

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
سال چهارم، شماره‌ی دوم، پاییز و زمستان ۹۲ (پیاپی ۸)

ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه‌ی ایرانی (با تکیه بر داستان *قهرمان قاتل*)

زهرا سادات طاهری قلعه‌نو* حسن ذوالفقاری** بهادر باقری***
دانشگاه اصفهان دانشگاه تربیت مدرس دانشگاه خوارزمی

چکیده

بخش عظیمی از ادبیات داستانی ایران که ادبیات حماسی، تعلیمی، عرفانی و عامیانه را در بر می‌گیرد؛ حکمت‌ها و معارف کم‌نظیری دارد. این گنجینه‌ی غنی، متناسب با مخاطبان گوناگون قابلیت بازآفرینی در قالب‌های هنری نوین، از جمله فیلم، نمایش، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای را دارد. ساخت چنین بازی‌هایی هم نسل امروز را با ادبیات کلاسیک و عامیانه‌ی فارسی آشنا می‌کند و هم ویژگی سرگرم‌کنندگی آن ارزش‌های اخلاقی و انسانی را به مخاطبان و کاربران آن انتقال خواهد داد. این مقاله، بر آن است تا ضمن طرح مباحثی درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای و اهمیت آن و در عین حال آسیب‌شناسی مختصر نمونه‌های رایج آن، با معرفی داستان عامیانه‌ی *قهرمان قاتل* در جایگاه یکی از نمونه‌های زیبا و جذاب این گونه متون داستانی، قابلیت ذاتی این آثار را از نظر شخصیت‌پردازی (با داشتن شخصیت‌هایی بسیار متنوع مانند (عیاران، پریان، دیوان و جانوران عجیب و غریب)، صحنه‌پردازی (باغ ارم، دریای محیط، خندق‌ها، برج و باروها و عواملی

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی - پژوهشگر مرکز تحقیقات زبان و ادبیات فارسی تربیت مدرس

zahrataheri23@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)

** دانشیار دانشگاه تربیت مدرس zolfagari_hasan@yao.com

*** دانشیار دانشگاه خوارزمی bagheri1385@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۱/۱۱/۲۵

تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۲/۲۶

چون صداها، دود و تاریکی و گرد و غبار)، تنوع مراحل کنش‌های داستانی، زمان و مکان‌های شگفت و جذاب، ابزارهای جنگی (سپر، گرز، عمود خراشکن و تیغ غم غم)، گفت‌وگو و تعلیق داستانی، ویژگی‌های مختلف فانتزی و چند مرحله‌ای یا اپیزودی بودن صحنه‌ها را برای بازتولید به شکل بازی‌های رایانه‌ای نشان دهد. برای نگارش این مقاله، نسخه‌ی چاپ سنگی *قهرمان قاتل* تهیه و موردخوانش قرار گرفت و زوایای گوناگون متن و عناصر داستانی آن تحلیل شد و در آخر جنبه‌هایی از داستان که قابلیت نگارش به صورت بازی‌نامه داشت استخراج و از نو بازآفرینی شد.

واژه‌های کلیدی: ادبیات داستانی، بازی‌های رایانه‌ای، داستان‌های عامیانه، *قهرمان قاتل*.

۱. مقدمه

۱-۱. قصه‌های عامیانه

با وجود آن‌که کشورهای دیگر دنیا کوشیده‌اند با استفاده از تکنولوژی و رسانه‌ی پر مخاطب، نسل آینده را با عقاید و ارزش‌های مدّ نظر برنامه‌ریزان فرهنگی و هنری آشنا کنند، در کشور ما در این زمینه به دلایل مختلف، کارهایی جدی و بایسته صورت نگرفته است و توجه بازی‌سازان داخلی نیز کم‌تر معطوف به داستان‌های فارسی و ایرانی است و جز چند کار مانند بازی‌های رایانه‌ای سیاووش، گرشاسپ، آرش کمانگیر، کاوه آهنگر و میرزا کوچک‌خان جنگلی، اثر دیگری تولید نشده و مصرف‌کننده‌ی این‌گونه کالاهای هنری و تفریحی تلقی می‌شویم. در حالی که با توجه به غنای ادبیات داستانی و عامیانه‌ی کشورمان می‌توان به شیوه‌ای جدی‌تر برای تبدیل این منابع ارزشمند به بازی‌های رایانه‌ای برای رسیدن به اهداف تربیتی و اخلاقی اندیشید. استفاده از فرهنگ و ادبیات غنی کشورمان برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای از چند منظر قابل توجه است:

۱. کاربرد داستان‌ها و مضامین ایرانی، افزون بر کارکرد سرگرمی و لذّت، سبب انس و الفت بیشتر کاربران با فرهنگ و ادبیات ایرانی و اساطیر و افسانه‌های آن می‌شود؛

¹ Falke Tale

۲. ایده‌های نو و بکر موجود در ادبیات غنی کشورمان، ما را تا حد زیادی از مصرف‌زدگی و تبعیت صرف از الگوهای غربی بی‌نیاز می‌کند؛

۳. آثار بصری و میزان تأثیرگذاری آن و از طرفی قابلیت‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای برای انتقال فرهنگ بر عهده دارند، یکی از راه‌های گسترش فرهنگ و تمدن ایرانی، هم از لحاظ ادبی و هم از لحاظ اجتماعی در کشورهای دنیاست تا از این راه با ادبیات غنی و متعالی کشورمان آشنا شوند.

در فرهنگ اصطلاحات ادبی، قصه‌ی عامیانه به «قصه‌های کهنی اطلاق می‌شود که به صورت شفاهی یا مکتوب در میان یک قوم از نسلی به نسل دیگر منتقل شده و گونه‌های متنوعی از اساطیر بدوی، قصه‌های پریان تا قصه‌های مکتوبی که موضوعات آن برگرفته از فرهنگ قومی است» را در برمی‌گیرد (داد، ۱۳۷۵: ۲۳۴). محجوب، داوری قطعی را دشوار می‌داند؛ زیرا قصه‌هایی با نثر فصیح، اما مضمون عامیانه نوشته شده‌اند؛ مثل *سندبادنامه*، *بهار دانش و هزار و یک شب*. گاه تحریر ادبی و عامیانه‌ی یک قصه در دست است؛ مانند *بختیارنامه* (ر.ک: محجوب، ۱۳۸۲: ۱۲۶). او، به‌طور مشخص، قصه‌های مکتوبی که از زبان قصه‌گویان شنیده شده، مانند *شاهنامه*، *رموز حمزه* و حسین کرد شبستری یا از روی کتاب خوانده شده، مثل *امیرارسلان*، *چهل طوطی* و *سلیم جواهری* را داستان عامیانه برمی‌شمارد (همان: ۳۲)؛ هم‌چنین *شاهنامه* را به دلیل توجه عوام به آن، خوانده شدن به صورت نقالی و وجود روایت‌های شفاهی در آن در شمار داستان‌های عامیانه می‌آورد؛ در حالی که قطعاً جزو ادبیات کلاسیک است؛ اما میرصادقی در کتاب خود داستانی را عامیانه می‌داند که مخاطب آن مردم باشند (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۱۰۱). آسابرگر نیز دو وجه خیال‌پردازی و طنزآمیز بودن به قصد تفنّن و سرگرمی را از ویژگی‌های داستان‌های عامیانه برمی‌شمارد که در واقع هدف داستان‌های عامیانه است (آسابرگر، ۱۳۶۳: ۱۴۴).

ضرورت پژوهش حاضر نشان دادن این موضوع است که با مطالعه‌ی آثار ادبی می‌توان به قابلیت‌های چشم‌گیر آن‌ها در حوزه‌های مختلف از جمله هنرهای بصری پی برد. این آثار، برای آن‌که بتوانند در دنیای امروز هم‌چنان مخاطبانشان را حفظ کنند، نیاز به پرداختن تصویری دارند که شاید ساخت این داستان‌ها در قالب فیلم، تئاتر، انیمیشن

¹ Asa Berger

و بازی‌های رایانه‌ای بتواند ماندگاری این آثار آن‌ها را میان نسل‌های جدید و نیز معرفی فرهنگ و تمدن ایرانی میان اقوام و کشورهای مختلف فراهم سازد و این مقوله‌ای است که کمتر به آن پرداخته شده است. این مقاله نیز کوشیده است زوایایی از این قابلیت‌ها را نمایان سازد. بسیاری از آثار ادبی و داستانی از جمله *شاهنامه‌ی فردوسی*، *قهرمان قاتل* و *فیروزشاه‌نامه* و ... آثاری هستند که می‌توان از منظر ساخت بازی‌های رایانه‌ای به آن‌ها نگریست.

در این مقاله سعی شده است با مطالعه‌ی ساختار و محتوای متن *قهرمان قاتل* به این پرسش پاسخ داده شود که بازآفرینی داستان‌های فارسی به شکل بازی‌نامه چگونه صورت می‌پذیرد؟

۲-۱. بازی‌های رایانه‌ای

۱-۲-۱. تاریخچه‌ی پیدایش

تاریخچه‌ی بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به چند دوره می‌توان تقسیم کرد:

۱. دوره‌ای که سال‌های ۱۹۳۲-۱۹۵۰م. را در بر می‌گیرد. در این دوره، هنوز از رایانه‌ها سخنی به میان نیامده است و اولین رایانه‌ها تازه در حال شکل‌گیری است. بازی‌ها، بیش‌تر ویدئویی هستند. دستگاه‌های سکه‌ای در این دوره، رواج چشم‌گیری دارند. یکی از کارهای مؤثر در این دوره را رالف بائر^۱ انجام می‌دهد که در سال ۱۹۴۹ بازی‌ها را وارد یک برنامه‌ی تلویزیونی می‌کند؛

۲. دوره‌ای که سال‌های ۱۹۶۰-۱۹۷۵ م. را در بر می‌گیرد. در این دوره، رالف بائر به همراه یک گروه جوان که دانشجوی مدارس ام‌آی‌تی^۲ بودند، برنامه‌ای نوشت که یک داستان را روایت می‌کرد و به جنگ فضایی^۳ شهرت یافت. شرکت آتاری^۴ نیز رایانه‌ای برای این بازی ساخت. شرکت‌های سگا^۵ و ماگناوکس^۶ نیز در رواج بازی‌ها تأثیر زیادی

^۱ Ralf Baer

^۲ MIT

^۳ space war

^۴ Atari

^۵ Sega

^۶ Magnavix

داشتند. با گسترش این بازی، اولین کنسول جهان به نام Magnavox odyssey نیز ساخته شد. بعضی معتقدند «بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲م. با بازی پنگ، پا به عرصه گذاشت» (دوران، ۱۳۸۳: ۲۶). بازی Tank نیز در همین سال‌ها ساخته شد که روایت دو تانک بود که در یک راه پر پیچ و خم با یکدیگر می‌جنگیدند. بازی Death Race آغازگر خشونت در بازی‌های رایانه‌ای بود؛

۳. دوره‌ای که سال‌های ۱۹۷۸-۱۹۹۰م. را در بر می‌گیرد. این دوره عصر طلایی ساخت بازی‌های طاقی است. بازی‌های بسیاری در این سال‌ها ساخته شد؛ از جمله این بازی‌ها Space Invaders، Space Shooters، Galaxian هستند. بازی Moon Patrol یکی از اولین بازی‌هایی بود که انسان در جایگاه دشمنی که باید بمیرد در آن وجود داشت. بازی‌های ورزشی زیادی نیز در این دوره ساخته شد. بازی سه بعدی Battle Zone با استفاده از تکنیک‌های گرافیکی، اولین بار در همین دوره ساخته شد؛

۴. دوره‌ای که سال‌های اخیر را در بر می‌گیرد. بازی‌های سال ۲۰۰۲م. از جمله «مدال افتخار خط مقدم» درباره‌ی جنگ جهانی دوم، «سرقت بزرگ اتومبیل شهر رزانل» که در آن بازیگر، نقش جنایت‌کاران دهه‌ی ۱۹۸۰م. شهر میامی را بازی می‌کند و «جام جهانی فیفا ۲۰۰۲» بود. هم‌چنین بازی‌هایی که از فیلم‌های موفق سینمایی، مانند «هری پاتر» و «ارباب حلقه‌ها» اقتباس شده است و بازی‌های دیگر باعث توجه مردم به این صنعت شده است.

۲-۲-۱. تأثیرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای

«درباره‌ی آثار مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر جسم، روان و حتی عادات اجتماعی کودکان و نوجوانان برخی محققان، این‌گونه بازی‌ها را مسبب تنش‌های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته و برخی به نکات مثبت آن‌ها، به‌ویژه در فرایند آموزش و یادگیری توجه کرده‌اند؛ اما هر دو گروه به این مسئله یقین دارند که انتخاب درست بازی‌های رایانه‌ای باعث می‌شود تا آثار منفی آن کاهش یابد» (تفضلی‌فرد، ۱۳۸۵: ۴۱).

الف- تأثیرات مثبت

از جمله مزایای علمی، تخصصی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای و مراکز آن، افزایش دانش نرم‌افزاری و سخت‌افزاری کاربران، پیشرفت زبان انگلیسی، افزایش قدرت تمرکز

و توسعه‌ی فکری، افزایش توان گروهی، ایجاد فرصت رقابت سالم، نوآوری و خلاقیت در جوانان، ارتقای بهره‌ی هوشی، عکس‌العمل سریع و افزایش توان نوآوری و خلاقیت است (جلالی، ۱۳۸۴). وی، معتقد است که به‌یقین آموزش در جهان فردا از راه بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود.

بازی‌های رایانه‌ای، دریچه‌ی ورود به دنیای فناوری اطلاعات هستند و می‌توانند ذهن کاربر را به کار گیرند و علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌های شخصی، موجب رقابت و همکاری و آموزش افراد شوند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست‌آوردن مهارت‌های روزمره‌ی زندگی است (اسداللهی، ۱۳۸۴: ۳۶-۴۲).

ب- تأثیرات منفی

خشونت رسانه‌ای، واژه‌ای است که طی چند دهه‌ی اخیر وارد ادبیات رسانه‌ها شده است. بازی‌های رایانه‌ای، در مقام یکی از سرگرمی‌های جدید، سرشار از انواع این خشونت‌هاست. در این بازی‌ها، خشونت تنها به منزله‌ی روش و راه مقابله با تمام مشکلات قلمداد می‌شود. امروزه شرکت‌ها زیر نفوذ کشورهای سرمایه‌دار جهان مانند آمریکا، ژاپن و کشورهای اروپایی‌اند. اهداف این نظام‌ها براساس کاپیتالیسم^۱ یا سرمایه‌داری تعریف شده و نبود ارزش‌های اخلاقی و انسانی را در بیش‌تر این‌گونه تولیدات، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای می‌توان دید؛ از جمله: بازی «توفان صحرا»، «بازگشت به قلعه‌ی ولفن اشتاین» و «بازگشت به بغداد» که در آن، سرباز ارتش آمریکا، نماد خیر در برابر شرارت معرفی شده است. در بازی «نیروی دلتا»^۲، شخص بازی‌کننده، نقش یک سرباز آمریکایی را برعهده دارد که برای مبارزه با تروریسم^۳ به خاورمیانه اعزام می‌شود. در ابتدای بازی، نقشه‌ی جهان دیده می‌شود که ایران با تیره‌ترین رنگ، در آن مشخص شده است. در مراحل اولیه‌ی بازی، کاربر که یک سرباز آمریکایی مجهز است، باید تروریست‌ها را که کسانی جز ایرانی‌ها نیستند، به قتل برساند (اسداللهی،

^۱ Capitalism

^۲ Delta Force

^۳ Terrorism

۱۳۸۴: ۴۰-۴۲). گفتنی است شرکت‌های تولیدکننده از سه عامل اصلی خشونت، وحشت و شهوت برای ساخت بازی‌ها استفاده می‌کنند. در زندگی قهرمان‌های این بازی‌ها، خانواده وجود ندارد و ارزش‌ها قدرت، جذابیت‌های جنسی یا پیشرفت در روش‌های کُشت و کشتار است؛ برای نمونه، هرکول، قهرمان یونان که زن و فرزندانش را کشت، الگوی محبوب یکی از بازی‌های رایانه‌ای است. مردان دیگر این بازی‌ها، اگرچه قوی و جنگنده‌اند، اغلب عقل و احساس ندارند و به شدت بی‌مایه و حتی گاه مضحکند. «لارا کرافت» قهرمان داستان بازی «مهاجم مقبره»، الگو گرفته از شخصیت یک هنرپیشه‌ی واقعی به نام «رونای‌ترای»^۱ است. الگوهای زن این بازی‌ها از نظر جنسی بسیار جذابند. بیش‌تر بازی‌های رایانه‌ای، افزون بر مشکلات اخلاقی، بنا به سیاست‌هایی خاص ساخته می‌شوند (همان: ۳۸-۴۱).

با توجه به آنچه بیان شد و با توجه به قابلیت داستان‌های فارسی، سازندگان داخلی می‌توانند از راه تعامل با دانش‌آموختگان زبان و ادبیات فارسی کشورمان، بازی‌هایی الگو گرفته از فرهنگ غنی کشورمان بسازند که هم جنبه‌ی آموزشی برای کودکان، نوجوانان و جوانان کشورمان دارد و هم معرف فرهنگ و ادبیاتمان به سایر ملل است.

۲. پیشنهادی پژوهش

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما در سال‌های اخیر به ساخت بازی‌های داخلی روی آورده‌اند. در دو دهه‌ی اخیر، تنها حدود ۶۰ بازی داخلی ساخته شده است. در این میان، حدود ۱۰ بازی برگرفته از داستان‌ها و شخصیت‌های ایرانی-اسلامی است و سایر بازی‌ها بیش‌تر الگو گرفته از بازی‌های خارجی است. از میان بازی‌های ساخته شده، می‌توان به سیاوش، گرشاسپ، لطفعلی‌خان زند، میرزا کوچک‌خان جنگلی، آرش کمانگیر، ملک سلیمان(ع) و درفش کاویانی(کاوه‌ی آهنگر) اشاره کرد. در زمینه‌ی ساخت بازی‌های رایانه‌ای، تاکنون کتاب‌هایی منتشر شده است؛ اما کتابی درباره‌ی سناریونویسی بازی یا بازی‌نامه‌نویسی یافت نشد. حبیبی (۱۳۸۵) در کتاب اصول ساخت و طراحی بازی‌های کامپیوتری، در کنار طرح مسائل مختلف بازی‌سازی، به

^۱ Troy Rooney

اختصار به سناریونویسی بازی اشاره کرده است. کریم‌پور (۱۳۸۶) در پژوهش خود، به مراحل ساخت بازی از پیش‌تولید تا پس از تولید پرداخته است. بیش‌تر پژوهش‌های انجام گرفته به آسیب‌شناسی استفاده از بازی‌های غیرایرانی پرداخته‌اند. از جمله پژوهش پورمحسنی و دیگران (۱۳۸۳) از دیدگاه روان‌شناختی، درباره‌ی تأثیر چند بازی خاص بر چرخش ذهنی نوجوانان بحث می‌کنند. دوران (۱۳۸۳) نیز به تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده است. اسداللهی (۱۳۸۴) به تأثیرات مثبت و منفی بازی‌ها و جنبه‌های اقتصادی، سیاسی آن پرداخته است. پژوهش جلالی و محمدزاده صدیق (۱۳۸۴) نیز بر اهمیت و تأثیر مثبت این‌گونه بازی‌ها تأکید دارد و استفاده از این فرصت را برای شکوفایی استعدادهای علمی و خلاقیت‌های نسل فردا مؤثر می‌داند. تفضلی‌فرد (۱۳۸۵) نیز در پژوهش خود، به طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای غربی و نبود این مسئله در کشورمان پرداخته است.

۳. داستان قهرمان قاتل

۳-۱. معرفی کتاب

داستان *قهرمان قاتل* یا *قهرمان‌نامه*، از افسانه‌های منشور عامیانه و به نثر، نوشته‌ی ابوطاهر طرسوسی است که مربوط به زمان هوشنگ، پادشاه افسانه‌ای ایران و شرح جنگ‌های او [قهرمان قاتل] برای کشورگشایی است. او در آغاز مقابل قهرمان‌بن‌گرشاسب قرار می‌گیرد؛ اما بعدها با همکاری هوشنگ به سرزمین‌های دور، دست می‌یابد. اسفندیار نیز، بر خلاف روایت‌های رایج، به دست قهرمان کشته می‌شود (اته،^۱ ۱۳۵۶: ۲۱۵).

داستان، شرح نبردهای فراوان قهرمان قاتل است که در میانه‌ی داستان، ماجرای عشق او با سرو خرامان، دختر جبل کبیر، بر جنبه‌های غنایی و جاذبه‌های داستانی می‌افزاید. قهرمان قاتل، پسر طالع مراد و شاهزاده‌ای است که پدرش پادشاه هفت‌اقلیم است. دیوها او را در حالی که سه سال بیش‌تر نداشته می‌ربایند. دیوها به امید آن‌که با پرورش قهرمان بر آدمی‌زاد پیروز شوند، او را سیزده سال در دریای محیط در دامن کوه قاف و صحرای هیهات، حبس و نگهداری می‌کنند؛ اما پس از مشاهده‌ی قدرت و

¹ Hermann Ethe

شجاعت قهرمان از ترسشان، شبانه و در حالی که در خواب است، او را به ربع مسکون و دشت هوشنگ‌شاه برده، رها می‌کنند. او، طی جنگ‌های طولانی با پسر عمه‌اش قهطران‌بن‌اهراسب که وی حریف او نمی‌شود، از در دوستی در می‌آید و با کمک جادوگران آدم‌خوار با هوشنگ‌شاه متحد شده، به سرزمین‌های چین، ختن و هند می‌تازد و با پهلوانی‌ها و رشادت‌های بی‌نظیر و افسانه‌ای، پادشاهان را مقهور خود می‌سازد.

با مشاهده‌ی گزاره‌های قالبی خاص مجالس نقالی، معلوم می‌شود که این داستان نیز از متون نقالی بوده است. به اعتقاد بلوشه^۱ این داستان اصلی هندی دارد و به دستور انوشیروان و به دست بزرگمهر به پهلوی ترجمه شده و طرسوسی آن را به فارسی برگردانده و بعدها به ترکی نیز ترجمه شده است؛ اما اسماعیلی، (۱۳۸۰، ج ۱: ۷۶) منشأ هندی آن را رد می‌کند؛ زیرا بلوشه، هیچ سندی برای گفته‌ی خود نمی‌آورد. وی، فرضیه‌ی دیگر بلوشه را پذیرفتنی‌تر می‌داند؛ مبنی بر این که این داستان از جمله حماسه‌های سیستان است که بخشی از آن مربوط به پهلوانی‌های رستم است که در شاهنامه وارد شده است (همان).

ترجمه‌ی ترکی این کتاب در کتابخانه‌ی وین نگهداری می‌شود (فلوگل. II/32). در نسخه‌های ترکی، حجم اثر بالغ بر ده جلد است که قهرمان‌نامه تنها بخش کوچکی از آن است. بخش نخست آن در سه جلد مربوط به داستان کیومرث تا هوشنگ است که گردنکشان‌نامه نام دارد. بخش دوم، شرح جهان‌گشایی‌های هوشنگ در چهار جلد است که به هوشنگ‌نامه معروف است. بخش سوم، به نام قهرمان‌نامه است. نسخه‌ی کاملی از این مجموعه در دست نیست.

نسخه‌ای از این کتاب در کتابخانه‌ی برلین (پرچ، IV/993) موجود است. دو نسخه از قهرمان‌نامه، به شماره‌های ۱۱۶ و ۴۰۹/۲ در بنیاد خاورشناسی شهر دوشنبه نگهداری می‌شود. در ایران، چندین بار چاپ سنگی شده است (مشار، ۱۳۴۰، ج ۳: ۳۹۶۸)؛ از جمله در سال ۱۲۷۰ (۱۲۰ صفحه) به کتابت محمد جعفر گلپایگانی و در سال ۱۳۱۳ به کتابت سید رضا بدری و در کتابخانه ملی تهران نگهداری می‌شوند. به نظر می‌رسد ناشران، هم‌چون دیگر آثار ادب عامه، این داستان را خلاصه و چاپ کرده

^۱ Edgard Blochet

باشند. چاپ‌های سنگی کتاب به همراه تصاویری است که پوشش، ابزار و فضای فرهنگی آن، متعلق به دوره‌ی قاجار است.

۳-۲. نویسنده و سبک اثر

ابوطاهر محمدبن حسن بن علی بن موسی طرسوسی، داستان‌پرداز و نویسنده‌ی سده‌ی ۶ ه.ق.، اهل طرسوس در آسیای صغیر یا از مردم طرسوس در سوریه‌ی امروزی بوده است؛ ولی با توجه به فارسی‌زبان بودن وی و توانایی کامل او در این زبان، به موجب مضامین و محتوای آثار او، چون *د/راب‌نامه* و *قهرمان‌نامه* که غالباً به اشخاص تاریخی و داستانی ایران باستان مربوط می‌شود، می‌توان گفت که وی، در اصل ایرانی بوده است و خود یا پدرانش به آسیای صغیر یا شام مهاجرت کرده و در آن‌جا ساکن شده‌اند (رک: آیتی، ۱۳۴۵: ۴۲۱-۴۲۲). احتمال دیگر، آن است که وی، در اصل، از مردم طرسوس / طرسوس بوده و چون این نواحی از اوایل حکومت اسلامی، مرز میان ملل مسلمان و نصارا بوده و همواره در معرض جنگ و غارت قرار داشته و چند بار میان بیزانس و نیروهای اسلام دست‌به‌دست گشته است (رک: حمویی، ۱۴۰۸، ج ۳: ۵۲۶-۵۲۹)؛ مردم مسلمان آن‌جا به ناچار به سرزمین‌های دیگر اسلامی مهاجرت می‌کرده‌اند و ابوطاهر یا پدران او نیز از این گروه بوده‌اند. از موضوع برخی از داستان‌های او چنین برمی‌آید که وی، شیعی مذهب بوده است. از دیگر آثار طرسوسی، *ابومسلم‌نامه*، *اسکندرنامه*، *د/راب‌نامه*، *مسیب‌نامه*، *شاهنامه‌ی منشور و قرآن حبشی* به ترکی است (بخش ادبیات، دایره‌المعارف بزرگ اسلامی، ۱۳۷۰: ذیل ابوطاهر طرسوسی).

شیوه‌ی نویسندگی طرسوسی در این داستان، ساده و بی‌تکلف است. در وصف صحنه‌ها و شرح رویدادها بسیار تواناست و در بیان عواطف و حالات روانی مهارت تمام دارد. نثر کتاب، مرسل و جملات کوتاه، با تکرار فعل و به مانند ویژگی‌های نثر ابوطاهر در *ابومسلم‌نامه* (رک: اسماعیلی، ۱۳۸۰: ۱۷۷) و *د/راب‌نامه* مشابه است. در این داستان، برخلاف آثار دیگر طرسوسی، خبری از اشعار در لابه‌لای متن نیست. شاید تلخیص‌کنندگان اثر برای کوتاه‌سازی متن، اشعار را حذف کرده باشند.

شخصیت‌های داستان متعدّد، متنوع و عبارتند از: قهرمان، قهطران، گردن‌کشان، هوشنگ‌شاه، کهال تجری، کیوان‌شاه، بهرام، سهراب، کهطال، مهلل‌شاه، بهروز جهاندار،

جبل کبیر، شهبال پری، کیومرث‌شاه، اهرمن‌شاه، سیامک، فرامرزشاه، جوان‌شاه کشمیری، بهرام کوچک، رنگین جادو، خردک جادو، زال زمان، قاهر پریزاد، ضحاک اژدی‌سوار، برزوی نامدار، سام سوار، گشتاسب بن آهن‌دست، قارون دیوبند و نریمان‌شاه.

قهرمان قاتل به دلیل داشتن بن‌مایه‌هایی چون حضور عیارانی مانند شیربچه، عاصم عیار، گردنکشان عیار و ۲۴ هزار عیاری که در صحنه‌های داستان حضور دارند و ابزار کار (یراق شب‌روی) و کردارهای عیاری (داروی بیهوشی، کمند افکنی) از آثار و متون عیاری محسوب می‌شود.

دیوان و موجودات خارق‌العاده، هم‌چون دیگر آثار طرسوسی، در این داستان نیز دیده می‌شود؛ مانند جانور چهار چشم شش‌پای بحری که مرکب قهرمان قاتل است. جنبه‌های رمزی در همان آغاز داستان نمایان می‌شود: دیوها، قهرمان را به دریای محیط در دامن کوه قاف به صحرای هیهات می‌برند و در میان جان نگاه می‌دارند.

بن‌مایه‌های حماسی هم‌چون نبردهای پیاپی، نبرد یک زن (سرو خرامان) با قهرمان و قهطران، عناصر جادویی و خارق‌العاده، وصف میدان جنگ و عوامل دیگر، تأثیرپذیری این اثر از شاهنامه را نشان می‌دهد. در ضمن، این بن‌مایه‌ها را در دیگر آثار طرسوسی نیز می‌توان یافت. در داستان‌های عیاری، معمولاً قهرمان و عاشق با کمندافکنی به قصر معشوق می‌رود و او را در خواب می‌بیند یا با او بزمی مخفیانه دارد؛ اما در این داستان، این سرو خرامان است که مخفیانه به دیدار قهرمان می‌رود.

۴. الگوی ساخت بازی رایانه‌ای با تکیه بر داستان قهرمان قاتل

در این بخش، زمینه‌ها، صحنه‌ها و جنبه‌های گوناگون داستان قهرمان قاتل، که ظرفیت تبدیل‌پذیری به بازی رایانه‌ای دارند، مشخص و برجسته می‌شود. پس از این‌که فضای کلی و نیز فضاهای مختلف توصیف می‌شود، شخصیت‌ها نیز متناسب با فضای موجود از لحاظ پوشش، صدا، ابزارهای جنگی، عقاید و اندیشه‌ها و ... طراحی می‌شوند. کاربر، در نقش قهرمان اصلی داستان قرار می‌گیرد و ماجراهای داستان را تجربه می‌کند تا به هدف نهایی خود برسد. هر مرحله از قصه، امتیازی دارد که رسیدن امتیازها به حد نصاب و پیروزی کاربر بر تمامی موانع داستان، از جمله دیوها، موانع طبیعی و افسانه‌ای، به منزله‌ی رسیدن به پایان قصه و پیروزی نهایی است.

داستان از این قرار است که پریان به دیدن قهرمان قاتل می‌آید. از او می‌خواهند تا برای مبارزه با دیوها به یاری آن‌ها برود. قهرمان نیز این درخواست را می‌پذیرد و با پریان هم‌سفر می‌شود. دیوها، خبردار می‌شوند و معشوق قهرمان و پدرش را می‌ربایند؛ اما قهرمان که از این موضوع بی‌خبر است، تنها برای یاری‌رساندن به پریان راهی شده است. در طی این یاری‌رسانی و شکستن طلسم‌ها، قهرمان که شخصیتی مسلمان است، با خواندن اسم اعظم و نیز توکل به خداوند بر دیوها و موجودات عجیب و غریب پیروز می‌شود. داستان این کشف و شهودها مرحله به مرحله بیان می‌شود و کاربرد، در هر مرحله، اتفاقات پیش‌روی خود را براساس لوحی که بر روی آن، مأموریت و نقشه‌ی راه نوشته شده است، پیش می‌برد.

در طرح داستان، کوشش شده است تا با وارد کردن حیوانات و موجودات عجیب و غریب، از کلیشه‌ای شدن سیر داستان جلوگیری شود. البته از آن‌جا که داستان کاملاً ایرانی است و به عناصر ملی- مذهبی گرایش دارد، در نوع خود قابل توجه و بدیع است.

۴-۱. صحنه‌پردازی^۱

صحنه‌ی داستان و به تبع آن صحنه‌ی بازی، در یک مکان واحد اتفاق نمی‌افتد؛ بلکه کاربرد بازی با مکان‌هایی بسیار متنوع، سرگرم‌کننده، پرکشش، هیجان‌انگیز و متفاوت روبه‌رو می‌شود؛ از جمله باغ ارم (که شهر پریان است)، آسمان (که پریان و قهرمان در آن به پرواز در می‌آیند)، تصویر زمین از بالای آسمان، دریای محیط، کوه محنت (که جایگاه دیوها است)، دامنه‌ی کوه، سرچشمه‌های آب، قلّه‌ی کوه (وصف دشت زیبا با تمام جزئیات از سبزی و خرمی تا نهرهای بزرگی که از کوه سرازیرند)، قبه‌ی بزرگی که از طلا ساخته شده و وقتی خورشید به آن می‌تابد، همه‌جا را روشن می‌کند، حصارهای گوناگون (فضاهای متفاوت به وجود آمده درون هر حصار)، برج و باروها، چاه‌ها و فضاهای متفاوت داخل آن‌ها (تاریک بودن، رفتن با کمند، رفتن با نردبان)، میدان‌ها و فضاهای موجود در آن‌ها (میدانی از گل‌ها و ریاحین، میدانی که دیوها در آن پادشاهی می‌کنند، خندق، گذشتن از پل‌ها، شهر و توصیف مردم شهر (که قالب‌هایی از

¹ Setting

نقره‌اند و حرکت نمی‌کنند)، رسیدن به درهای بسته و بازکردن آن‌ها به شیوه‌های گوناگون و قصر (شگفتی‌های موجود در آن، تجهیز شدن قهرمان داستان در آن‌جا). دیگر مواردی که به غنای صحنه‌پردازی داستان کمک می‌کند، نیز عبارتند از:

۱. **دود، تاریکی و گرد و غبار:** در درون چاه یا فضاهای تاریک داستان، به این عناصر برمی‌خوریم که می‌تواند به رازانگیزی، تعلیق و هیجان‌انگیزی بازی کمک کند.
۲. **صداها:** بی‌تردید صداها، گوناگون، تأثیر قابل توجهی بر گرایش و رغبت کاربران به بازی‌ها دارند. ضمن این‌که استفاده‌ی به‌جا و درست از صداها، صحنه‌ی داستان را طبیعی و باورپذیر می‌کند. در این طرح، صداها، گوناگونی لحاظ می‌شوند؛ از جمله صدای اشیاء، صحنه‌ها، محیط‌های مختلف (رعد و برق، افتادن در، انداختن سنگ در چاه، فریاد زدن، گریه کردن)، استفاده از سازهای ایرانی (سازهایی چون عود، بربط، چنگ، کمانچه) که افزون بر آن‌که می‌تواند موجب آشنایی کاربران با موسیقی ملی و محلی ایرانی شود، حس ملیت و میهن‌دوستی آن‌ها را نیز تقویت می‌کند. صدای تسبیح ملائکه در آسمان، سخن گفتن اشیاء، ذکر توکل کردن بر خدا از جانب قهرمان داستان، رعد و برق (بعد از کشته شدن دیوها)، فریاد و خروش (بر اثر رخ دادن عجایب و غرایب)، رعد و برق (بعد از شکستن چرخ‌های طلسم شده)، خواندن اسم اعظم به‌وسیله‌ی قهرمان، شکرگزاری قهرمان، کنده شدن در از پاشنه و بلند شدن صدای عجیب آن، صدای ساز (درون قصری که در آن‌جا قهرمان تجهیز می‌شود)، آویزان شدن نای‌ها از سوراخ‌های سقف که صدایی شبیه ناقوس تولید می‌کنند، انداختن گرز بر زمین و بلند شدن صدایی هولناک، دعا کردن قهرمان برای روح قارون‌شاه که ابزار جنگی برای او گذاشته است، انداختن سنگ درون چاه که صدایی ندارد، صدای گریه‌ی معشوق قهرمان، صحبت قهرمان و سرو خرامان با هم، صدای نعره‌ی قهرمان برای بیدار کردن دیو، صحبت قهرمان با دیو، صدای خندیدن دیو، نعره‌ی قهرمان هنگام زدن گرز، فریاد دیو هنگام ضربه خوردن، صحبت سرو خرامان با قهرمان که مانع او می‌شود، شنیدن ناله‌ای جان‌سوز از میان چاه، فریاد زندانیان دربند، صحبت کردن قهرمان و سرو خرامان با زندانیان دربند که یکی از آن‌ها پدر سرو خرامان است، به لرزه افتادن عالم، صحبت کردن دیوها با یگدیگر و صحبت کردن قهرمان با دیوها.

۴-۲. شخصیت‌پردازی^۱

تئودور گودمن^۲ بر آن است که قصه، اجتماعی است که در خلوت آزموده می‌شود. گفته‌ی این منتقد آمریکایی از چند نظر مهم است: یکی این که قصه، خود، یک اجتماع است، به دلیل این که از انسان‌هایی تشکیل شده است که نسخه‌ی اصلی‌شان را می‌توان در زندگی عادی و در اجتماع پیدا کرد؛ ثانیاً یک اجتماع تشکیل نمی‌شود؛ مگر این که هر یک از افراد، بخشی از وظایف و امور اجتماعی را برعهده بگیرند و برای انجام کارها تشکیلات خاصی راه بیندازند. قصه نیز به نوبه‌ی خود اجتماعی است متشکل از شخصیت‌هایی با وظایف مختلف. بر این اجتماع نیز، هماهنگی حکم‌فرمایی می‌کند. گرچه در محدوده‌ی قصه، آدم‌ها، شبه‌آدم‌ها، عمل‌ها، شبه‌عمل، حوادث، شبه‌حادثه، زندگی، شبه‌زندگی و بالاخره واقعیت، شبه‌واقعیت هستند؛ ولی خواننده به گونه‌ای در حوادث داستان غرق می‌شود که گویی در یک اجتماع واقعی زندگی می‌کند یا گویی در خلوت‌خانه‌ی ذهن خود اجتماعی متشکل، منظم و هماهنگ را تجربه می‌کند» (براهنی، ۱۳۶۸: ۲۴۴-۲۴۵). یونسی بر این باور است که شخصیتی که نویسنده می‌سازد یا ساده است یا بغرنج؛ نمونه‌ی نوعی است یا شخصیتی ممتاز؛ ثابت است یا گسترش‌یابنده؛ قهرمان است یا سیاهی لشکر؛ شخصیت اصلی داستان است یا مقابل و ضد او (یونسی، ۱۳۶۵: ۲۵-۲۷).

با توجه به تعاریفی که ارائه شد، شخصیت، عنصر اساسی داستان است و داستان اتفاق نمی‌افتد؛ مگر آن که شخصیتی آن را پیش‌برود. شخصیت نیز اگر به درستی و با قدرت و قلمی محکم پرورده شود، می‌تواند مرزها را در نوردد و جاودانه شود. در بازی‌های رایانه‌ای نیز از آن رو که به شخصیت‌ها اهمیت زیادی داده نمی‌شود و هدف بیش‌تر سازندگان، توجه دادن مخاطبان و کاربران به یک اکشن پرحادثه است، توجه کم‌تری به خط داستانی و شخصیت‌پردازی می‌شود؛ اما در طرح این اثر، به آفرینش شخصیت، اهمیت خاصی داده شده است. در طرح شخصیت قهرمان قاتل، به موارد زیر توجه شده است:

¹ Characterization

² Theodore Goodman

۱. واقعی بودن آن شخصیت یا قهرمان اصلی به گونه‌ای است که کاربر می‌تواند با وی هم‌ذات‌پنداری کند؛
۲. اطلاعاتی از چگونگی تربیت و تولد قهرمان و محیطی که در آن پرورش یافته، به کاربر داده می‌شود؛
۳. شخصیت در محیط‌ها و شرایط گوناگون، حس‌های مختلفی چون شادی، هیجان، ترس، توکل و عشق را تجربه می‌کند.

قهرمان قاتل: شخصیت اصلی و قهرمان اصلی داستان است. شاهزاده‌ای که در کودکی به دلیل آن‌که دیوها با پدرش خصومتی داشته‌اند، او را دزدیده، به کوه قاف برده‌اند و قصدشان آن است که با تربیت قهرمان بر آدمیان پیروز شوند. او، در هفت سالگی مثل و مانند ندارد و کسی را یارای برابری با او نیست. هیبتش چنان است که کسی توان دیدن او را ندارد. هرگاه نعره می‌کشد، جهان از صدای او پُر می‌شود. در شانزده سالگی آن‌چنان قوی است که اژدها توان جنگ با او را ندارد و قلعه‌ای را از جای می‌کند و دیوها را مانند پَر کاه از زمین می‌رباید. گُرزی دارد که اگر بر کوه زند، توتیا می‌شود. تربیتی جنگ‌جویانه و مبارزه‌طلبانه دارد و قدرتمند است. چهل و یک ارج قد و سی و نه ارج پهنای سینه دارد. مسلمان و فارسی‌زبان است. خواندن و نوشتن را می‌داند. زبان دیوها را می‌داند. عاشق سرو خرامان است. انسانی‌ست با تمام ویژگی‌های انسانی که گاه خشمگین می‌شود، گاه می‌خندد و گاه احساساتی می‌شود. همواره به کمک نیازمندان و افراد مظلوم می‌شتابد و آیین جوانمردی را حتی در مبارزه با دشمنانش رعایت می‌کند. در مراحل گوناگون، پس از گذشتن از موانع، شکرگزاری می‌کند و در سختی‌ها به خداوند پناه می‌برد.

سرو خرامان: دختر رای هند که تن به ازدواج هر کسی نمی‌دهد و شرط وی برای ازدواج آن است که با خواستگارش مبارزه کند. در ولایت احمر زندگی می‌کند. وقتی ایرانیان برای حمله به هند لشکر می‌کشند، رای هند به دخترش نامه می‌نویسد و از او یاری می‌خواهد. سرو خرامان، مبارزی است که در جنگ، اژدها را به حساب نمی‌آورد و تمام سرکشان را گوش‌مالی می‌دهد و هیچ‌کس حریفش نیست... .

زندانیان دربند: یک زن و دو نفر مرد هستند که به زنجیر بسته شده‌اند.

دیوان: صورت زشتی دارند، دیوهایی به شکل قالب نقره و طلا، دیوی که سرش سر اژدها است. دیوها می‌خندند؛ حرف می‌زنند؛ می‌جنگند؛ نرّه دیوانی که نود ارج قد دارند؛ اما به دلیل آن‌که مدت‌هاست نخوابیده‌اند، ضعیف‌اند، سمدان دیو که مادرش آدمی‌زاد است و پدرش دیو؛ هنر بسیاری دارد؛ به هفتاد زبان حرف می‌زند و هفتاد و دو صورت عوض می‌کند؛ نمونه‌ای از دیوها این داستان است.

پریان: پرواز می‌کنند و ویژگی‌های سنتی و قراردادی نوع خود را در ادبیات کلاسیک نمایش می‌دهند.

دکان‌داران شهر: از قالب طلا و نقره‌اند و حرکتی ندارند؛ گویی نگهبان هستند. **اژدها:** موجود خطرناک و هولناکی است که از دهانش آتش بیرون می‌آید؛ قهرمان با او می‌جنگد و ...

۳-۴. گفت‌وگو^۱

داستان خوب، داستانی است که گفت‌وگو در آن قوی و تعیین‌کننده باشد و بازی موفق بازی‌ای است که سازندگان آن بتوانند با شخصیت‌پردازی و گفت‌وگونویسی مناسب، کاربر را با خط سیر داستان آشنا کنند. این اتفاق مستلزم آن است که فضای بازی را به گونه‌ای طراحی کنیم تا کاربر، فرصت داشته باشد خط سیر داستان را دریابد. از آن‌جا که بازی‌های موجود در بازار، بیش‌تر بازی‌های اکشن و پرهیجان هستند، تمایل و گرایش کاربران به این قبیل بازی‌ها افزایش یافته و سلیقه‌ی آن‌ها را تغییر داده است. در این طرح، دیالوگ‌نویسی و اطلاع‌کاربر از جریان بازی به گونه‌ای طراحی شده است که خللی به پیشبرد داستان و حوصله‌ی کاربر وارد نشود؛ بلکه با ایجاد تعلیق، کاربر تا مرحله‌ی آخر پیش رود.

گفت‌وگو بیش‌تر در زمان‌هایی اتفاق می‌افتد که قهرمان اصلی رویاروی دشمن (دیو، اژدها،...) قرار می‌گیرد؛ یعنی رویارویی خیر و شر. موارد دیگری نیز هست؛ هم‌چون گفت‌وگوی عاشق و معشوق و انواع دیگر گفت‌وگوها برای نمونه چنین است: وقتی قرار است کاربر از یک فضای کوهستانی وارد قبه شود و جریان بازی را

¹ Dialogue

ادامه دهد قبل از ورود او، بر روی لوح، اطلاعاتی درباره‌ی معرفی شخصیت اصلی و هدفی که کاربر در جریان بازی باید دنبال کند به او داده می‌شود. یا وقتی کاربر، دیو یا موجودی را از پای درمی‌آورد و قبل از ورود به مرحله‌ای دیگر، اطلاعاتی به او داده می‌شود. این داستان ظرفیت آن را دارد که از سوی یک راوی یا به شیوه‌ی حدیث نفس قهرمان روایت شود. دستورالعمل‌هایی که بر روی الواح نوشته شده است، می‌تواند به وسیله‌ی راوی از بیرون و یا به وسیله‌ی قهرمان داستان روایت شود. بدیهی است که در بازی نمی‌توان دیالوگ‌های فراوان و یا طولانی آورد؛ اما می‌توان تا حدی برای پیشبرد داستان و آشنا شدن با شخصیت‌های مثبت و منفی داستان از آن استفاده کرد. هم‌چنین روایت‌های بیرون داستان - از زبان راوی یا صدای صحنه که گوینده‌ی آن مشخص نیست - نیز در قالب جملات یا اشعار حماسی و رجزخوانی‌های قهرمانان و دشمنان می‌تواند بر جذابیت و کشش داستان بیفزاید. از سوی دیگر کاربران را نیز بیش از پیش با اشعار حماسی، کنایات و ضرب‌المثل‌های فاخر و زیبای زبان فارسی آشنا می‌کند.

۴-۴. ابزارهای جنگی^۱

امروزه، در بیش‌تر بازی‌های خارجی، انواع سلاح‌های واقعی و خیالی برای صحنه‌های نبرد طراحی می‌شوند. ابزارهای جنگی بازی قهرمان قاتل، ابزارهایی ایرانی و قدیمی است و عبارتند از: شمشیر، تیر، کمان، خنجر که اسم اعظم به هفت گوه‌های مرتب بر او کنده شده، سپر که هرکس آن را بر سر بکشد، آسیب نمی‌بیند، گرز که هفت استاد کامل آن را ساخته‌اند؛ هفت گوه‌ر در آن به کار رفته است؛ شب را چون روز روشن می‌کند و اگر به زمین بیافتد، صدایی هولناک دارد، عمود خراشکن، تیغ غم‌غم که تیغی است که دیوها آن را از الماس برای قهرمان ساخته‌اند، عمود دیو که سه هزار من وزن دارد و

¹ War Weapons

۴-۵. اپیزودهای بازی^۱

داستان بخش‌های پیاپی و متنوعی دارد که خود می‌تواند از مراحل مختلف و متنوع بازی قلمداد شود. خلاصه‌ی این اپیزودها عبارت است از:

رفتن قهرمان بر سر کوه، دیدن قبه و ورود به آنجا ← خواندن دستورالعمل چگونگی ادامه‌ی ← مسیر ← وارد شدن به حصاری و روبه‌رو شدن با اشیای عجیب و غریب و دیدن نوشته‌ای و نشان دادن راه دهلیز به قهرمان ← کندن زیر پا و پیدا شدن دهلیز رویارویی با تابوت و بیرون آمدن شخصی از آن و گلاویز شدن با قهرمان و کشته شدن او توسط قهرمان ← وارد شدن به میدانی زیبا و گذاشتن و درآمدن به حصاری دیگر عبور کردن از پلی که به حرکت در می‌آید ← آمدن عجایب و غرایب به نزدیک قهرمان و عبور کردن قهرمان از آن‌ها ← بیرون آمدن پلی از درون آب و پیدا شدن دستورالعملی از داخل آن ← از میان برداشتن ستون و یافتن چرخ‌ها و شکستن آن‌ها ← گذاشتن قهرمان از میان تعداد زیادی که به صف ایستاده‌اند ← رفتن به محلی و وارد شدن و مواجهه با اژدها که از دهانش آتش بیرون می‌آید ← خواندن اسم اعظم و برداشتن تیر و کمان و خواندن دستورالعمل از پیشانی اژدها و پریدن در دهان او ← بیرون آمدن از دهان اژدها و وارد شدن به شهری که در آن بازاری است و تعدادی دکان‌دار در آن نشسته‌اند ← پیدا شدن حصاری از فولاد، وارد شدن و دیدن سرابی که در آن دیوان تاج پادشاهی بر سر گذاشته‌اند ← برداشتن لوح از گردن پادشاه و دیدن اطلاعات برای ادامه‌ی مسیر ← شکستن دری و ورود به آنجا ← دیدن نردبانی و بالا رفتن از آن و حرکت دادن نردبان توسط دو نفر و انداختن عمود خارا شکن به سمت قهرمان ← گرفتن دست آن دو نفر توسط قهرمان و خلع سلاح کردن آن‌ها ← و هلاک کردن آن دو با گرز ← بی حرکت شدن نردبان و رفتن قهرمان و پیدا شدن قصری که از آن صدای آواز می‌آید ← تجهیز شدن قهرمان به انواع سلاح‌های خارق‌العاده در آنجا، همان‌طور که پیش از این بر روی لوح به او خیر داده شده بود ← پیدا شدن چاهی و برداشتن سنگ از در آن و باخبر شدن قهرمان از وجود شعبان دیو در آن چاه ← عبور قهرمان و رسیدن به جایی که دیوی در آنجا خوابیده و رویارویی قهرمان و سرو خرامان با یکدیگر ← در آوردن تیغ غم غم توسط قهرمان برای کشتن دیو؛ ولی از آن روی که

¹ Games Episodes

دیو در خواب است، شرط مردانگی نمی‌داند که او را در خواب بکشد؛ بنابراین او را بیدار می‌کند و در نبردی تن به تن به سختی دیو را از پای در می‌آورد ← شکستن قفل و رفتن به چاهی دیگر و پیدا شدن پدر سرو خرامان و دو تن دیگر از زندانیان ← شنیدن آوازی وحشتناک از درون چاه و آمدن نردبانی به سمت پایین ← رفتن قهرمان با دیگر یاران به سمت آن نردبان و رودرویی با دو عفریت و نبرد با آن‌ها و از پای درآوردن آن‌ها ← نوشته شدن دستور عمل بر روی در و خواندن آن ← باز کردن در و دیدن هفت زنجیر که در میان زنجیرها دوازده نره دیو پنهان شده‌اند؛ اما از فرط بی‌خوابی ضعیف شده‌اند ← دیوان، قهرمان را شناخته و گویی منتظر آمدن اویند و قهرمان آن‌ها را از غلّ و زنجیر آزاد می‌کند ← خواندن ادامه‌ی داستان بر روی لوح و ارتقای بازی به مرحله‌ی بعد و این‌که قهرمان باید لوح را تا آخر همراه خود داشته باشد.

بخشی از جزئیات، صداها و فضاسازی‌ها در این بخش ذکر نشد تا تنها کنش‌های داستانی برجسته شوند. داستان از آن‌جا که با موجودات عجیب و غریب درآمیخته است، قابل بازآفرینی و دخل و تصرف است؛ برای نمونه، جانور شش‌پای بحری که چهار چشم دارد و مرکب قهرمان است و سیمرخ که برای ورود به مراحل سخت و رفتن به درون آتش یاری‌گر قهرمان است، می‌توانند از موجودات جالب در بازی باشند. نکته‌ی مهم پایان بحث این است که نام قهرمان، از آن روی که دیوان و عفریتان را از پای در می‌آورد، قهرمان قاتل است و در کل، شخصیتی مثبت با نامی منفی است که می‌توان در تبدیل داستان به بازی، نامی مناسب و جذاب‌تر برای وی برگزید.

۵. نتیجه‌گیری

در بیش‌تر کشورهای پیشرفته، ادبیات وارد عرصه‌های گوناگون فرهنگ، هنر و اقتصاد شده و تنها در متن کتاب‌ها و پژوهش‌های علمی و دانشگاهی محدود نمانده است. بی‌شک در کشور ما نیز، زمان آن فرا رسیده است تا پژوهش‌گران ادبی با فضاهای گسترده‌تری ارتباط برقرار کنند و با مسلط شدن به دانش‌های میان‌رشته‌ای، گنجینه‌ی ادبی ایران را برای تبدیل به کالاهای گوناگون فرهنگی و هنری آماده و به جامعه معرفی کنند. نبود تعامل، هم‌فکری و هم‌هدفی بین اهالی ادبیات و برنامه‌سازان هنری و

فرهنگی برای نسل‌های جوان و نوجوان باعث شده است که در این زمینه، کارهایی سطحی و ضعیف انجام شود و هم‌چنان بین نسل امروز و دست‌آوردهای شگرف ادبی کشورشان فاصله باشد و نوجوانان و جوانان، تنها مصرف‌کنندگان کالاهای فرهنگی غرب باشند؛ کالاهایی که معمولاً کم‌ترین سنخیتی با ارزش‌های فرهنگی، اخلاقی و دینی ما ندارند. به نظر می‌رسد که این امر نیاز به برنامه‌ریزی دقیق و کارشناسانه‌ای دارد تا در فرایند علمی و دقیق بازسازی یا بازآفرینی متون داستانی اعم از عرفانی، حماسی، تعلیمی، عامیانه و طنزآمیز بتوان مواد درست و بایسته‌ای برای بازار فیلم، انیمیشن، تئاتر، بازی‌های رایانه‌ای و ... تعیین و ارائه کرد. در این میان، نقش ادبیات عامیانه یا رمانس‌های^۱ عیاری و عاشقانه بسیار پررنگ و در عین حال از جهت میزان به کارگیری و بهره‌مندی نادیده انگاشته شده است؛ زیرا همان‌طور که در مقاله نشان داده شد متونی از این دست، از نظر کشش و جذابیت داستانی، شخصیت‌پردازی، صحنه‌پردازی، صداهای متنوع و طبیعی، تنوع مراحل کنش‌های داستانی، زمان و مکان‌های شگفت و جذاب، ابزارهای جنگی، گفت‌وگو و تعلیق داستانی، تسلسل حوادث و کنش‌ها و برخورداری از ویژگی‌های گوناگون فانتزی و چندمرحله‌ای یا اپیزودی بودن صحنه‌ها و از همه مهم‌تر، بُعد حماسی و آیین و رسوم عیاری و جوانمردی، ظرفیت لازم و کافی برای بازتولید به شکل بازی‌های رایانه‌ای را دارند. در این پژوهش، برای نمونه، یکی از این داستان‌های عیاری به نام قهرمان قاتل، معرفی و ظرفیت آن برای تبدیل به بازی رایانه‌ای، طرح و شرح شده است. هدف این مقاله، بیان این نکته‌ی مهم است که شایسته است برنامه‌ریزان درسی تحوّل‌خواه در رشته‌ی زبان و ادبیات فارسی در دانشگاه‌ها، درس‌هایی عملی برای آشنا کردن دانشجویان با فرایند بازسازی یا بازآفرینی متون داستانی قدیم برای مقاصد فرهنگی و هنری مختلف در نظر بگیرند. این امر باعث می‌شود که فارغ‌التحصیلان زبان و ادبیات فارسی، تنها به حفظ و مرور انتزاعی شاه‌کارهای ادبی بسنده نکنند و در این عرصه نیز توانمندی‌های لازم و کافی را کسب کنند.

¹ Romance

فهرست منابع

- اته، کارل هرمان. (۱۳۵۶). *تاریخ ادبیات فارسی*. ترجمه‌ی صادق رضازاده‌شفیق، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- اسداللهی، رضا. (۱۳۸۴). «بازی‌های رایانه‌ای مربیان نسل فردا». *ره‌آورد نو*، شماره‌ی ۱۳، صص ۳۶-۴۲.
- اسماعیلی، حسین. (۱۳۸۰). *ابومسلم‌نامه*. تألیف ابوطاهر طوسوسی، تهران: معین.
- آسابرگر، آرتور. (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی*. ترجمه‌ی محمدرضا لیروای، تهران: سروش.
- آیتی، عبدالحمید. (۱۳۴۵). «داراب نامه طرسوسی». *راهنمای کتاب*، سال ۹، شماره‌ی ۴، صص ۴۲۱-۴۲۲.
- براهنی، رضا. (۱۳۶۸). *قصه‌نویسی*. تهران: البرز.
- بیغمی، محمد. (۱۳۸۸). *فیروزشاه‌نامه*. ج ۳، به‌کوشش ایرج افشار و مهران افشاری، تهران: چشمه.
- پورمحسنی، فرشته و دیگران. (۱۳۸۳). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان». *تازه‌های علوم شناختی*، شماره‌ی ۲۳-۲۴، صص ۷۵-۸۴.
- تفضلی‌فرد، لادن. (۱۳۸۵). «اهمیت طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای». *کتاب ماه کودک و نوجوان*، شماره‌ی ۱۰۹-۱۱۱، صص ۴۱-۴۲.
- جلالی، علی اکبر و ائلدار محمدزاده صدیق. (۱۳۸۴). «کارآفرینی از راه بازی». *همشهری*، به نقل از سایت، *scict.ir*، Jun 17, 2007.
- حیبی، شهاب. (۱۳۸۵). *اصول ساخت و طراحی بازی‌های کامپیوتری*. تهران: موسسه‌ی فرهنگی هنری دیباگران تهران.
- حموی، یاقوت بن عبدالله. (۱۴۰۸). *معجم‌الادباء*. بیروت: دار‌احیاء التراث العربی.
- داد، سیما. (۱۳۷۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. تهران: مروارید.
- دایره‌المعارف بزرگ اسلامی. (۱۳۷۰). ذیل ابوطاهر طرسوسی، زیر نظر موسوی بجنوردی، تهران.
- دقیقیان، شیرین دخت. (۱۳۷۱). *منشأ شخصیت در ادبیات داستانی*. بی‌جا.

دوران، بهناز. (۱۳۸۳). «بازی‌های رایانه‌ای دو دهه پژوهش، دو کتاب به زبان فارسی».

کتاب ماه علوم/اجتماعی، شماره‌ی ۸۴، صص ۲۲-۲۶.

ذوالفقاری، حسن و محبوبه حیدری. (۱۳۹۱). *ادبیات مکتبخانه‌ای ایران*. تهران: رشد آوران.

طرسوسی، ابوظاهر. (۱۳۷۰ق.). *قهرمان قاتل*. کاتب محمد جعفر گلپایگانی، تهران: مصور.

_____ (بی تا). *قهرمان قاتل*. چاپ سنگی.

_____ (۱۳۸۰). *ابومسلم نامه*. به کوشش حسین اسماعیلی، تهران: معین.

کریم پور، میثم. (۱۳۸۶). «بازی چگونه ساخته می شود». *تهران امروز*.

محجوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). *ادبیات عامیانه‌ی ایران*. به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.

مشار، خان بابا. (۱۳۴۰). *فهرست کتاب‌های چاپی فارسی (۶ جلد)*. تهران: مؤلف.

میرصادقی، جمال. (۱۳۸۶). *ادبیات داستانی*. تهران: سخن.

یونسی، ابراهیم. (۱۳۶۵). *هنر داستان‌نویسی*. تهران: سهروردی.