

Notatka z zajęć 28.11.2011

Notatkę sporządziła Sylwia Chmielewska na podstawie własnej prezentacji na temat recepcji postaci Heraklesa w grach komputerowych.

1997 Disney's Hercules

- typ: gra zręcznościowa -> platformowa;
- gra oparta na słynnym filmie Disneya; fabuła odgrywa rolę drugoplanową;
- Herkules disneyowski pojawia się również w grach *Kingdom Hearts* oraz *Kingdom Hearts II* – jest to postać epizodyczna;
- postać tę jako bohatera filmu będziemy omawiać bliżej w niedalekiej przyszłości :).

1997 Herc's Adventures

- typ: gra zręcznościowa -> platformowa;
- gra jest dowcipna, zabawna – całość kompozycji jest oparta właśnie na elementach humorystycznych; fabuła odgrywa rolę drugoplanową;
- Herkules jest „osiłkiem”, „mięśniakiem” o karykaturalnym wyglądzie; jest jednym z trzech bohaterów, którymi możemy sterować (pozostała dwójka to Atalanta i Jazon); jest najsilniejszy z całej trójki, może podnosić ciężkie obiekty, takie jak domy, i rzucać nimi w przeciwników.

2000 Hercules: the Legendary Journeys

- action-adventure (przygodowa gra akcji);
- gra oparta na serialu telewizyjnym o tym samym tytule;
- główny bohater – Herkules – wzorowany na postaci granej przez Kevina Sorbo;
- Ares planuje detronizację Zeusa :) z pomocą Hery; Zeus znika w tajemniczych okolicznościach, co wiąże się z nastaniem chaosu w świecie nieśmiertelnych. Bogowie, nie wiedząc do końca, co się dzieje, uciekają na Ziemię w poszukiwaniu przyczyny zniknięcia Zeusa; Herkules jest (oczywiście) jedynym bohaterem, który może zapobiec ostatecznej katastrofie świata śmiertelnych i nieśmiertelnych.

2006 Hercules: Battle with the Gods

- gra zręcznościowa -> platformowa;

- gra została stworzona przez firmę MIDAS INTERACTIVE;
- tytułowy bohater zbudowany podobnie do tego z *Herc's Adventures*;
- waleczny Herkules wyrusza na poszukiwania swojego przyjaciela Pegaza, który został porwany przez Posejdona; równolegle główny bohater stara się odzyskać przychylność bogów Olimpu, przez których wygnany został z ich siedziby; fabuła w trakcie właściwej rozgrywki zdecydowanie schodzi na dalszy plan;
- więcej informacji: <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=11264>.

2006 *Dragonfable*

- więcej informacji o grze: <http://pl.wikipedia.org/wiki/DragonFable>; oficjalna strona – <http://www.dragonfable.com/>.
- typ: częściowo płatna (dobrowolnie) gra przeglądarkowa typu RPG;
- jedno z zadań zakłada wykonanie dwunastu prac zleconych przez „chicken/cow god” nazwanego *Zeuster*; jest to oczywiście parodia mitu, być może nawiązująca także do popularnych wówczas kreskówek;
- „Zeuster is the god of bacon. He gives the hero 12 labors, which have to be completed if the hero wanted to know the secrets of element bacon” [w]: <http://dragonfable.wikia.com/wiki/Zeuster>.

2008 *Rise of the Argonauts*

- typ: combatRPG lub action adventure z elementami RPG;
- Herkules jest kompanem i bliskim przyjacielem Jazona, wodza Argonautów;
- cytaty z mojej pracy licencjackiej *Reinterpretacje mitów greckich w kulturze popularnej na przykładzie wybranych gier komputerowych i konsolowych* (2011):

Jednym z przyjaciół Jazona jest Herkules, postać ważna, aczkolwiek znacznie uproszczona przez autorów. Potężny, muskularny syn Zeusa jest nikim więcej, jak tylko uosobieniem siły, pierwotnej i niepowstrzymanej. Kultura popularna uczyniła z niego postać na wskroś komercyjną, raczej płaską i jednowymiarową. W Rise of the Argonauts heros jest pozbawionym przymiotów intelektualnych wojownikiem, którego siła jest nie do przecenienia w walce. Jego dłonie są ogromne i służą głównie do miażdżenia przeciwników, głowa natomiast jest nieproporcjonalnie mała w stosunku do reszty ciała. Jej rozmiar zdecydowanie odpowiada ilorazowi inteligencji herosa, na

co wskazuje cytata: I judge a speech by how quickly I find myself asleep. Nie powinniśmy zresztą się spodziewać, że tytaniczna figura Herkulesa, eksploatowana przecież w mediach przez dziesięciolecia, przybierze inną postać w multimedialnym tekście kultury służącym rozrywce.

2010 *God of War III*

- typ: action adventure;
- cytata z mojej pracy licencjackiej (w tym cytata z gry):

Tuż przed uśmierceniem Hery bohatera zatrzymuje ogromny, potężny Herkules:

- Hercules: You were always Zeus' favorite!
 - Kratos: The air on Olympus affects your thinking brother. Zeus has no favorites.
 - Hercules: Think about it, brother. While I was stuck cleaning the Augean stables, he chose you to kill Ares. Not convinced? How about this: while you were being crowned god of war, I was sent out to find an apple! A labour, they called it!
- ...i kolejny:

Herkules będący pod wpływem zła, które wydostało się z Puszki Pandory [Puszka została otwarta po raz drugi i tym razem nieszczęścia dotknęły nie ludzi, a bogów], odczuwa zazdrość, ponieważ Kratos otrzymał od bogów trudniejsze zadania, czyniące go sławnym i znanym w całej Grecji. Fakt, iż to protagonista został bogiem wojny, również nie daje mu spokoju. Jest tak zaślepiony ogarniającym go uczuciem zawiści, że traci umiejętność racjonalnej oceny sytuacji: czyż obecne położenie Kratosa jest godne pozazdroszczenia? Ostatecznie niedowartościowany „czempion” bogów stawia sobie za cel zabicie głównego bohatera gry, nazywając ten akt trzynastą i ostatnią pracą. Długa i brutalna walka między przyrodnimi braćmi kończy się zwycięstwem Kratosa.

- należy pamiętać, że Herkules jest przyrodnim bratem Kratosa;
- bohater posiada również broń, która nazywa się *Nemean Cestus* (są to ogromne metalowe „rękawice”, ciężkie i śmiertelne) -> por. Lew Nemejski;
- ciekawostka: głos pod postacią Kratosa podkłada serialowy Herkules – Kevin Sorbo.

2006-2010 *God of War, God of War II, God of War III, God of War: Chains of Olympus, God of War: Ghost of Sparta*

- postać Kratosa jest nawiązaniem do mitycznego Heraklesa;
- Kratos pod wpływem szału zesłanego przez Aresa zabija swoją żonę i córkę; następnie musi przez dziesięć lat wykonywać prace zleczone przez bogów, by odkupić swoje winy (*miasma*);
- Kratos jest uosobieniem siły, tak jak Herakles;
- obaj bohaterowie zostają ubóstwieni (Kratos tymczasowo, Herakles permanentnie).

Herakles występuje także w następujących grach strategicznych czasu rzeczywistego (RTS):
Age of Mythology, Age of Empires: Mythologies, Empire Earth.

Link do informacji na temat ciekawej gry, o której nie opowiedziałam:

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Return_of_Heracles