

OŻYWIAJĄC ANTYCZNE WAZY. RECEPCJA CZARNO-FIGUROWEGO MALARSTWA GRECKIEGO W GRZE „APOTHEON”.

Michał Szymański

Abstrakt

Artykuł poświęcony jest analizie gry „Apotheon”, która należy do nurtu gier niezależnych (independent game) i z uwagi na inspirację czarno-figurowym malarstwem wazowym stanowi przykład transpozycji tradycyjnych form artystycznych w medium gier komputerowych. W tekście prześledzone zostają ikonograficzne i stylistyczne inspiracje antycznym malarstwem greckim, jakie twórcy zaimplementowali w rzeczywistość gry. Przegląd konkretnych rozwiązań pokazuje, że w przypadku „Apotheonu”, mamy do czynienia ze szczególną recepcją konkretnych aspektów kultury antyku, która wskazuje na pogłębioną wiedzę w tym zakresie. Stylistyka gry a momentami nawet mechanika rozgrywki, zostają podporządkowane intencji przekazania graczowi wiedzy na temat antyku, jego sztuki, mitologii czy nawet historii militarnej. Zarazem, zostaje to przekazane w subtelny sposób, za pomocą rozmaitych nawiązań, o charakterze cytatów i aluzji. Niniejszy artykuł, z jednej strony ma na celu wskazać zjawisko inspiracji starożytną kulturą w grach, na podstawie konkretnego przykładu. Z drugiej natomiast, istotne jest pokazanie, że gry, przy zachowaniu podstawowej funkcji ludycznej, często przekazują konkretną wiedzę i stanowią mogą inspirację do poszerzenia zainteresowań w temacie, jaki podejmuje dana produkcja.

Recepcja antyku w kulturze popularnej jest obecnie powszechnym zjawiskiem, obecnym w wielu współczesnych mediach. Podejmowana jest w filmach, komiksach czy animacjach dla dzieci¹. Temat starożytności, jej historii i mitów, od dłuższego czasu występuje również w grach komputerowych, które w różnorodny sposób czerpią z niego inspiracje². Wśród najbardziej znanych tytułów, podejmujących recepcję tego okresu, wymienić można strategię „Rome Total War” z 2004, gdzie rozgrywka oparta na taktyce wojskowej,

¹ Zagadnienie to zostało szerzej opracowane w zbiorowej publikacji: *Antiquity in Popular Literature and Culture*, K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha (ed.), Cambridge 2016, zob. zwłaszcza: German Anna, *Nec hercules contra plures: What popular culture does with antiquity*, [w:] Part II „Antiquity in Popular culture”, s. 91-117.

² Zjawisko inspiracji antykiem w grach charakteryzuje ogólnie Sylwia Chmielewska na przykładach produkcji z różnych gatunków i lat. Autorka na wstępie wskazuje na przykład wczesnego tytułu o tej tematyce: „Perseus and Andromeda” z 1983 r. Była to jeszcze gra tekstowa, wymagając używania komend, jedynie z bardzo uproszczonymi graficznymi ilustracjami. S. Chmielewska, *Grywalny antyk*, [w:] „Antyk i my”, K. Marciniak (red.), Warszawa 2013, s. 192.

pozwała nam prowadzić armię w czasach panowania imperium rzymskiego czy „Age of mythology” z 2002 r., w tym samym gatunku, ale osadzona w świecie greckich mitów. Należy wspomnieć również o popularnej serii „God of war”, grze z kategorii „hack and slash”³, która oryginalnie przetwarza grecką mitologię, swobodnie operując istotnymi dla tej sfery postaciami i motywami. Nie tyle istotna jest tu wierność w ukazywaniu mitów, co raczej interpretacja starożytnej architektury, czy projektowanie potworów na podstawie inspiracji mitycznymi stworzeniami, znanymi wizualnie z ówczesnej sztuki. Nawet nadzwyczajna, cechująca się realizmem przedstawienia brutalność w tej grze, jest cechą wpisaną w rozumienie greckiej kultury i jej mitologii⁴. W tym wypadku jest jednak hiperbolizowana, zbliżając się do filmowej efektowności, a nawet oscylując na granicy estetyki „gore”.

Gra „Apotheon” z 2015 r., stanowiąca przedmiot niniejszego artykułu, jest bliska idei wspomnianego „God of War”. W tej historii również występuje bohater, który przeciwstawia się panowaniu Zeusa i poprzysięga mu zemstę a jednocześnie eliminuje pozostałych bogów w drodze na Olimp. Z drugiej strony, konwencja estetyczna w jakiej ten świat został ukazany, zdecydowanie kontrastuje z językiem realizmu. Warto zaznaczyć, że „Apotheon” należy do grupy gier zwanych „indie”(independent game), które tworzone są przez niewielkie, niekiedy kilkusobowe studia, nie posiadające równie wysokiego budżetu jak twórcy hiperrealistycznych produkcji. Wyróżnia je natomiast warstwa graficzna, która pomimo dwuwymiarowości, cechuje się artystyczną, oryginalną formą, niekiedy inspirowaną stylem danej epoki lub konkretnego twórcy⁵. W omawianym przypadku, warstwa wizualna jest tym bardziej szczegółowa, ponieważ twórcy oparli stylistykę gry głównie na czarno-figurowym malarstwie greckim, które najczęściej występowało na antycznych wazach⁶. Wskazany styl graficzny, wyraźnie świadczy o intencjach autorów gry, którzy podejmują się recepcji medium artystycznego, ściśle wpisanego w kulturę grecką. Artykuł ma na celu prześledzenie, jakie wzorce z kultury antycznej adaptują twórcy i jak funkcjonują one w medium gry. Inspirację starożytnością

³ Hack and slash, z ang. dosłownie rąbać i ciąć, należy do podgatunku gier rpg(role playing game), która skupia się wokół efektownej walki i związanych z tym rozwojem postaci.

⁴ Główny protagonista serii, Kratos, reprezentuje typ anty-bohatera, pragnącego zemsty na bogach. W brutalny sposób zabija on swoich przeciwników. Jednocześnie, pewne elementy fabuły łączą jego historię z Herkulesem, jak na przykład zamordowanie własnej rodziny i towarzyszące temu piętno. Postać Kratosa stała się przedmiotem kilku osobnych artykułów.: zob. F. Futflänger, *God of war and mythology of games*[w:] „Greek and Roman games in the computer age”, T. Thorsen(ed.), Trondheim 2012; Chmielewska Sylwia C://*Hercules in Computer Games/A Heroic Evolution*, [w:] „Antiquity in Popular culture”, K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha (ed.), Cambridge 2016.

⁵ Innym interesującym przykładem jest gra „Tormentum: Dark Sorrow”, polskiego studia „Ohnoo!”, która ukazała się na rynku miesiąc po premierze „Apotheonu”(4 marca 2015). W warstwie graficznej gra inspirowana jest głównie malarstwem Hansa Gigera i Zdzisława Beksińskiego, opierając się na ogólnej stylistyce ich obrazów a niekiedy odnosząc się do konkretnych dzieł w formie cytatów i aluzji.

⁶ Zagadnienie „greckiego malarstwa wazowego” pod względem periodyzacji jest różnie porządkowane przez uczonych. Na przykład niektórzy włączają w ten zakres wytwory z „greckiego okresu brązu”, a inni je wykluczają. Większość badaczy wylicza styl pro-geometryczny, geometryczny i hellenistyczny, przy czym najwięcej opracowań poświęcono bardziej dojrzałym stylowo formom z okresu „archaicznego” i „klasycznego”, a więc pomiędzy 700 a 323 r. p.n.e. J. Oakley, *Greek vase painting*, [w:] „American Journal of Archeology”, 113(2009), s. 599.

mają tu bardziej złożony wymiar, niż w znanych produkcjach, co wymaga omówienia na określonych przykładach.

W większości nowych gier komputerowych, nacisk kładziony jest na aspekt symulacji⁷. Niezależnie od gatunku i typu rozgrywki, pojęcie to wpisane jest w istotę gier komputerowych, choć poczucie immersji⁸, w większym stopniu sprzyjają wysoko budżetowe produkcje, operujące foto-realistyczną formułą wizualną. „Apotheon”, przez swoją stylistykę, od początku sygnalizuje wykorzystanie określonej konwencji, która przywołuje kontekst ówczesnej sztuki, ale nie przenosi nas bezpośrednio w historyczne realia życia w starożytności. Gra ukazuje rzeczywistość z perspektywy malowideł na antycznych wazach, włączając odbiorców w swój świat. Czyni to przy tym inaczej, niż robią to twórcy innych gier, którzy starają się uprawdopodobnić otoczenie bohatera. Następuje tu podwójna transpozycja, ponieważ greckie malarstwo wazowe jako pierwsze przeniosło syntezę rzeczywistości i mitów w swoje medium, a gra przetwarza to na swoich zasadach. Cyfryzacja tej plastyki, siłą rzeczy wnosi jej własną interpretację, na rozmaite sposoby przepracowując motywy ikonograficzne i przystosowując określone elementy do mechaniki rozgrywki. Na początku, już samo menu gry zapowiada styl graficzny z jakim będziemy mieli do czynienia, ukazując plejadę greckich bogów, utrzymanych w stylistyce malarstwa czarno-figurowego, z elementami czerwono-figurowego[il.1].

Biorąc pod uwagę sposób przedstawienia postaci i ich atrybutów, dostrzegalna jest analogia z typowymi wizerunkami bogów na greckich wazach. Hefajstos przedstawiony został z labrysem⁹, co stanowi rzadki motyw ikonograficzny, charakterystyczny dla przedstawień tego boga w malarstwie czarno-figurowym[il.2]. Podobnie, sposób ujęcia błyskawicy Zeusa, wynika ze znajomości konkretnych wizerunków, ponieważ odbiega od umownego przedstawienia pioruna, który jest powszechny w kulturze popularnej. Natomiast przedstawienie Hermesa, nie tylko z uwagi na strój i atrybuty, ale nawet nasycenie kolorów, przywodzi skojarzenia z konkretną amforą z okresu archaicznego[il.3]. Spójność stylistyczna w obrębie gry objawia się także w intrze¹⁰, które korzysta z zabiegów

⁷ Symulację rozumiem tutaj za Manovichem jako poczucie ciągłości świata rzeczywistego i wirtualnego, których granicę się zacierają. Badacz wskazuje na genezę tego zjawiska już w percepcji malarstwa freskowego, którego ogląd wymusza poruszanie się w określonej przestrzeni, inaczej niż przy recepcji obrazu sztalugowego, ograniczonego ramą. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 197-198.

⁸ Immersja rozumiana jest jako zaangażowanie gracza w wirtualną rzeczywistość, za pomocą różnych środków, takich jak grafika, co wywoływać ma poczucie obecności w świecie gry. J. Krogulec, *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, [w:] *Creatio Fantastica R. XII 2015*, nr 1(48), s. 1.

⁹ Forma podwójnej siekiery, która wywodzi się z kultury minojskiej i przede wszystkim funkcjonowała w różnych dekoracjach jako motyw symboliczny. Na początku wiązany z mitem o labiryncie, z czasem nabrał znaczenia religijnego. T. Hodge, *The Labrys: Why was the double axe double?*, [w:] *American Journal of Archaeology*, vol. 89, No. 2, 1985, s. 307. W malarstwie czarno-figurowym kilkakrotnie pojawia się wizerunek Hefajstosa z tą bronią i zważywszy na jego znaczenie można przypuszczać, że uważano go za twórcę boskiego kowala, choć w literaturze nie podjęto tego wątku.

¹⁰ Intro jest pojęciem używanym w odniesieniu do filmowego początku gry, które stanowi wprowadzenie do historii, poprzedzające samą rozgrywkę. Termin stosuje się także w muzyce, w której oznacza pierwszy utwór danego albumu.

filmowych, takich jak narracja w voice actingu¹¹, ale formalnie nie odbiega od grafiki podczas samej rozgrywki.

Ponadto, rozpoczynając historię, zostajemy zapoznani z tzw. „tutorialem”¹², to znaczy rodzajem instrukcji, informującej jaki przycisk odpowiada za daną czynność postaci. Nie byłoby w tym nic niestandardowego, gdyby nie fakt, że zazwyczaj występuje to poza główną rozgrywką, wtedy gdy przejdziemy do opcji lub włączymy tryb „samouczka”. Natomiast w „Apotheonie”, tutorial zostaje wpisany w strukturę wizualną gry, figurując w tle jako forma ozdobnego paneau, ilustrującego wykonanie danej czynności [il.4]. W przypadku konieczności zastosowania nowych czynności, informacja o tym zostaje ponownie włączona w dekorację tła. Interesującym aspektem w wizualizacji mechaniki gry, jest również wygląd mapy, która ukazuje połączenia poszczególnych lokacji w formie zwartej kompozycji, wpisując funkcję informacyjną w estetykę świata antycznych waz [il. 5].

Podobnie jest zresztą w przypadku przedstawienia map poszczególnych poziomów, czego dobrym przykładem jest ukazanie rzutu jednego z nich w układzie labiryntu, istotnie przypominającego ikonografię antyczną. Najczęściej występującym motywem dekoracyjnym w grze są pasy złożone z meandrów, obecne w różnych wariacjach i konfiguracjach, co jest zresztą najbardziej charakterystyczne dla całej sztuki greckiej, nie tylko malarstwa wazowego. Wzory stanowią dekorację odpowiednio wkomponowaną w tło architektoniczne¹³ albo przechodzą w „naturalne” elementy konstrukcji świata jak drzewa [il. 6]. Ponadto, pasy meandrów tworzą podstawę, po której przemieszcza się bohater, sprawiając wrażenie podziałów stosowanych w greckich wazach. Niemniej jednak lokacje nie zostają podzielone w prostym układzie horyzontalnym, którym miałyby wyznaczać kierowanemu bohaterowi ruch od lewej do prawej.

Przedmiot estetycznej inspiracji został tu dostosowany do bardziej złożonego systemu poruszania w różnych kierunkach, co wiąże się z po części platformowym¹⁴ charakterem gry. Nadal oczywiście, całość ujęta jest w określonych ornamentalnych ramach, a nawet schody ustawione zostały w taki sposób, że wyznaczają rytm, nie zmieniając założeń estetycznych świata gry. Nawet ceglane fragmenty czy podziemia i skały są do nich dostosowane. Świat, który przemierzamy, pomimo nieustannie podkreślanej „sztuczności”, jest żywy i dynamiczny, o czym świadczą elementy interakcji z otoczeniem. Bohater jest w stanie rozbić, takie przedmioty jak meble i naczynia, które początkowo zdają się być czysto dekoracyjnym elementem, wypełniającym przestrzeń. Ponadto, w

¹¹ Termin oznacza ścieżkę głosową nagraną przez aktorów, która używana jest w grach i animacjach.

¹² Z angielskiego dosłownie „samouczek”, który funkcjonuje w różnych programach komputerowych. Termin rozpowszechnił się szczególnie w odniesieniu do gier, oznaczając standardową opcję praktycznego zapoznawania ze sterowaniem na początku rozgrywki.

¹³ Modele budowy w tle, na przykład świątyni, choć w grze wpisane w stylistykę czarno-figurową, nie były w tej formie obecne na antycznych wazach greckich, które nie ukazywały.

¹⁴ Platformówkami określa się gatunek gier, opierający się na zręcznościowym charakterze rozgrywki, podczas której kierowana przez gracza postać przeskakuje z jednego elementu na kolejny lub unika przeszkód. W przypadku „Apotheonu” elementy zręcznościowe zostały połączone z sekwencjami walki.

ciemniejszych miejscach, gdy konieczne jest użycie pochodni, światło rozprasza się w określonym obszarze wokół postaci, co urealnia fizykę świata.

Z kolei rozwiązania, takie jak obrazowanie uderzenia broni w formie pojedynczego, kwadratowego meandra [il. 7] czy przedstawianie tumanów dymu za pomocą okrągłych, wzorzystych form, sprowadza na powrót do malarskiej stylistyki greckich wzorów. Omawiając kwestię stylu, należy zaznaczyć, że poszczególne lokacje są niezgodne względem głównego układu kolorystycznego, opartego na relacji czarnych figur do czerwonego tła, z elementami złotego koloru. Przemierzając królestwo Artemidy, mamy do czynienia z zieloną kolorystyką i pojawiają się akcenty drzew i roślin, ale utrzymane w konwencji dekoracyjnej, nadal uporządkowane i osadzone na pasach, wyznaczających granicę lokacji¹⁵. Wskazują na to ornamentalne układy pnączy czy rośliny stylizowane na klasyczny wzór palmy.

Natomiast w królestwie Posejdona, w niektórych pomieszczeniach wprowadzona zostaje woda, urozmaicając rozgrywkę i kolorystykę poziomu. Interesujące jest szczególnie ułożenie fal na powierzchni w formie fryzu, składającego się z „ornamentu falowego” i zestawienie ich z analogiczną formą na ścianie, tym razem pełniącą już funkcję czysto dekoracyjną [il. 8]. Nawet, takie elementy jak wodospad czy spływająca z góry lawa, przedstawione są w uporządkowanej formie ornamentalnej, przy jednoczesnym ukazaniu ruchu. Wszystko to oznacza, że, granica między porządkiem przedstawieniowym a imitacją rzeczywistości zacierają się. Odrębną kwestią pozostaje ikonografia, która z jednej strony ma charakter ogólnych nawiązań do danego boga lub stworzenia, z drugiej pojawiają się tu konkretne cytaty, odnoszące do sztuki starożytnej.

Przykładami bardziej ogólnych nawiązań są na przykład, pojawiające się w tle statuy delfinów, jako ewidentne odniesienie do boga Apolla¹⁶, czy wizerunki Zeusa tronującego, z boginią Nike na jego prawej dłoni. Ponadto, częste są przedstawienia osła, zarówno osobno jak i w bezpośrednim zestawieniu z Dionizosem, z którym to zwierzę jest kojarzone: motyw znany z antycznej ikonografii. Jeśli chodzi o odwołania do konkretnych dzieł sztuki: pojawia się m.in. scena procesji weselnej, choć pod względem kolorystyki znacznie zmieniona w stosunku do oryginału oraz „Dyskopol” Myrona, przeniesiony z formy rzeźbiarskiej na płaskie paneau [il. 9]. Wskazane odniesienia świadczą o znajomości świata mitologii oraz starożytnej historii przez twórców. Same przekazy mitologiczne, nie tylko stanowią tło fabularne, zaadaptowane na potrzeby gry. Na poszczególnych etapach rozgrywki, najczęściej przed starciem z mitycznym stworzeniem lub bogiem, napotykamy kamień z cytatem pochodzącym ze znanych źródeł.

¹⁵ Lokacja jest terminem określającym dany poziom w grze, którego granicę są wyznaczane w różnorodny sposób. Standardowym rozwiązaniem jest zastosowanie przerywnika filmowego lub napis sygnalizujący rozpoczęcie kolejnego rozdziału w historii, jak w wielu grach fantasy. W „Apotheonie” przechodzimy do kolejnych lokacji za pomocą drzwi i często kolorystyka jest cechą wyróżniającą dany poziom.

¹⁶ Delfiny postrzegane były jako święte zwierzę Apollina, nazywanego nieraz Apollo Dephus. Znaną są monety i mozaiki ukazujące tego boga na grzbiecie delfina, co odnosi się do mitu o jego narodzinach z morza. Według mitologii on sam przyjmował nieraz postać delfina, na przykład prowadząc Kreteńczyków do miasta Delf, którego nazwa pochodzi od tego właśnie stworzenia. J. Mayom, *Homo Delphinus, Człowiek delfin*, tł. J. Ochab, Warszawa 2009, s.150.

Najczęściej są to konkretne fragmenty hymnów homeryckich, opisujące na przykład wygląd i cechy Artemidy¹⁷ lub Posejdona¹⁸. Innym, kilkakrotnie przywołanym źródłem jest „Teogonia” Hezjoda, z której wykorzystano wątki związane z Chimera, cyklopem czy walką Zeusa z tytanami¹⁹. Ponadto, w lokacji danego boga napotkamy fragmenty znanych mitów z nim związanych. W przypadku Apolla, opisany jest wątek Dafne[il. 10], zamienionej w drzewo laurowe przez Gaję, aby ją uchronić przed zakusami zakochanego w niej boga²⁰, a także jego zawody muzyczne z Marsjaszem, którego okrutnie ukarał za śmiałość rywalizacji z nim. Motywów odnoszących się do konkretnych mitologicznych historii, postaci i miejsc, jest oczywiście o wiele więcej, co osadza „Apotheon” w określonych realiach kulturowych.

Obraz ten dopełniają szczegóły w postaci nazw historycznych broni, używanych przez głównego bohatera, które rzeczywiście występowały w starożytnej Grecji. Wśród nich, wskazać można na tarczę, zwaną poplon²¹, różne rodzaje włóczni jak krótsza doru²² i dłuższa sarrisa²³ [il. 11], popularny wówczas typ miecza, zwany xiphos²⁴, czy mniej już znana broń, określana jako sagaris²⁵. Bronie pod tymi nazwami odnaleźć można na poszczególnych etapach rozgrywki i zmieniać, w zależności od typu przeciwnika i obranej taktyki walki z nim. Pojawienie się oryginalnego nazewnictwa jest zabiegiem istotnym, uświadamiającym istnienie wykreowanego świata w relacji do konkretnego kontekstu kulturowego.

¹⁷ zob. *Hymn 27 to Artemis*[w:] „The Homeric Hymns: A Translation, with Introduction and Notes”, trans. D.J. Rayor, Oakland 2014, ss. 98-99.

¹⁸ zob. *Hymn 22 to Posejdon*, Ibidem, s. 96.

¹⁹ zob. Hesiodus, *Teogonia*, tłum. J. Łanowski, Warszawa 1999 r., s. 16.

²⁰ Opowieść ta jest znana z większego zbioru mitów *Fabulae*, opracowanych przez tzw. pseudo-Hyginusa. Podany w grze fragment (CCIII.) dostępny jest online: <http://www.theoi.com/Text/HyginusFabulae5.html> [dostęp: 17.03 2017].

²¹ Tarczę, zgodnie z nazwą należy łączyć z Hoplitami i zdaniem Whitehead’a można stąd wywodzić genezę określenia tej jednostki, choć w równym stopniu może ona pochodzić od słowa *hopla*, jako ogólnego określenia ich zbroi i broni. J.F. Lazenby, D. Whitehead, *The Myth of the Hoplite's Hoplon*, [w:] „The Classical Quarterly” 46, no. 1 1996, s. 27.

²² Doru to typ włóczni, stanowiący podstawowe wyposażenie Hoplitów, którzy stosowali je w formacji wojskowej, zwaną falangą. Sam termin pojawia się kilkakrotnie w eposach Homera, stanowiąc symbol siły wojownika. W „Iliadzie” mityczni bohaterowie częściej opisywani są podczas stosowania w bitwie włóczni, niż miecza. W przypadku waz w stylu geometrycznym ilustrujących te epizody, ukazane są częściej inne typy broni, aczkolwiek legendarni wojownicy nieraz przedstawieni byli z włóczniami H. Veas, *The Homeric Way of War: Iliad and the Hoplite Phalanx*, [w:] „Greece & Rome, second series”, vol. 41, no. 2 1994, ss.133; 145.

²³ Sarrisa to odmiana doru, ale znacznie od niej dłuższa i pod tym względem bliska późniejszym formom nowożytnych pik. Powstała za czasów króla Filipa II i została rozpowszechniona wśród macedońskiej piechoty. N. V. Sekunda, *The Sarrisa*[w:] „Folia Archeologica” 23 2001, s.13. Współcześnie zachowały się jedynie groty, ale przedstawienia tej broni znane są chociażby z mozaiki w Casa del Fauno, ukazującej bitwę Aleksandra Wielkiego z Dariuszem. Ibidem, s. 16.

²⁴ Xiphos to typ miecza obosiecznego, powszechnego w starożytnej Grecji, zarówno okresu brązu jak i żelaza, który znany jest dobrze z ikonografii greckich waz. Weber Christopher, *Odrysian cavalry arms, equipment and tactics*[w:] „Early symbolic systems for communication in southeast Europe”, L. Nikolova(ed.), s. 550.

²⁵ Sagaris było bronią używaną w Persji przez konną jazdę oraz Scytów na Euroazjatyckich stepach. Był to rodzaj wojennego topora, choć występowały też egzemplarze stępione po drugiej stronie jak młoty. Późniejsi, średniowieczni i renesansowi autorzy przypisywali używanie tej broni legendarnym amazonkom. S. Ramsey, *Tools of war. History of weapons in ancient times*, New Delhi 2016, s.36.

Omawiając aspekt greckich nazw przedmiotów w grze, warto wspomnieć o „kantharos Dionizosa”[il.12], które przynosi postaci dodatkowe punkty zdrowia. Nazwa kantharos nawiązuje do faktycznie istniejącego rodzaju naczynia, w którym pito w Grecji wino. Ponadto, znane są wizerunki Dionizosa[il.13] trzymającego taki kielich²⁶. Jednym z najbardziej znanych obiektów tego typu jest kantharos przechodzący w głowę osła, który znajduje się obecnie w British Museum. Należy to oczywiście odnieść do jego kultu jako boga wina, o czym przypominają mijane po drodze upojone satyry. Warto wskazać także na różne rodzaje zbroi i broni występujące u przeciwników, które z powodzeniem odnieść można do znanych typów jednostek jak hoplici czy Fenicjanie. Natomiast w jednym przypadku, tocymy walkę przeciw bossowi, określonemu jako „Hipparchos” co odwołuje się do miana każdego dowódcy wojsk konnych, prowadzącego grupę liczącą około pięćset jednostek tego typu²⁷.

Wskazane przykłady, stanowią oczywiście tylko część bogatych i różnorodnych odniesień jakie zawiera gra. Uwidaczniają jedynie w ogólnym zarysie, niemal nieograniczony potencjał jakim dysponują twórcy gier komputerowych w zakresie aktualizacji dziedzictwa dawnych cywilizacji. Przedstawione przykłady, pokazują dbałość o szczegóły w kreacji starożytnego świata, uwzględniając jego kulturowy kontekst. Podsumowując, „Apotheon” adaptuje różne wzorce ze starożytności, poczynając od inspiracji określonym stylem, po rozległe nawiązania do kultury greckiej, jej mitów, literatury, a także historii militarnej. W ten sposób, za pomocą konkretnej stylistyki i ikonografii, gra staje się nie tylko formą rozrywki, ale także atrakcyjnym wizualnie źródłem wiedzy o antyku, a przynajmniej interesującą motywacją do jej pogłębiania. „Apotheon” udowadnia, że w tym celu nie jest potrzebna efektowna, trójwymiarowa grafika, a jedynie oryginalny pomysł, polegający na ożywieniu greckich waz i włączeniu dawnej tradycji plastycznej w nową oprawę audio-wizualną.

²⁶ E. Muller, *Connection between the kantharos and Greek mythology*, [w:] „Boeotia, Land of the Kantharos. Explanations for the high number of kantharoi present in the Archaic and Classical period in Boeotia”, Leiden 2012, s. 15.

²⁷ K. Luckenbill, *Calvary in Xenophon*, Wright State University 2015, s. 14.

Bibliografia:

- Antiquity in Popular Literature and Culture*, ed. Konrad Dominas, Elżbieta Wesołowska, Bogdan Trocha, Cambridge 2016
- Chmielewska Sylwia, *Grywalny antyk*, [w:] „Antyk i my”, red. Katarzyna Marciniak Warszawa 2013
- Futflänger Frank, *God of war and mythology of games*[w:] „Greek and Roman games in the computer age”, ed. Thea Thorsen
- Hans van Vees, *The Homeric Way of War: Iliad and the Hoplite Phalanx*[w:] „Greece & Rome, second series”, vol. 41, no. 2 1994
- Hesiodus, *Teogonia*, tłum. Jerzy Łanowski, Warszawa 1999 r.
- Hodge Trevor, *The Labrys: Why was the double axe double?* [w:] “American Journal of Archaeology”, vol. 89, No. 2, 1985
- Mayom Jacques, *Homo Delphinus, Człowiek delfin*, tł. Janusz Ochab, Warszawa 2009
- Luckenbill Katie, *Calvary in Xenophon*, Wright State University 2015
- Krogulec Jakub, *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*[w:] *Creatio Fantastica* R. XII 2015, nr 1 Lazenby J.F, Whitehead David, *The Myth of the Hopliteís Hoplon*. [w:] “The Classical Quarterly” 46, no. 1 1996
- Muller Esther, *Connection between the kantharos and Greek mythology* [w:] “Boeotia, Land of the Kantharos. Explanations for the high number of kantharoi present in the Archaic and Classical period in Boeotia”, Leiden 2012
- Oakley John, *Greek vase painting*[w:] „American Journal of Archeology”, 113(2009)
- Ramsey Syed, *Tools of war. History of weapons in ancien times*, New Delhi 2016
- Sekunda V. Nicholas, *The Sarrisa*[w:] „Folia Archeologica” 23 2001
- The Homeric Hymns: A Translation, with Introduction and Notes, trans. Diane J. Rayor, Oakland 2014
- Weber Christopher, *Odrysian cavalry arms, equipment and tactics*[w:] „Early symbolic systems for communication in southeast Europe”, ed. L. Nikolowa