

# اسطوره؛ تکرار سه هزار ساله آمال دست نیافته

گلاره خوش گذران حقیقی

تغییر و تحولات و پیشرفت‌های فناوری در قرن بیست و یکم آن قدر گسترده و فراگیر است که صحبت از تأثیرات آن بر وجوه مختلف زندگی انسان جز تکرار مکررات نخواهد بود. به طور مسلم، یکی از حوزه‌هایی که این فناوری حضور بسیار چشمگیری در آن دارد و نه تنها به لحاظ فنی، بلکه از جنبه هنری به آن ارتقا بخشیده است، حوزه نوعی از بازی‌ها است که به طور کلی عنوان «بازی‌های ویدئویی» به آن اطلاق می‌شود. بازی‌های امروز، هوپیمایی نیستند که در صفحه‌ای تخت رو به بالا برود و دشمن را بمباران کند، یا قهرمانی که در تمام مدت بازی از نیم‌رخ دیده شود و با موجوداتی که در محیط دو بعدی برایش تعریف شده‌اند مبارزه کند و آنها را از میان بردارد. دنیای بازی‌های امروزی آن قدر گسترده است، آن قدر پهناور و باورکردنی است که گاهی برخی فضاهاى زندگى واقعى را باز نمایند فضای بازی‌ها می‌دانیم و به آنها به عنوان «اصل» ارجاع می‌دهیم. شاید شناخت و دریافت بسیاری از چیزها برای کودکان و نوجوانان این نسل نخستین بار در بازی اتفاق بیفتد، نخستین تجربه‌های دیداری، شنیداری و حتی عاطفی. بدین ترتیب بخش چشمگیری از شناخت‌شان از دنیای اطراف را به وسیله بازی کسب کنند.

به طور کلی بازی ویدئویی فضایی را برای انسان ایجاد می کند که در عین محسوس و محدود بودن در زمان و مکان به موقعیتی لامکان و لازمان پناه ببرد. صفحه مانیتور یا تلویزیون دریچه ای است که بازیکن با آن به دنیایی جدید وارد می شود، دنیایی که در آن می تواند کسی باشد که نیست، جایی باشد که در آن نیست و کارهایی را انجام دهد که در زندگی عادی انجام نمی دهد یا اصلاً قادر به انجام آنها نیست. اما داستان از این هم فراتر می رود. او می تواند کسی باشد که وجود خارجی نداشته و ندارد، می تواند در مکانی باشد که اصلاً هیچ جای دنیا روی هیچ نقشه ای ثبت نشده است، می تواند دایناسوری باشد که نسل اش میلیون ها سال پیش منقرض شده است. او می تواند کارها و حرکاتی را انجام دهد که هیچ موجودی قادر به انجام آنها نیست، مثلاً به گذشته یا آینده یک ملت سفر کند و آن را تغییر دهد... دنیای بازی، دنیایی است که در آن می توان محدودیت ها و قوانین را شکست. می توان منطق را به کل نفی کرد و با انواع تضادها و تناقض ها ناممکن ها را ممکن ساخت.

اما جالب این جا است که فضای بازی نخستین جایی نیست که انسان در طول تاریخ در آن قوانین را زیر سؤال می برد، منطق را نادیده می گیرد و دست به آفرینش همان چیزی می زند که منشأ آن همان داده های او است، اما محصول، چیزی ساختگی است که وجود خارجی ندارد. اگر بخواهیم با دیدی بسیار کل گرایانه به دوران های زندگی انسان بنگریم شاید بتوان دو دوره شکوفایی برای استعداد چشمگیر انسان در آفرینش و تخیل برشمرد: یکی دوران معاصر با پیشرفت های عظیم اش در زمینه فناوری و امکانات لابتناهی خلق و آفرینش و دیگری دورانی است با فاصله ای حدود سه هزاره.

تعدد رب النوع ها و باور جدی و عمیق یونانیان به رب النوع ها و اسطوره ها می تواند از نخستین نشانه های این میل روزافزون انسان به خلق باشد. پروردن آنچه فراتر و بالاتر از اوست در ذهن. آنکه بر خلاف انسان محدود قادر است کارهایی را انجام دهد که او قادر به انجام آنها نیست. نکته های جالب توجه در این آفرینش های ذهنی انسان این است که او از صفر آغاز نمی کند، وجود خودش و دیگر موجودات را دستمایه قرار می دهد و با ترکیب آنها و افزودن قدرت ها و توانایی هایی جدید و خارق العاده بر او موجودی جدید کشف می کند. بدین ترتیب دست به خلق رب النوع هایی می زند که سخن می گویند، تولید مثل می کنند اما

قادرند دریا را منجمد، یا کوه‌ها را جا به جا کنند. آنچه را در خود می‌بینند در او نیز می‌بینند و آنچه را در خود نمی‌بینند به او می‌افزایند. بدین ترتیب اسطوره‌ها را می‌توان منشأ آفرینش‌های ذهن انسان دانست، به طوری که انسان یونانی در گذار از میتوس (Mythos) به لوگوس (Logos) به نوعی این توانایی و پویایی ذهن خود را تا حدی خاموش ساخت تا زمانی که دوباره آن را رونق بخشید و پرورش داد و هنوز هم در قرن بیست و یکم با وجود تمام توانایی‌های او که از طریق پیشرفت علمی و دانشی که خود، نسل به نسل تا به این جا رسانده کسب کرده است، بخش اعظمی از ذهن‌اش را مشغول می‌کند. هنوز هم احساس اسارت و محدودیت، او را بر آن می‌دارد که خود را در قالب شخصیت‌های کارتون‌ی و بازی‌های ویدئویی قرار دهد که قادر به انجام کارهای فوق‌العاده هستند.

با دقت و نگاهی اجمالی به بازی‌ها و انیمیشن‌ها و حتی فیلم‌هایی که امروزه ساخته می‌شوند و مورد استقبال زیادی قرار می‌گیرند، متوجه جایگاه و نقش پررنگ اسطوره در آنها می‌شویم. اگر نخستین واسطه تعریف و خلق اسطوره‌ها را زبان (ادبیات) بدانیم، از این واسطه نخستین تا واسطه‌های امروزی همچون بازی‌های ویدئویی و انیمیشن، انسان نه تنها دلبستگی خود را به این موضوع از دست نداده است بلکه هر روز بیش از پیش شیفته آن می‌شود و از آن الهام می‌گیرد. هر کول که روزی رب‌النوعی بود که به وسیله کلمات تعریف می‌شد، امروز شمایی یافته است که حتی با دیدن برخی از افراد به آن ارجاع می‌دهیم و با دیدن فردی درشت و قوی هیکل به یاد او می‌افتیم و حتی بچه‌های ده دوازده ساله هم اگر تصویری از او ببینند به خوبی باز می‌شناسندش. این یکی دیگر از جذابیت‌های اسطوره است، نه تنها اسطوره بلکه هر چیز که زاده ذهن انسان باشد. انسان از تصور و تصویرسازی آنچه توصیف‌اش را می‌شنود لذت می‌برد. حال در این تصویرسازی هیچ محدودیتی وجود ندارد، چرا که مرجع آن وجود خارجی ندارد، بنابراین می‌توان در به تصویر کشیدن آن آزادی عمل بیشتری به خرج داد و هر چه خلاقانه‌تر به آفرینش آن پرداخت. یکی از علل ادامه دار بودن این تصویرسازی‌ها و جسمیت بخشیدن‌ها از تصویرسازی‌های کتاب‌های کهن تا شخصیت‌های بازی‌های ویدئویی امروزی این است که هیچ مرجع واحدی برای مقایسه و تصدیق درستی یا نادرستی تصورات انسان در مورد اسطوره وجود ندارد. بنا بر این، این کار ادامه پیدا می‌کند و می‌توان

از بین این جسمیت بخشیدن‌ها و تصورات، بهترین و محبوب‌ترین هر کس را برگزید. می‌توان از بین هزاران هرکول به تصویر درآمده، هرکول برگزیده خود (و از نظر فرد) نزدیک‌تر به واقعیت (هرگز نداشته) هرکول را انتخاب کرد و با او به جنگ با اهریمن رفت.

### رب النوع پیکار<sup>۱</sup>

رب النوع پیکار یک بازی ویدئویی برای پلی استیشن ۲ است که در ماه مارس سال ۲۰۰۵ به بازار آمد. این بازی، به عنوان یک بازی پیکاری-ماجراجویی<sup>۲</sup> بر پایه اسطوره‌های یونانی است و هم به وسیله دوستداران بازی و هم منتقدان مورد استقبال و ستایش بسیار قرار گرفته و جوایز بسیاری را از جمله «بازی سال» از جانب آکادمی هنرها و علوم تعاملی<sup>۳</sup> به خود اختصاص داده است. در سال ۲۰۰۷ آی.جی.ان، این بازی را به عنوان برترین بازی ادوار<sup>۴</sup> برای پلی استیشن ۲ برگزید. بازی متعاقب آن با عنوان رب النوع پیکار<sup>۲</sup> در مارس ۲۰۰۷ و پس از آن نسخه دیگری برای پلی استیشن پرتابل با عنوان رب النوع پیکار: زنجیرهای المپ<sup>۵</sup> در مارس ۲۰۰۸ عرضه شد.

### طرح داستان

بازی با شخصیت اصلی آن، یعنی کراتوس آغاز می‌شود که بر لبه پرتگاهی بر فراز بلندترین کوه یونان ایستاده است. کراتوس در حالی که از رب النوع‌ها او را ترک کرده‌اند زاری و سوگواری می‌کند، خود را از صخره پایین و به دریا می‌اندازد. از این لحظه بازی با استفاده از فلش‌بک‌هایی که نشان‌دهنده سرگذشت کراتوس و اتفاقاتی است که سه هفته پیش از خودکشی علنی او اتفاق افتاده است، به داستان گذشته او بازمی‌گردد.

بیش از ده سال پیش، کراتوس یک سرکرده اسپارتان جوان و جاه‌طلب بود. او طی نبردی با ایل عظیمی از بربریان، خدمتگزار رب النوع پیکار، آرس شد. کراتوس و هم‌زمان‌اش از حیث شمار بسیار کمتر بودند و اسپارتان‌های منظم و قانونمند نمی‌توانستند جلودار بربریان بی‌رحم بشوند و همین منجر به یک قتل عام شد. کراتوس هنگامی که متوجه شد نمی‌تواند در این پیکار پیروز شود، زندگی و بندگی خود را در ازای رستگاری، تقدیم آرس کرد. آرس که در

عوض، جوهر یک رب النوع را در این مهلکه دید این دادخواست را پذیرفت. با استفاده از قدرت‌های آسمانی‌اش در از بین بردن بربرها، کراتوس را در دوباره شکل دادن سپاه‌اش و استفاده از آن برای غلبه بر نقاط مختلف یونان راهنمایی کرد. آرس به کراتوس تیغ‌های آشفتنگی<sup>۶</sup> را به عنوان سلاح داد، دو شمشیر با تیغ‌هایی کوتاه که به زنجیرهایی بلند متصل بودند. این زنجیرها که به بازوان کراتوس جوش خورده بودند، جداناشدنی و به عنوان یادگاری از تعهد او بودند.

کمی پس از آن، کراتوس و ارتش جدیدش لشکرکشی مهلکی را در سراسر یونان آغاز کردند و طی آن، تعداد بسیاری از مردم بی‌گناه را به نام رب النوع‌شان کشتند. در یکی از روستاهای آتن، کراتوس (علی‌رغم رای پیشگویان روستا و حس پیشگویانه خودش) به معبد هجوم برد و همه مردم آن‌جا را کشتار کرد. پس از اینکه کشتار به پایان رسید، کراتوس متوجه شد دو نفر آخری که به قتل رسانده بود، همسر و دختر خود او بودند. این دسیسه‌ای بود که آرس ترتیب آن را داده بود. او باور داشت خانواده کراتوس آخرین مانعی بود که کراتوس را به انسانیت خود اتصال می‌داد. بدون آنها، آرس می‌توانست کراتوس را تبدیل به مظهر مرگ کند. سپس پیشگوی شهر اعلان می‌کند که خاکستر خانواده او به پوست او چسبانده می‌شود، به طوری که هرگز از آن جدا نشود. از آن زمان به بعد، کراتوس را به عنوان شیخ اسپارتا<sup>۷</sup> می‌شناختند. کراتوس پس از آنکه متوجه کاری که کرده بود شد، بلافاصله خدمتگزاری‌اش به آرس را انکار کرد و سر به دریای آگدین<sup>۸</sup> گذاشت، در حالی که به دیگر رب النوع‌های کوه المپ، در ازای اینکه از گناهانش رستگار و آزاد شود پیشنهاد خدمت می‌کرد. در نهایت، آخرین خواسته او این است که به او اجازه بدهند خودش آرس را به عنوان کیفر دسیسه‌چینی که کرده بود به قتل برساند.

سپس داستان به جلو می‌رود تا به سه هفته پیش از زمان حال می‌رسد. کراتوس که برای مدت ده سال گذشته به رب النوع‌ها خدمت کرده است، دائماً به وسیله کابوس‌های کارهایی که در گذشته انجام داده است و هر شب به سراغش می‌آیند عذاب می‌کشد. پوسئیدون از او خواسته است تا هیدرا، یک مار بزرگ دریایی چند سر را که آرامش دریاها را بر هم می‌زند- دریانوردان را می‌کشد و کشتی‌ها را در هم می‌شکند- بکشد. کمی پس از کشتن هیدرا از طریق چهار میل کردن سر اصلی او روی دکل کشتی، کراتوس از حامی جدیدش، آتنا مطلع می‌شود

که آرس در حال راه‌اندازی ارتشی از غول‌ها و سربازهایی که زنده مانده‌اند در یونان است تا آتن را تصرف کند. آتنا از کراتوس می‌خواهد تا او را متوقف سازد، چرا که رب‌النوع‌ها از آن‌جایی که زئوس آنها را از جنگیدن با یکدیگر منع کرده‌است نمی‌توانند در این امر دخالت کنند. او به کراتوس می‌گوید دفاع در برابر آرس، آخرین کرداری است که باید انجام دهد تا گناهانش بخشوده شوند.

کراتوس با رسیدن به شهر جنگ‌زده، شروع به جنگیدن و گشودن راهش به معبد اوراکل می‌کند. جایی که به او گفته بودند می‌تواند درباره چگونگی دفاع در برابر آرس اطلاعاتی به دست بیاورد. او در سفرش پیرمرد مرموزی را می‌بیند که او را به عنوان «قبرکن» می‌شناختند که اطلاعات اسرارآمیزی راجع به گذشته کراتوس می‌داند. با ورود به معبد، کراتوس از غیبگو می‌آموزد که تنها راه دفاع آرس استفاده از جعبه پاندورای افسانه‌ای است. پیشگو توضیح می‌دهد که این جعبه می‌تواند به هر انسانی قدرتی ببخشد که یک رب‌النوع را از بین ببرد. اما این جعبه در اعماق زیر معبد پاندورا حبس شده، به وسیله رب‌النوع‌ها در آن‌جا قرار داده شده‌است تا دست همه‌کس به قدرت آن نرسد. معبد، بر پشت آخرین تیتان زنده، کرونوس است، که زئوس به او فرمان داده بود در صحرای روح‌های سرگردان بماند تا شن‌ها گوشت تن او را از استخوان‌هایش بدرند. این بادافره گناهان گذشته او بود.

کراتوس پیش می‌رود و در همه‌جای صحرا سفر می‌کند و با موفقیت، سه سیرن (زنان افسونگر) را به قتل می‌رساند تا گذرگاه مخفی‌ای را که به کرونوس می‌رسد پیدا کند. کراتوس از پشت تیتان بالا می‌رود و وارد معبد می‌شود. پس از حل کردن معماهای دشوار، پشت سر گذاشتن تله‌های مرگ‌آسا و غول‌های متخاصم، او با موفقیت جعبه پاندورا را به دست می‌آورد. اما این اتفاق از چشم آرس پنهان نمی‌ماند. در حالی که کراتوس جعبه پاندورا را به سمت خروجی معبد می‌کشانند، آرس متوجه موفقیت کراتوس می‌شود و در حالی که او در حال ترک معبد است، آرس یک ستون شکسته را بلند می‌کند، آن را در صحرا و جلوی ورودی معبد پرتاب می‌کند. به این ترتیب کراتوس را چهارمیل می‌کند و از بین می‌برد، و او را به عالم اموات می‌فرستد.

کراتوس در حین نازل شدن به جهان مردگان<sup>۹</sup> موفق می‌شود خود را به یک برآمدگی بچسباند

و از سقوط در رودخانه استیکس جلوگیری کند. او شروع به بازیافتن مسیرش در آن جا می‌شود و نهایتاً با کمک قبرکن که او را پیش‌تر ملاقات کرده بود (کسی که پس از کمک کردن به او غیب می‌شود و بازیکن را در این تردید می‌گذارد که شاید گورکن یکی از رب‌النوع‌ها است - به احتمال خیلی زیاد زئوس یا هرمس)، به دنیای زندگان بازمی‌گردد. کراتوس پس از فرار، به آتن به یغمارفته بازمی‌گردد تا با آرس روبه‌رو شود، رب‌النوعی که از قصدش به غضب زئوس و دیگر رب‌النوع‌ها به وسیله جعبه پاندورا خبر می‌دهد. کراتوس از یک صاعقه قدرتی که به وسیله زئوس به او بخشیده شده است - استفاده می‌کند تا جعبه را به دست بیاورد. کراتوس با استفاده از این توانش، تا اندازه آرس بزرگ می‌شود و با او درگیر یک نبرد آتشین با شمشیر می‌شود. زمانی که کراتوس برتری‌اش را ثابت می‌کند، آرس از قدرت‌هایش استفاده می‌کند تا کراتوس را در جهت دیگری درگیر کند. در این زمان تصویرهایی از خانواده کراتوس در داخل معبد، جایی که آنها را به قتل رسانده بود، به او نشان داده می‌شود. آن‌گاه کراتوس به مبارزه با ابعاد مختلف وجودی خودش می‌پردازد و ظاهراً خانواده‌اش را نجات می‌دهد. اما آرس، با خشم و نفرت، کراتوس را از تیغ‌های آشفنگی (و از توانایی‌های جادویی‌ای که رب‌النوع‌های دیگر به او داده بودند) خلع سلاح می‌کند و خانواده او را با آنها می‌کشد.

کراتوس به میدان نبرد، جایی که در آن مشغول پیکار بوده است، بازگردانده می‌شود و تیغ رب‌النوع‌ها<sup>۱۰</sup> - شمشیری که به عنوان پلی عظیم میان شهر آتن قرار می‌گیرد - را پیدا می‌کند و از آن استفاده می‌کند تا باری دیگر با آرس وارد جنگی تن‌به‌تن شود. پس از یک پیکار شریر دیگر، کراتوس موفق می‌شود بر آرس غلبه کند، او را چهارمیل کند و لابه‌های او را برای رحم و بخشش نادیده بگیرد. آتن از کراتوس برای کشتن آرس تقدیر می‌کند، اما به او می‌گوید با وجود اینکه رب‌النوع‌ها می‌توانند گناهانش را ببخشند، هرگز به او وعده نداده بودند کابوس‌هایی را که از گذشته می‌بیند از ذهنش پاک کنند، چرا که آن قدر شوم هستند که غیرقابل فراموشی‌اند. کراتوس با باور بر اینکه تمام زحمات‌هایش برای هیچ بوده است، در پرتگاه‌های دریای آنیگین سرگردان می‌شود و خودش را به پایین پرتاب می‌کند. این کار بازیکن را به همان نقطه‌ای می‌رساند که بازی از آن شروع شد. اما به نظر می‌رسد آتن در

آخرین لحظه، با این استدلال که نمی‌تواند بگذارد کسی که چنین خدمت بزرگی را به رب‌النوع‌ها کرده است جانش را از دست بدهد، می‌خواهد کراتوس را نجات دهد. در این زمان، کراتوس به معبدی بر کوه المپ فرستاده می‌شود، جایی که آتنا به او فرصت تبدیل شدن به یک رب‌النوع پیکار را می‌دهد. در ازای تیغ‌های آشفته‌گی که آرس از او گرفته بود، تیغ‌های آتنا<sup>۱۱</sup> به کراتوس اهدا می‌شود.

### شیوه بازی

رب‌النوع پیکار یک بازی ویدئویی سوم‌شخص پیکاری<sup>۱۲</sup> است که تمرکز آن بر بازیکن است که از حملات جنگی، توانایی‌های جادویی و ترکیب هر دو استفاده می‌کند تا بر دشمنان فائق آید. بازیکن حرکات کراتوس از جمله پریدن، شنا کردن و بالا رفتن، همچنین انواع حملات او را کنترل می‌کند. سلاح اولیه کراتوس تیغ‌های آشفته‌گی است که می‌تواند با قدرت‌ها، سرعت و میزان آسیب متفاوت در تعدادی از حملات متفاوت مورد استفاده قرار بگیرد. کراتوس در طول بازی همچنین از مصنوعات بسیاری برای به دست آوردن توانایی‌هایی خاص استفاده می‌کند، از جمله سر مدوزا که می‌توان از آن برای تبدیل کردن دشمنان به سنگ استفاده کرد. زخمی کردن یا کشتن یک دشمن یکی از انواع سه‌گانه گوی‌ها<sup>۱۳</sup> را آزاد می‌سازد: گوی‌های قرمز را می‌توان رها کرد تا حملات کراتوس را قدرت بیشتری ببخشند، و گوی‌های سبز و آبی به ترتیب سلامت و قدرت جادویی کراتوس را بلافاصله به او بازمی‌گردانند. در طول بازی، یک کنتور که نشان‌دهنده «خشم رب‌النوع‌ها» است شروع به پر شدن می‌کند، هنگامی که این کنتور پر شود، بازیکن می‌تواند این قدرت‌ها را فعال‌سازی کند. این کار قدرت حمله کراتوس را به‌طور موقت افزایش می‌دهد، و کراتوس در الکتریسیته (برق آذرخش زئوس) غرق می‌شود. اگر کراتوس تمام سلامتی‌اش را از دست بدهد بازی تمام می‌شود، اما بازیکن امکان دوباره آغاز کردن بازی را از آخرین نقطه ایست<sup>۱۴</sup> دارد، همچنین بازی به بازیکن این امکان را می‌دهد که اگر چند بار از همان چک‌پوین بازی را دوباره آغاز کند با سطح دشواری پایین‌تری بازی کند. دشواری کمتر، تنها توانایی دشمنان را تغییر می‌دهد و در معماهای بسیاری که در تمام بازی وجود دارند به بازیکن کمکی نمی‌کند.



در مقابله با برخی از دشمنان، به ویژه در نبردهای بزرگ با فرمانده‌ها و دشمنان بزرگتر، اگر بازیکن از سلامتی کمتری برخوردار باشد، می‌تواند یک QTE<sup>۱۵</sup> را آغاز کند. این موقعیت به وسیله نشانی که بالای سر دشمن وجود دارد دیده شود. این عمل یک رشته حرکات جدید را به وسیله کراتوس آغاز می‌کند که یک دکمه کنترل‌کننده یا یک حرکت دسته متناظر با آن را به‌طور مختصر و کوتاه در حین حمله روی صفحه نشان می‌دهند، بازیکن باید این دکمه را فشار دهد یا دسته متناظر را همان‌طور که در یک زمان کوتاه برای ادامه رشته کشتار نشان داده می‌شود حرکت بدهد، در غیر این صورت این توالی از بین می‌رود و دشمن کراتوس را می‌گیرد و به کنار می‌اندازد. اما اگر بازیکن با موفقیت به هر ترتیبی عکس‌العمل نشان بدهد، در این صورت کراتوس دشمن را به طرزی تماشایی در خون غرقه می‌کند و از بین می‌رود، و در ازا، گوی‌های بیشتری به دست می‌آورد. اغلب فرمانده‌ها تنها با استفاده از این مینی‌گیم‌های «مرگ و میر» از بین می‌روند، و بدین طریق حس سینمایی بازی افزایش می‌یابد.

اغلب دشمنان این بازی از موجودات اسطوره‌های یونان الهام گرفته شده‌اند، از جمله مدوزا، مینوتور، مار آبی لرناین و بسیاری دیگر. بازیکن علاوه بر جنبه‌های ستیزه‌ای بازی، باید معماهای محیطی‌ای را نیز حل کند، از جمله جعبه‌های لفظ‌زنده (کشویی)، یا مجسمه‌هایی که برای فشار دادن کلیدها در محیط است، حرکت دادن اهرم‌ها برای باز کردن درها، یا حرکاتی مشابه آن.

**لحن تیره و تاریک بازی به همه چیز سرایت می‌کند، از طراحی مراحل گرفته تا همه معمایی که باید حل کنید.**

آنچه بازی بیش از هر چیز به خوبی از پس آن برآمده است، ساختن یک محیط لذت‌بخش و در عین حال تیره است. به نظر می‌آید بازی شدیداً ملهم از تلفیقی از اسطوره‌های یونان با نوعی وحشت مدرن و کمی ماجراجویی است. همه موجودات مختلفی که در طول بازی با آنها مواجه می‌شوید، همان غول‌های گروتسکی هستند که انتظارشان را داشته‌اید، اما آنها سیکلوپ‌ها یا مینوتورهای عادی به آن شکلی که همیشه تصور می‌شوند نیستند. هر یک شکل و حالت خاص خود را دارد و اصالت خود را به ترکیبی که از پیش وجود دارد اضافه می‌کند. همچنین تعداد بسیاری ظرافت هنری در بازی وجود دارد که تا حد فاحشی به کاهش خشونت و فشار بازی کمک می‌کند. زمانی که با

یک تله یا دام شدیداً بی‌رحمانه روبه‌رو می‌شوید، این تنها تله نیست که می‌بینید، بلکه توده‌هایی از اجساد را می‌بینید که در اطراف آن پخش شده‌اند. گویی آنها اینجا قرار دارند تا به شما از خطری که پیش روی تان قرار دارد هشدار بدهند. حتی معماها هم این لحن تیره و مخوف را با خود دارند، مثلاً در معمایی که باید در آن یک سرباز داخل قفس را از یک کوه بالا و به جایگاه قربانیان ببرید تا بتوانید یک در را باز کنید، در تمام این مدت او خود را به قفس می‌کوبد و فریاد می‌زند و طلب رحم و بخشش می‌کند. اما شما بالاخره باید او را به جایی ببرید. اگر چنین چیزی برایتان آزاردهنده است، لحن و فضای کلی رب‌النوع پیکار شما را جذب نمی‌کند. با این حال، اگر بتوانید طنز تلخ موجود در چنین چیزی را بیابید، قطعاً این بازی را دوست خواهید داشت.

در گذر از آتن، معبد پاندورا و حتی جهان مردگان، به هدف نهایی تان یعنی از بین بردن آرس، رب‌النوع پیکار می‌رسید.

رب‌النوع پیکار گرچه بر اساس طرح داستانی سینمایی و مسحورکننده‌اش پیش می‌رود، اما باز هم، ذاتاً یک بازی پیکاری ناب است. کراتوس که در ابتدا با تیغ‌های آشفتنگی که به آنها مسلح است، تیغ‌های برنده‌ای که به بازوان او زنجیر شده‌اند، پیکار را آغاز می‌کند، سرانجام سلاحی دیگر و چهار طلسم جادویی نیز به دست می‌آورد. در حالی که بازیکنان حرفه‌ای و زیده از آزمودن انواع سلاح‌ها و حمله‌ها و طلسم‌های ترکیبی لذت می‌برند، تازه‌کاران به این بسنده می‌کنند که بتوانند بازی را بر پایه حرکات ساده‌تر پیش ببرند.

پیکار در این بازی، گرچه ساده و روبه‌جلو است، اما بیش از تنها شکافتن و زخمی کردن است. دفاع در مقابل دشمنان به طرق مختلف، ثمره‌های مختلفی را به بار می‌آورد. جوایزی که بازیکن برای از بین بردن دشمنان به دست می‌آورد، بستگی به نوع بازی او دارد؛ برخی از حملات قدرت جادویی به دست می‌آورند، برخی دیگر سلامتی و امثال اینها. اگر بخواهید تنها پیش بروید، می‌توانید غول‌ها را به سرعت، با کشتارهای بربری اما ثمره‌بخش از بین ببرید. تنوع کافی برای اینکه پیکار را سرزننده و جذاب نگه دارید، بدون آنکه بیش از حد پیچیده شود وجود دارد. «ضد قهرمان» خواندن کراتوس شاید کم‌انگاری باشد. سببیت او انباشته از خشم اوست، و او هر کس و هر چیزی را که سر راهش قرار بگیرد از بین می‌برد. پیکار در «رب‌النوع پیکار»

به وسیله تعداد مناسبی از معماها و عناصر دیگر خط بازی معتدل سازی شده است. این نقاط بازی به لحاظ رزم آرای چینی قرار گرفته اند که وجه پیکاری بازی را بشکنند، در عین حال که سرعت بازی را نگیرند. این معماها شمی و حسی هستند و شما را به این فکر وامی دارند که چرا پیش از این آنها را حل نکردید، به جای آنکه آنها را به بهانه اینکه احماقانه هستند نفرین کنید. یکی از نقاط قوت بازی سرعت بالایی است که با آن پیش می رود. مدتی را عمداً از پیکار با سرعت نور دست بکشید تا از جنبه هنری جذاب آن و طراحی بازی لذت ببرید. این جنبه بازی همچنین به ارزش دوباره بازی کردن آن نیز می افزاید، زیرا «رب النوع پیکار» آن قدر زیبا و حماسی است که دلتان بخواهد دوباره از ابتدا بازی کنید فقط برای دیدن چیزهایی که شاید بار نخست بازی کردن از دست داده اید.

«رب النوع پیکار» بازی ای است که به شما یادآور می شود اصلاً برای چه بازی می کنید. هنری شگفت انگیز، بازی ای معتادکننده و خط داستانی ای مسحورکننده دست به دست می دهند تا این بازی را یکی از لذت بخش ترین تجربه های بازی ویدئویی امروز بسازد.

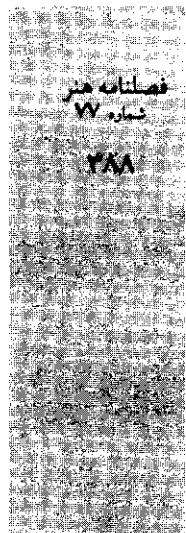




YAV

YAV is a... (The text is mostly illegible due to the high contrast and grain of the image.)





پی نوشت ها:

1. God of War, Developer: SCE Studios Santa Monica, Publisher: SonyComputer Entertainment, Designer: David Jaffe, Writer: Marianne Krawczyk
2. action-adventure game
3. Academy of Interactive Arts & Sciences
4. IGN named God of War as the greatest PlayStation 2 game of all time, on their Top 25 PS2 Games list.

5. God of War: Chains of Olympus
6. Blades of Chaos
7. Ghost of Sparta
8. Aegean Sea
9. Hades
10. Blade of the Gods
11. Blades of Athena
12. Third-person action video game,
13. Orbs
14. Checkpoint
15. Quick Time Event:

حرکت کوتاه مدت، شیوه‌ای در بازی‌های ویدئویی است که بازیکن برای مدت کوتاهی در نقاط سینمایی بازی قادر به انجام آن می‌شود و قاعدتاً بازیکن را بر آن می‌دارد که با حرکات سریع روی صفحه و فشار دادن کلیدهای مربوطه آن را به انجام برساند.

فصلنامه هنر  
شماره ۷۷

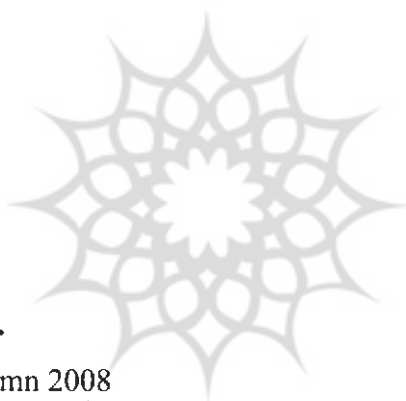
۳۸۹

16. Minigame:

یک بازی ویدئویی کوتاه است که در داخل یک بازی دیگر قرار می‌گیرد. همیشه کوتاه‌تر و ساده‌تر از بازی است که آن را در خود جا داده است.

منابع:

1. [http://www.eurogamer.net/article.php?article\\_id=59867](http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=59867)
2. <http://www.gamespot.com/ps2/action/godofwar/review.html>
3. <http://ps2.gamespy.com/playstation-2/god-of-war/598019p1.html>
4. <http://ps2.ign.com/articles/596/596778p1.html>
5. <http://www.cnn.com/2005/TECH/fun.games/04/07/god.of.war/>
6. <http://GodofWar.com>
7. <http://www.cnn.com/2005/TECH/fun.games/04/07/god.of.war/>
8. <http://www.ew.com/ew/article/0,,20014359,00.html>
9. [http://en.wikipedia.org/wiki/God\\_of\\_War\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(video_game))



## Faslname-ye Honar

(The Art Quarterly) No.77, autumn 2008

Published by:

Office of Undersecretary for artistic Affairs

Ministry of Culture and Islamic Guidance

Editor in chief: Mohammad Reza Lahouti

In cooperation with the Editorial Board

Executive Editor: Mahin Sadafi

Faslnameh-ye Honar invites articles on criticism, research concerning different aspects of art and literature written by research scholars and artists from all over the world.

The editorial Board, reserves the right to select and edit articles in view of space and clarity.

The printed articles can be reproduced without prior permission with due acknowledgments.

We would appreciate a copy of the article for our file.

Address: faslnameh-ye Honar, The Center of Artistic Research and Studies,

Vahdat Hall, Hafez Avenue, Tehran, Iran. Tel: 66725827, 66705101-7 Extension: 493

Email: [info@iran-art-research.ir](mailto:info@iran-art-research.ir)

ISSN: 1726-3794