźnikiem ludzi w sposób podobny do metody klasycznego przedstawienia zombie; ludzie ci są bezmyślnymi chodzącymi zwłokami, które reagują tylko na postać gracza i atakują żywych.

Mimo usilnych poszukiwań nie jest łatwo znaleźć przykład gry, w której geneza zombie wskazywałaby na skażenie radioaktywne jako powód pojawienia się żywych trupów. W kilku grach, w których prezentowany jest świat po wojnie nuklearnej, pojawiają się istoty, które wyglądem i/lub zachowaniem przypominają zombie, jednak zazwyczaj są one określane jako mutanty i tak samo traktowane. W wyjaśnieniach, które może odnaleźć gracz, najczęściej pochodzenie tego rodzaju istot (z czego słynie zwłaszcza seria gier *Fallout*) jest tłumaczone tym, że żywe zwierzęta bądź ludzie pod wpływem napromieniowania zmutowali do takiej postaci – dlatego też, mimo dużych podobieństw do zombie, są oni nadal żywymi istotami, a nie wskrzeszonymi ciałami zmarłych. Podobnie bardzo trudno jest odnaleźć tytuł, który w genezie zombie wskazywałby na jakiegokolwiek rodzaju chemikalia bądź skażenie chemiczne jako powód pojawienia się zombie. Jedyne przypadki pojawienia się chemikaliów w kontekście zombie opierały się na założeniu, że te mogą być odpowiedzialne za występowanie różnych odmian zombie, lecz nie stanowiły samego źródła pojawienia się żywych trupów, jak ma to miejsce we wspomnianej wcześniej grze *Dead Island*.

Geneza hybrydyczna

W grach prezentujących ten rodzaj genezy zombie występuje więcej niż jeden powód pojawienia się żywych trupów w świecie przedstawionym gry. Często w grach z gatunku *fantasy* wykorzystywane są dwa lub nawet wszystkie trzy rodzaje genealogii mistyczo-magicznej. Wszak skoro w świecie przedstawionym gry występuje magia, nie ma powodu, dla którego twórcy gry mieliby ograniczać się tylko do jednego rodzaju wykorzystania magii do tworzenia zombie. W grze typu MMOPRG *Guild Wars 2* (ARENA.NET 2012) gracze mogą stworzyć postać maga, którego następnie mogą wyspecjalizować w sztuce nekromancji, dzięki której gracz będzie mógł wskrzeszać zwłoki pokonanych wrogów. Jednak w grze *Guild Wars 2* geneza zombie nie ogranicza się tylko do bezpośredniego działania nekromantów; w świecie przedstawionym gry znajdują się regiony, w których wylądowania energii magicznych powodują samoistne powoływanie do życia ciał zmarłych. Tak więc gracze mogą spotkać zombie nie tylko w obecności nekromantów, ale również w różnych regionach świata gry, gdzie pojawiają się one bez ich magicznej ingerencji.

Gry mogą również proponować hybrydyczną genezę zombie prezentującą na pozór wykluczające się nawzajem uzasadnienia należące zarówno do typu genezy mistyczno-magicznej, jak również naukowo-biologicznej. Taki przykład przedstawiają gry *Warcraft III* (BLIZZARD 2002) oraz *World of Warcraft* (BLIZZARD 2004), kontynuująca fabułę, wątki i świat gry ukonstytuowane w grze *Warcraft III*. W świecie tych gier zostają zaprezentowane dwa główne powody pojawienia się zombie. Pierwszy należy do genezy mistyczno-magicznej i jako źródło pojawienia się żywych trupów wskazuje na działania nekromantów, którzy przy pomocy magii powołują do działania ciała zmarłych. Drugi natomiast należy do genezy naukowo-biologicznej i wskazuje na bliżej nieokreślony środek chemiczno-biologiczny. W czasie rozgrywki w *Warcraft III* gracz odkrywa spisek tajemniczego kultu, który opracował pewnego rodzaju broń biologiczną, znaną pod nazwą Plaga. Kultysty używają Plagi do skażenia żywności, a następnie starają się tę żywność rozdystrybuować do jak największej ilości ludzi. Ludzie po zjedzeniu skażonego pożywienia zapadają na chorobę, wskutek której zmieniają się w zombie. W grze nie jest jednak sprecyzowane, czy Plaga zabija zarażone osoby i następnie reanimuje ich zwłoki, czy tylko przeistacza ludzi w zombie, podobnie jak we wspomnianym wcześniej *Resident Evil*. Jest to interesujący przykład, ponieważ twórcom *Warcraft III* i *World of Warcraft* udało się połączyć genezy zombie o charakterze magicznym oraz naukowym w taki sposób, że nie dość, że sobie nie przeczą, ale wręcz dobrze się dopełniają. Mimo że gry przedstawiają świat *fantasy*, co implikuje raczej ograniczony poziom rozwoju technologicznego, to uzasadnienie, że kult zastosował magię i alchemię do zmodyfikowania jakiejś istniejącej już choroby w taki sposób, aby ta nie tylko zabijała, lecz by przeistaczała ofiary w zombie, jest w realiach świata przedstawionego tych gier jak najbardziej wiarygodne.

Zombie w roli zagrożenia i przeciwnika dla graczy

Jest jeszcze jeden aspekt dotyczący występowania zombie w grach, który w większości tytułów gier bezpośrednio wynika z rodzaju zastosowanej przez twórców genezy zombie – jest to mianowicie sposób, w jaki zombie jest przedstawiany w świecie gry w kontekście pełnionej przez niego roli przeciwnika gracza. Wyodrębnić tu można dwie główne tendencje interpretacyjne twórców. Jedną jest przedstawienie zombie jako zaledwie jednego z wielu różnych zagrożeń, a drugą jest umieszczenie gracza w świecie, w którym zombie, a raczej horda zombie, jest głównym antagonistą.

Zastosowanie przez twórców gry zombie jako jednego z wielu rodzajów potworów i przeciwników, z którymi przyjdzie walczyć graczom, jest charakterystyczne dla

gier *fantasy* wykorzystujących najczęściej genę mistyczno-magiczną. W serii *Baldur's Gate* zombie są jednym z wielu rodzajów przeciwników i są zaprezentowane w najbardziej klasycznej formie – jako powolne i pozbawione inteligencji chodzące zwłoki. W takich grach występuje tylko jeden typ zombie, które przedstawione są jako niezbyt duże zagrożenie dla postaci gracza. W większości gier *fantasy* zombie są jednymi ze słabszych przeciwników i stanowią ewentualne niebezpieczeństwo tylko w początkowym etapie gry. Również z tego względu w grach przedstawiających genę mistyczno-magiczną zombie bardzo rzadko pełni rolę *bossa* – przeciwnie, prawie zawsze występuje w dużych grupach, których przewaga, a co za tym idzie, trudność dla gracza, wynika wyłącznie z liczebności, a nie z siły pojedynczego zombie.

Inaczej wygląda kwestia przedstawiania zombie jako antagonisty w grach sytuujących zombie w roli jedynego przeciwnika graczy. Najczęściej dotyczy to tytułów, w których twórcy zdecydowali się na zastosowanie naukowo-biologicznej geny zombie. Podobne światy przedstawione bardzo często są wzorowane na współczesnych realiach, co uniemożliwia twórcom przywoływanie szerokiej gamy potworów. Dlatego dla urozmaicenia rozgrywki twórcy często wykorzystują jeden z aspektów geny naukowo-biologicznej, który pozwala na wprowadzenie różnych rodzajów zombie. Twórcy gier, wykorzystując zmutowaną wersję wirusa albo choroby jako źródła pojawienia się zombie, zapewniają sobie bardzo proste i wiarygodne uzasadnienia dla występowania różnych odmian zombie w świecie gry. Skoro wirus albo choroba działa na każdą osobę trochę inaczej, to czemu pewne osoby pod wpływem wirusa nie miałyby się zmienić w rodzaj zombie odmienny od klasycznych, powolnych, pozbawionych inteligencji chodzących zwłok? Gra *State of Decay* (MICROSOFT STUDIOS 2013) wykorzystuje naukowo-biologiczną genę zombie jako uzasadnienie występowania kilku specjalnych rodzajów zombie w świecie przedstawionym gry. W takim przypadku zombie w klasycznym rozumieniu są tylko słabszymi przeciwnikami, podczas gdy rolę bossów w grze pełnią zmutowane czy specjalne – a co za tym idzie silniejsze – osobniki, często mało przypominające tradycyjne zombie. Przykłady specjalnych zmutowanych zombie pełniących rolę bossów odnaleźć można chociażby we wspomnianych wcześniej grach *Resident Evil* oraz *Dead Island*.

Podsumowanie

Wyraźnie widać, że twórcy gier sięgają po wiele różnych geny zombie, których zadaniem jest wyjaśnienie występowania tych istot w świecie danej gry. Zastosowanie konkretnej genealogii często dyktowane jest kontekstem świata przedstawionego gry. Stąd

twórcy gier przedstawiających światy *fantasy* najchętniej sięgają po etiologie mistyczno-magiczne, ponieważ właśnie one najbardziej pasują do realiów świata gry. Podobnie w grach przedstawiających świat inspirowany aktualnie istniejącym jako o wiele bardziej prawdopodobna zostanie odebrana geneza naukowo-biologiczna. Jednak tym, co według autora tych słów stanowi najbardziej interesujący aspekt kwestii genez zombie przedstawianych w grach komputerowych i wideo, jest różnorodność punktów wyjścia, które w większości przypadków zmierzają mniej więcej do tego samego celu. W przywołanych przykładach gier prezentowane zombie są do siebie bardzo podobne – poruszające się powoli, bezmyślne i rozkładające się zwłoki, których główna siła tkwi w olbrzymiej przewadze liczebnej. Należy zwrócić uwagę, że nawet w grach, w których pojawia się kilka rodzajów zombie, zdecydowana większość tych stworzeń nadal jest prezentowana w zgodzie z najbardziej klasycznym i rozpowszechnionym w powszechnej wyobraźni wizerunkiem tych istot. Świadczy to zapewne o powszechności i sile owego ikonicznego wręcz wizerunku zombie w ogólnej świadomości odbiorców, skoro twórcy gier starają się ograniczać w swoich dziełach ingerencje i zmiany w samej postaci zombie, a determinantu oryginalności i innowacyjności szukają głównie w genezie tych istot. Wydaje się, że deweloperzy gier kierują się zasadą, że najważniejsze jest to, aby gracz rozpoznał w przeciwniku zombie, natomiast uzasadnienie pojawienia się tych stworów jest jedynie dodatkiem i ciekawostką dla użytkownika.

English summary

Over the last few years, the popularity of zombies has been rising in both popular culture and mass media—the living dead have spread from cinemas to TV series and novels as well as computer and video games. In the 2000s alone more than eighty games referring to zombies either in the title or in the content were published. Since zombies have become so common in the game industry, game developers strive to make their games different from others, so that their title does not end up as “just another zombie game.” In order to remain recognisable and to be readily associated with the threat that zombies create, game developers cannot change the representation of the zombie in any significant manner. Thus they reach for originality and innovation in their games—not in the character of the zombie itself, but in the depiction of its origins. In the case of the living dead, most variations do not come from the physical appearance or behaviour of zombies but from the reasons for which they came to be: what caused the gameworld to be full of mindless and tenacious creatures that are thirsty for

the blood and flesh of the living humans? Miłosz Markocki's goal in the chapter *Not Every Zombie Rises from Its Grave: On Different Origins of Zombies in Video and Computer Games* is to present a number of general patterns used by game developers to explain the origins of the zombies in gameworlds, as well as to present more interesting variations of these schemas and hybrid variants. Comparing various types of zombie origins presented in games, the diversity of paths taken by game developers is depicted—even though they all have the same goal that is establishing the character of the zombie in the gameworld.

Cytowane teksty

ARENANET (2012), *Guild Wars 2*, NCsoft [PC].

BETHESDA GAME STUDIOS (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks [PC].

BIOWARE (1998), *Baldur's Gate*, Black Isle Studios [PC].

BLACK ISLE STUDIOS (2002), *Icewind Dale II*, Interplay Entertainment [PC].

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2012), *Diablo III*, Blizzard Entertainment [PC].

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2002), *Warcraft III*, Blizzard Entertainment [PC].

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004), *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment [PC].

CAPCOM (1996), *Resident Evil*, Capcom [PS].

LINDENBAUM SHIRLEY (2008), 'Understanding kuru: the contribution of anthropology and medicine', *Philosophical Transactions of the Royal Society*: 1510, ss. 3715-3720.

MARAK KATARZYNA (2014), *Japanese and American Horror*, Jefferson, N.C.: McFarland.

NAUGHTY DOG (2013), *The Last of Us*, Sony Computer Entertainment [PC].

NEW WORLD COMPUTING (1996), *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars*, The 3DO Company [PC].

PONTOPIDDAN MAJ-BRITT I IN. (2009), 'Graveyards on the Move: The Spatio-Temporal Distribution of Dead *Ophiocordyceps*-Infected Ants', *Plos: one*: 3, ss. 1-10.

- POPCAP GAMES (2009), *Plants vs Zombie*, PopCap Games [PC, mobile game].
- PULLIAM JUNE (2007), 'The Zombie', w: S.T. Joshi (red.), *Icons of Horror and the Supernatural*, Volume I, Westport, C.T.: Greenwood Press.
- ROMERO GEORGE A., REŽ (1968), *Night of the Living Dead*, The Walter Reade Organization [DVD].
- SMITH GREGG A. (2007), *The Function of the Living Dead in Medieval Norse and Celtic Literature: Death and Desire*, Lewiston: Edwin Mellen Press.
- TECHLAND (2011), *Dead Island*, Deep Silver [PC]. Undead Labs (2013), *State of Decay*, Microsoft Studios [PC].
- WEISE MATTHEW (2009), 'The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising', w: Bernard Perron (red.) *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson: McFarland.