

A comparative study of the content of the game “ Assassin’s Creed “ and The Assassin Legends

Masood Mohammadzadeh Tehrani, Master’s student of Art Research, Faculty of Art, Shahid University. Email: masood.tehrani1@ut.ac.ir

Mohsen Marasy, Assistant Professor at faculty of art, shahed university, (Corresponding Author) Email: marasy@shahed.ac.ir

Abstract

Many video games have historical content. In other words, gamers play various genres in specific historical eras. Assassin’s Creed franchises are a kind of those games. In this article, Assassin’s Creed (2007) had researched in detail. “Assassinate” is the most important feature of this game that has been based on Ismailities Nizaris and the Assassin Legends in its narrative during the third Crusade. This article shows how developers have chosen historical narratives, especially Assassin Legends, and have converted them to the game’s narrative and mechanics and have made a new interpretation of Assassin Legends. In this article, the content of AC as a historical game has been discussed in interdisciplinary (Art and History). The historical method had used where we discuss Ismailities Nizaris and The Assassin Legends; and the descriptive-analytic method where we attend to the game’s content. In addition, this thesis approach is comparative. It has shown that AC has developed and inspired by The Assassin Legends in layers very intelligently. Some historical narratives have been converted to mechanics of the game as deadly falling by order of “Old Man of the Mountain” and Gnostic vision. Most Muslim characters are fictitious but most Christian characters have a real historical existence. This article may be useful for those who make historical games.

Keywords

Historical Video games, The Assassin Legends, Assassin’s Creed, The Crusades, Game Studies.

مطالعه تطبیقی محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» و افسانه‌های حشاشین

مسعود محمدزاده طهرانی^۱، محسن مرثی^۲

چکیده

محتوای بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، تاریخی‌اند؛ به این معنا که بازیکن در ژانرهای مختلفی در دوره یا دوره‌های تاریخی مشخصی بازی را انجام می‌دهد. سری بازی‌های «فرقه اساسین‌ها» از این دسته‌اند و پژوهش پیش‌رو، نسخه نخست این بازی (۲۰۰۷) را به تفصیل بررسی کرده است. مهم‌ترین مشخصه این سری بازی‌ها بر موضوع «ترور» مبتنی است که در داستان بازی، سرمنشأ آن، فرقه فداییان اسماعیلی و افسانه حشاشین در فضای جنگ سوم صلیبی قرار داده شده است. در این مقاله نشان داده می‌شود که سازندگان بازی «فرقه اساسین‌ها» چگونه روایات تاریخی به‌ویژه افسانه‌های حشاشین را گزینش و به روایت و مکانیک بازی تبدیل کرده‌اند و چه قرائت جدیدی از افسانه‌های حشاشین شکل داده‌اند. هدف این پژوهش، تلاشی برای بررسی تطبیقی محتوای داستانی بازی رایانه‌ای تاریخی «فرقه اساسین‌ها» با افسانه‌های حشاشین از منظری میان‌رشته‌ای، تاریخ و هنر است. در قسمتی از پژوهش که فرقه فداییان اسماعیلی و افسانه‌های حشاشین بررسی شده است، از روش تاریخی و در قسمتی که محتوای بازی توضیح داده شده از روش توصیفی - تحلیل محتوا استفاده شد. رویکرد این پژوهش تطبیقی به شیوه لنزی است. یافته‌های پژوهش نشان داد که طراحان بازی با هوشمندی، داستان بازی را با الهام از افسانه‌های حشاشین و در چند لایه بازسازی کرده‌اند. برخی روایت‌های تاریخی مانند ماجرای پرش مرگبار فدائی به دستور شیخ الجبل و بینش باطنی به مکانیک‌هایی در بازی تبدیل شده‌اند. بیشتر شخصیت‌های مسلمان بازی برساخته است؛ اما برعکس، بیشتر شخصیت‌های مسیحی داستان حقیقی است. امید است این پژوهش برای سازندگان بازی‌های تاریخی سودمند باشد.

واژگان کلیدی

افسانه‌های حشاشین، بازی‌های رایانه‌ای تاریخی، بازی فرقه اساسین‌ها، جنگ‌های صلیبی، مطالعات گیم.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۱/۱۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۰/۲۷

۱. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشکده هنر دانشگاه شاهد

۲. استادیار دانشکده هنر دانشگاه شاهد (نویسنده مسئول)

masood.tehrani1@ut.ac.ir

marasy@shahed.ac.ir

مقدمه

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، زندگی بسیاری از انسان‌ها را در تمام سنین درگیر خود کرده است. علی‌رغم مشهود بودن این حقیقت، پژوهش در حیطه بازی‌ها به‌ویژه با نگاه میان‌رشته‌ای و تحلیل محتوا کمتر در حیطه دانشگاهی مورد توجه است. در این میان بسیاری از این بازی‌ها تاریخی‌اند؛ به این معنا که محتوای بازی مربوط به گذشته و تاریخ است. سری بازی محبوب «فرقه اساسین‌ها» جزء بازی‌های تاریخی در گونه اکشن - ماجراجویانه محسوب می‌شوند. هر سری از این بازی در دوره تاریخی مشخصی است. قسمت نخست که در این مقاله مورد بررسی قرار خواهد گرفت، در دوران جنگ‌های صلیبی و در منطقه شامات است. اساس روایت تاریخی این بازی، افسانه‌های حشاشین است. پس از بررسی محتوای بازی به این موضوع خواهیم پرداخت که این روایات تاریخی چیست و چگونه به فرهنگ اروپایی وارد شده و چگونه در بازی مورد نظر مجدداً ظهور یافته است؟ در این مقاله محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» با توجه به افسانه‌های حشاشین بررسی شده است تا روشن شود چه مقدار سازندگان بازی وامدار تاریخ و این روایات هستند. این که در بازی رایانه‌ای «فرقه حشاشین» کدام رخدادها و روایت‌های تاریخی به اجزای بازی تبدیل شده‌اند پرسش اصلی این پژوهش است. از دهه ۱۹۷۰ میلادی که بازی‌های رایانه‌ای متولد شده‌اند (ایجنفلت - نیلسن، اسمیت و توسکا، ۱۳۹۷: ۱۴۵). تا زمان ما سرعت پیشرفت این صنعت حیرت‌انگیز است که البته نشان از اقبال به بازی‌های رایانه‌ای است. بازی‌های رایانه‌ای از عمده‌ترین سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان است (کوثری، آقازاده، سیدحسینی، ۱۳۹۷: ۱۰۷). به همین دلیل پژوهش در مورد فرم و محتوای بازی‌های رایانه‌ای ضروری است و نتایج اینگونه از تحقیقات می‌تواند در جهت تولید و ارتقاء کیفیت بازی‌های رایانه‌ای بومی مورد استفاده قرار گیرد.

پیشینه پژوهش

عرصه مطالعات گیم به‌ویژه در زبان فارسی همچنان فقیر است و اغلب تحقیقاتی که در این حوزه شده است از منظر علوم اجتماعی و روان‌شناسی است. مطالعه تطبیقی بازی با موضوعات دیگر به‌ویژه با تاریخ به‌ندرت یافت می‌شود. با این حال به برخی تحقیقاتی که مورد پژوهش این پژوهش یعنی بازی «فرقه اساسین‌ها»، نسخه نخست را کاویده‌اند و دیگر منابعی که مبنای مطالعات گیم به حساب می‌آیند اشاره می‌شود.

سایمون ایجنفلت - نیلسن، یوناس هایدی اسمیت و سوزانا پژاریس توسکا از اساتید دانشگاه کپنهاگ (۱۳۹۷) کتابی با عنوان «برای درک گیم‌های ویدئویی (مقدمه‌ای ضروری)» تألیف کرده‌اند. این کتاب جامع، مقدماتی برای مطالعات گیم‌های ویدئویی فراهم و بحث‌های اساسی و قابل توجهی را در این حوزه مطرح کرده است. هر فصل کتاب در صدد است به سؤالاتی اساسی از چیستی و چگونگی صنعت گیم و خود گیم، تاریخچه، زیبایی‌شناسی این بازی‌ها، نگاه فرهنگی، گیم‌هایی که دیگر سرگرمی نیستند و خطرات و ملاحظات روان‌شناختی و جامعه‌شناختی گیم‌ها پاسخ دهد. آن بخشی که می‌تواند به پژوهش حاضر بیشتر کمک کند، فصل هفتم کتاب است که به توضیح مسئله روایت و داستان گیم‌ها می‌پردازد. نویسندگان در این فصل ساختار روایی گیم، تفاوت بازی‌شناسی و روایت‌شناسی، نظریه‌های ادبی مرتبط و... را توضیح می‌دهند. آدام چپمن (۲۰۱۲) در «امتیازگذاری فرم بر محتوا، تحلیل تاریخی ویدئوگیم‌ها»؛ مسئله نیاز به رهیافتی غیر از تحلیل محتوای صرف و جدا از فرم بازی برای بررسی بازی‌های تاریخی پرداخته است. از نظر او بازی‌های رایانه‌ای صرفاً سرگرمی نیستند؛ بلکه تاریخ‌سازی هم انجام می‌دهند؛ به بیان دیگر درباره‌ی گذشته‌گفتمانی جدید شکل می‌دهند. نگاه او به فهم بهتر بازی‌های تاریخی و داشتن مبنایی نظری برای پژوهش به پژوهشگری یاری می‌رساند.

میرت کومل (۲۰۱۴) در این مقاله با مبنا قرار دادن نظریه شرق‌شناسی ادوارد سعید بازی «فرقه حشاشین» را تحلیل محتوایی کرده است و معتقد است در این بازی اتفاق دیگری رخ داده و آن خود - شرق‌گرایی^۱ است؛ به این معنا که برخلاف روال گذشته که دیگری عربی - اسلامی، نمادی از افراطی‌گری و تروریسم بوده است؛ این بار بازیکن یک فدایی را هدایت می‌کند که خود او در نقش آدم‌کشان ظاهر شده است و در مقابل جبهه قدرتمند دیگری (معبدیون) و برای هدفی قابل توجه نه صرفاً کشتن ترور می‌کند. این خود - شرق‌گرایی برخلاف شرق‌گرایی رایج به نسبت تصویری مثبت ارائه می‌کند و قهرمانان غرب‌گرایی را شکل می‌دهد.

فرانک جی. بوشمن (۲۰۱۶)، در مقاله «حقیقتی نیست، همه چیز مجاز است - تجسم اسماعیلیان نزاری در مجموعه بازی‌های فرقه اساسین‌ها» موفقیت یوبی سافت در تعادل میان واقعیت تاریخی و افسانه حشاشین را بررسی کرده و ستوده است. وی در این مقاله پس از تطبیق شخصیت‌های تاریخی و کاراکترهای بازی معتقد است سازندگان

بازی توانسته‌اند با موفقیت مانع برانگیخته‌شدن احساسات مذهبی مخاطبان شوند. در میان تحقیقات یاد شده، این پژوهش نزدیک‌ترین رویکرد را با پژوهش حاضر دارد. در میان منابع فارسی می‌توان به کوشش محمدحسن یادگاری (۱۳۹۹) با عنوان «بازی آغاز شده (روش‌های شناخت و تحلیل بازی‌های کامپیوتری)» اشاره کرد. این کتاب که بیشتر از منظر رشته ارتباطات و جامعه‌شناسی نگاشته شده است درصدد است وجوه مختلف بازی‌های رایانه‌ای را توضیح دهد و سپس روش‌های تحلیلی مانند تحلیل روایت، تحلیل نشانه‌شناسی، تحلیل ژانر، تحلیل پلتفرم و... را به مخاطب ارائه کند. بازی‌های متعددی نیز برای نمونه ارائه شده است.

نجفی شبانکاره (۱۳۹۰) در پایان‌نامه خود در رشته جامعه‌شناسی با عنوان «آسب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای: بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در این بازی‌ها» با استفاده از نظریه‌هایی چون نشانه‌شناسی، شرق‌شناسی، بازنمایی فرهنگی و... به بررسی تعدادی از بازی‌ها از جمله «فرقه اساسین‌ها» پرداخته است. از نظر وی بازی‌های مذکور تصویری اسلام هراسانه و منفی را بازتاب می‌دهند.

«بررسی تطبیقی ظرفیت‌های بازی‌سازی از ارداویراف‌نامه در مقایسه با متن و بازی دوزخ از کم‌دی الهی دانت» نوشته علیرضا پورشبانان و امیرحسین پورشبانان (۱۳۹۷) مقاله‌ای است که نویسندگان معتقدند باتوجه به شباهت‌های روایی ارداویراف‌نامه با کم‌دی الهی دانت، همان‌طور که بازی رایانه‌ای «دوزخ دانت» ساخته شده است، می‌توان با تقویت درگیری‌ها و خرده‌روایت‌ها، شخصیت ارداویراف‌نامه را به شخصیت بازی تغییر داد. نویسندگان همچنین گفته‌اند که از نظر فضا‌سازی، همان‌طور که «دوزخ» دانته آلیگیری برای بازی تصویرسازی شده است، ارداویراف‌نامه هم ظرفیت تصویرسازی مشابهی دارد.

مبانی نظری پژوهش

مقاله پیش‌رو در دسته مطالعات کیفی قرار می‌گیرد و به دلیل ماهیت تطبیقی خود نمی‌توان ادعا کرد که نظریه و چارچوب نظریه مشخصی در آن پایه تحلیل قرار گرفته است. در این دسته از مطالعات هدف اصلی مقایسه موارد (الف و ب یا بیشتر) به‌منظور پاسخ به پرسش‌های پژوهش است. منظور ما این نیست که نظریه‌ای برای تحلیل بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد؛ بلکه اعتقاد نویسندگان بر این است که نظریه‌های ارائه شده برای این پژوهش کاربردی نداشته‌اند و به بیان دیگر پرسش‌های این پژوهش مانع پایه قراردادن نظریه خاصی است. اگرچه به این دیدگاه همواره انتقاداتی وارد است؛ اما اغلب پژوهش‌های کیفی بدون ارجاع به

هیچ نظریه‌ای انجام می‌شود. (هتینک و همکاران، ۱۳۹۴: ۷۷) اصطلاحات تخصصی مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و نیز تاریخی در این مقاله به کاررفته است که چارچوب مفهومی این پژوهش به حساب می‌آید و لازم است آن‌ها توضیح داده شوند.

بازی: میان پلی^۱ و گیم^۲، رابطه‌ی عموم و خصوص مطلق برقرار است به این صورت که هر گیمی، پلی است؛ اما هر پلی‌ای، گیم نیست. در زبان فارسی و بسیاری دیگر از زبان‌ها «بازی» برای هر دو واژه به کار می‌رود. بازی، واژه‌ای مبهم (در مقایسه با واژه گیم) است که عموماً اشاره به فعالیت به نسبت بی‌ساختار و غیر هدفمند رفتار بازیگوشانه کودکان (یا بزرگسالان) دارد (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۱). گیم سطح بالاتر و پیچیده‌تری از بازی است. هر چند انسان و حیوان هر دو بازی (پلی) می‌کنند، تنها انسان است که گیم دارد... پلی، به‌خودی‌خود برای فرد مهم است؛ بردن و باختن ندارد؛ لذتش در خودش است و نه در بردن و باختن؛ قاعده‌های سخت و محکمی ندارد؛ چندان به زمان و مکان خاصی محدود نیست و فرد از انجام آن بیشتر لذت می‌برد؛ ولی در مقابل، در گیمی نظیر شطرنج، افراد در پی بردن و باختن‌اند؛ باید به قواعد بازی تن دهند؛ محدود به زمان و مکان مشخص‌اند و هنگام بازی کردن دچار تنش هستند... به‌خوبی روشن است که در مورد بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای ما با گیم طرف هستیم تا پلی (کوثری، ۱۳۹۰: ۱۱) شاید معادل کردن واژه گیم با بازی و واژه پلی با بازیچه مطلوب باشد. در این پژوهش، واژه بازی معادل با گیم به کاررفته است.

بازی رایانه‌ای: در پژوهش حاضر بازی‌های رایانه‌ای اصطلاحی است که تمام بازی‌های ساخته شده با و برای انواع رایانه را در برمی‌گیرد و بازیکنان با استفاده از انواع رایانه‌ها (سخت‌افزار، مانند: آرکید، کنسول، رایانه، تلفن همراه هوشمند) این ویدئوگیم‌ها (نرم‌افزار) را بازی می‌کنند. در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای هنوز از نظر اصطلاح‌شناسی توافقی نیست. بسیاری از تعبیر ویدئو گیم^۳ و برخی از تعبیر بازی‌های رایانه‌ای^۴ و حتی گاهی صرفاً از واژه گیم استفاده کرده‌اند (کرافورد، ۱۳۹۷: ۱۸-۱۷). روایت: بسیاری از بازی‌ها به‌ویژه در گونه ماجراجویانه دارای روایت هستند که می‌تواند بر جذابیت و نیز انسجام و هماهنگی اجزای بازی و نیز بر آماده کردن قدم‌به‌قدم بازیکن برای تسلط بر بازی بیفزاید. «روایت زنجیره‌ای از وقایع به‌هم‌پیوسته است که قصه‌ای را شکل می‌دهند» (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۴۱).

1. Play
2. Game
3. Video Game
4. Computer Games

مکانیک: شاید بتوان مجموعه کارهایی که در بازی می‌توان انجام داد مانند؛ کشتن، رانندگی کردن، بازیابی سلامتی را مکانیک بازی نامید. «هر چند واژه‌ای مبهم است می‌توان آن را به‌عنوان «افعال» یک گیم - یعنی کارهایی که بازیکن می‌تواند انجام دهد فهم کرد» (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۳۶).

گیم‌پلی: گیم‌پلی واژه دقیقی نیست؛ اما به تأثیر کلی همه عناصر فعال بازی بر مخاطب دارد. اشاره به تجربه کل نگرانه از گیم و توانایی گیم برای هدایت توجه بازیکن دارد. (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۴۲) در تعریفی دیگر، گیم‌پلی ویدئویی را می‌توان به حرکتی که از فعل و انفعال بین قوانین و جغرافیا حاصل می‌شود تعریف کرد (کرافورد، ۱۳۹۷: ۱۸۰).

اکشن - ماجراجویی: بازی‌ها در گونه‌های متفاوتی دسته‌بندی می‌شوند. گونه در بازی‌های رایانه‌ای مقوله‌ای است که بر پایه ویژگی‌های مشترک مشخصی بنا می‌شود (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۴۲). به‌طور کلی، گونه اکشن و گونه ماجراجویی مجزا از یکدیگر بوده و خود زیرگونه‌هایی دارند. اما بسیاری از بازی‌ها با موفقیت این دو گونه را ترکیب کرده‌اند؛ بنابراین چنین بازی‌هایی را که ویژگی هر دو گونه را داشته باشد اکشن - ماجراجویی می‌نامند.

در تعریف گونه اکشن که از محبوب‌ترین‌هاست به وجود مبارزه و نبرد، مهارت و هماهنگی دست و چشم بازیکن تأکید شده است. برخی گفته‌اند؛ بازی‌های اکشن شامل شخصیتی در محیط مجازی است که انسان بازیکن آن را کنترل می‌کند. ویژگی آن معمولاً نجات دادن جهان از نیروهای شیطانی با استفاده از سلاح‌های کشنده و پیمایش همراه با عصبانیت است. (Wolf, & Perron, 2014: 224). در گونه ماجراجویی (ماجرایوانه)، بازی بر اساس روایتی ساخته شده است که شخصیت اصلی آن باید به کشف و حل معماها و رازها بپردازد. گفته‌اند بازی‌های ماجراجویانه چند ویژگی دارند؛ داستان‌محور هستند، شخصیتی دارند که بازیکن آن را کنترل می‌کند، به پیمایش بازی ترغیب می‌کنند، تمرکزشان بر حل معماست و شیوه تعاملشان دست‌کاری اشیا و پیمایش فضای بازی است (Wolf & Perron, 2014: 233). گیم‌های ماجراجویی نیاز به تفکر عمیق و صبر زیاد دارند و غالباً تهی از مبارزه هستند (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۱۲۱).

چالش: از جمله عناصری که بازی‌ها را شکل می‌دهد چالش‌هاست. این موارد بازیکن را به چالش می‌کشند و او را درگیر می‌کنند. با توجه به گونه بازی‌ها، چالش‌های متفاوتی طراحی می‌شوند؛ از قفل‌ها، تله‌ها و سؤالات و معما گرفته تا درگیری‌های فیزیکی و کشتن حریفان قوی (فیل و اسکترگود، ۱۳۹۰: ۲۶).

بازی رایانه‌ای تاریخی: بازی‌هایی که موضوع آن‌ها بازنمایی گذشته واقعی و تاریخ باشد و لزوماً شاید به گونه خاصی محدود نباشد؛ اما اغلب گونه ماجراجویانه و استراتژی ظرفیت مناسب برای این گونه بازی‌هاست. تاکنون کمتر بازی‌ها را در قالب مضمون آن تقسیم‌بندی کرده‌اند؛ اما محققانی که با بازی‌های تاریخی مواجه شده‌اند اذعان کرده‌اند که بازی مذکور تاریخی است (ایجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۷: ۷۶؛ ۴۲: ۴۲، ۲۰۱۲). ما هر بازی‌ای را که در صدد باشد گذشته را به صورت نزدیک به واقع نشان بدهد و بازیکن را در فضای تاریخی قرار دهد، بازی تاریخی می‌دانیم.

نزاریان: اسماعیلیان نزاری یکی از شاخه‌های شیعه اسماعیلیه/ سبعیه از فرقه‌های اسلامی هستند که از شیعیان امامیه محسوب می‌شوند. اسماعیلیان در سال ۲۹۷ ه. ق. موفق به تأسیس خلافت فاطمی در مغرب جهان اسلام شدند و تا ۵۶۷ ه. ق. رقیب جدی خلافت سنی مذهب بغداد بودند. فاطمیان در سال ۴۸۷ ه. ق. دچار اختلافی در جانشینی خلافت شدند. مطابق با نصّ خلیفه المستنصر بالله، فرزند ارشدش ابو منصور نزار، جانشین او بود؛ اما فرزند دیگرش ابوالقاسم احمد با کمک وزیر پرنفوذ فاطمیان، افضل با عنوان المستعلی بالله خلیفه جدید شد. از این تاریخ اسماعیلیان به دو دسته نزاریه و مستعلویه تقسیم شدند. (دفتری ۱۳۸۵: ۵۰ - ۵۲) رهبر نزاریان ایران که خلافت مستعلی را نپذیرفت، حسن صباح بود. نزاریان نام‌های نیز دیگری چون فداویه، فدائیان، باطنیه، حشیشیه و ملاحده داشته‌اند.

فرقه اساسین‌ها: بازی «فرقه حشاشین» (۲۰۰۷)، «کیش آدمکش»، «عقیده یک آدمکش»، «فرقه اساسین‌ها» یا «آیین قاتل» ترجمه‌های مختلف و البته ناصحیح سری بازی‌های رایانه‌ای «Assassin's Creed» است؛ از نظر نگارندگان دقیق‌ترین و صحیح‌ترین برگردان، «فرقه حشاشین» یا «فرقه اساسین‌ها» است.

جنگ صلیبی: در قرن یازدهم میلادی، مسیحیان در اندلس و سیسیل پیروزی‌ها کسب کرده بودند؛ امپراتور بیزانس، الکسیوس اول به خاطر پیشروی سلجوقیان از پاپ کمک خواست و «پاپ اوربان دوم در سال ۱۰۹۵ م. / ۴۸۸ ه. در کلرمون فرانسه، ندای جنگ با کفاری که زادگاه عیسی را آلوده کرده‌اند، سر داد و آنان را به جنگ مقدس بر ضد مسلمانان فراخواند.» (فولگ ۱۳۹۳: ۴۴۲ - ۴۴۱) سال بعد اولین جنگ صلیبی رخ داد (۱۰۹۶ - ۱۰۹۹ م. / ۴۸۹ - ۴۹۲ ه.).

شهبسواران معبد/ معبدیون: در قرون وسطی وجود فرقه‌های مسیحی که هر یک آرمان‌هایی داشتند و به ساخت صومعه‌های ویژه خود می‌پرداختند، رایج بود. پس از

جنگ‌های صلیبی، با توجه به ارزش رهبانیت و جنگ مقدس، فرقه‌هایی شکل گرفت که رهبانیت و جنگاوری را با همدیگر در شخص ترکیب می‌کردند. دو فرقه برای دفاع از دولت‌های لاتینی در فلسطین سر برآورد، یکی شهسواران معبد که به دست گروهی از شهسوران فرانسوی تشکیل شد؛ اینان سوگند ایمانی یاد کردند تا به‌عنوان محافظ زوار شهر بیت‌المقدس خدمت کنند؛ شهسواران در خانه‌ای نزدیک معبد سلیمان منزل کردند و دیری نگذشت که به تمپلار [معبدی - منسوب به معبد سلیمان] موسوم شدند و پاپ در سال ۱۱۲۸ آنان را به‌عنوان فرقه‌ای رهبانی به رسمیت شناخت. (فوگل، ۱۳۹۳: ۴۴۵) معبدیون توانسته بودند مؤسسه مالی بین‌المللی پدید بیاورند و پس از اتمام جنگ‌های صلیبی به اروپا بازگشتند. فیلیپ چهارم شاه فرانسه معبدیون را در سال ۱۳۰۷ م. منحل کرد (Khan Academy, knight Templar, 2017).

شهسواران مهمان‌نواز: «فرقه‌ای دیگر به نام شهسواران سن جان (قدیس یوحنا) به تأسیس مریض‌خانه‌ای برای مداوای زائران بیمار در سرزمین مقدس، نخستین گام را برای اعلام موجودیت خود برداشت... دیری نگذشت که به‌عنوان یک فرقه مذهبی - نظامی تصدیق و به شهسواران هاسپیتالر [مهمان‌نواز] موسوم شدند.» (فوگل، ۱۳۹۳: ۴۴۶-۴۴۵). شهسواران توتونی: فرقه نظامی - رهبانی شهسواران توتونی در سال ۱۱۹۰ به هنگام محاصره قلعه عکا برای خدمات درمانی و پرستاری و نهایتاً تا سال ۱۱۹۸ با آمدن نیروهای جدید ژرمنی برای خدمات نظامی با نام «فرقه برادران خانه ژرمن متعلق به مریم مقدس» تأسیس شد (Urban, ۲۰۰۳: ۹-۱۳). ایشان در واقع ژرمن‌هایی بودند که در جنگ‌های صلیبی شرکت کردند. بعدها ایشان اراضی ساحلی شرق بالتیک را به قلمرو مسیحیت اضافه کردند و عاقبت دوک‌نشین پروس از ایشان تأسیس شد (فوگل، ۱۳۹۳: ۴۴۶).

۱۴ اصطلاح به‌عنوان چارچوب مفهومی برای فهم بهتر خواننده در این قسمت توضیح داده شد که در ادامه پژوهش مورد استفاده قرار گرفته است.

روش پژوهش

در مطالعات گیم به‌خاطر ماهیت گیم‌ها ضروری است روش پژوهش‌ها میان‌رشته‌ای باشد و برای همین در هر قسمت، روش متناسب با همان قسمت استفاده شده است. در قسمتی که افسانه‌های حشاشین و اوضاع و احوال منطقه شامات در زمان جنگ‌های صلیبی پژوهش شده از روش تاریخی پیروی شده است. این امر به‌خاطر این است که

بازی «فرقه حشاشین» بازی تاریخی است و گذشته را بازسازی کرده است. در روش تاریخی وقایع گذشته با استفاده از اسناد و مدارک معتبر بررسی و توصیف می‌شود (حافظ‌نیا، ۱۳۷۷: ۵۶). در این قسمت پژوهش‌های اطلاعات تاریخی تکمیل شده است و پژوهش‌های تاریخی فرهاد دفتری به‌عنوان پژوهشگر برجسته اسماعیلیه پایه پژوهش قرار گرفته است و با استفاده از دیگر روایت‌ها و در قسمتی دیگر اجزای بازی رایانه‌ای «فرقه حشاشین» را از روایت بازی تا شخصیت‌ها و فضاسازی آن به‌صورت مبسوط توصیف و تحلیل شده و بنابراین در این قسمت از روش توصیفی - تحلیل محتوا استفاده شده است. پس از این با رویکرد تطبیقی، تاریخ و بازی مقایسه و تحلیل شده است. در رویکرد تطبیقی دو پدیده الف و ب که با یکدیگر شباهت دارند، به‌صورت کامل بررسی می‌شود و سپس تفاوت‌ها و تشابهات آن دو ارزیابی می‌شود. اغلب توجه به شباهت‌ها بیشتر از تفاوت‌هاست و از این جهت امکان دارد محقق دچار خطای علمی بشود و ظرافت‌ها را نادیده بگیرد. (پیراوی‌ونک، ۱۳۹۵: ۲) در این پژوهش شیوه هم‌سنجی لنزی به کار گرفته شده است. در این شیوه یکی از موارد پژوهش وزنه سنگین تری دارد و به بیان دیگر مورد الف وسیله‌ای برای بررسی مورد ب در نظر گرفته می‌شود (پیراوی‌ونک، ۱۳۹۵: ۶). در این پژوهش تاریخ اسماعیلیه و جنگ‌های صلیبی برای سنجش محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» استفاده شده است. جامعه پژوهش، بازی کامپیوتری تاریخی «فرقه حشاشین» است. روش نمونه‌گیری، انتخابی هدف‌دار است و به مطالعه نمونه موردی پرداخته شده است. عمده‌ابزاری که در این پژوهش مورد استفاده قرار گرفته، فیش‌برداری از منابع، اسناد و اطلاعات گردآوری شده مورد نیاز است. داده‌های مطالعه حاضر با روش کتابخانه‌ای از منابع متنوع گردآوری می‌شود. برای نمونه بازی «فرقه حشاشین» از ابتدا تا انتها بازی شده و تمام موارد ثبت و ضبط شده است. برای تجزیه و تحلیل نتایج از شیوه تحلیل کیفی استفاده خواهد شد. پس از گردآوری اطلاعات مورد نیاز از منابع و اسناد و توصیف دقیق آن‌ها، کوشش می‌شود به پرسش اصلی پاسخ داده شود.

یافته‌های پژوهش

در ادامه بازی «فرقه حشاشین» را از جهت روایت و داستان، فضا و گیم‌پلی بررسی و از اهداف بازی و چیستی آن صحبت خواهد شد. پس از آن افسانه‌های حشاشین مطالعه خواهد شد تا مشخص شود که این روایات چیست و چگونه به فرهنگ اروپایی

رسوخ کرده است و تا امروز نیز ادامه یافته و این بازی آن را بازتولید کرده است. در بخش آخر، بازی، افسانه و تاریخ را با یکدیگر تطبیق می‌دهیم تا ببینیم که این بازی چگونه توانسته است از ترکیب این موارد، بازی تاریخی به مخاطبان خود عرضه کند.

بازی «فرقه حشاشین»

سری بازی‌های «فرقه اساسین‌ها» در گونه اکشن - ماجراجویانه‌اند. اساس بازی بر تقابل و کشمکش دو گروه تمپلارها و اساسین‌هاست؛ دو جناحی که هر یک در تلاش برای حفظ و استفاده از قطعه عدن / سیب برای اهداف متفاوتی هستند، دارنده این شیئی که از موجوداتی قوی‌تر از انسان‌ها به‌جامانده، می‌تواند اراده دیگران را کنترل کند. تمپلارها در صددند با ازین بردن اراده انسان‌ها، با استفاده از قطعه عدن، صلح و نظم جهانی برقرار کنند؛ اما اساسین‌ها مانعشان می‌شوند؛ هر چند آن‌ها هم در پی صلح هستند. چیزی که ما با آن مواجهیم، قرائتی کاملاً سکولار و البته پست‌مدرن است. بررسی این لایه از بازی هدف پژوهش حاضر نیست.

در جهان معاصر، شرکت «آبسترگو» با مدیریت تمپلارها، دستگاهی اختراع کرده است به نام آنیموس (واژه‌ای لاتینی به معنای روح) که با آن از طریق دی‌ان‌ای به حافظه نیاکان فرد دسترسی پیدا می‌کنند. شرکت آبسترگو، دزموند مایلز را که از نسل الطائر، یک فدایی قرن دوازدهم میلادی است، در اتاقی در شرکت محبوس کرده و دکتر وارن ویدیک همراه با لوسی استیلمن که مسئول پروژه دزموند مایلز هستند و یک هفته فرصت دارند تا کار را به سرانجام برسانند؛ وی را به خوابیدن روی دستگاه آنیموس وامی‌دارند تا با مشاهده حافظه نیای دزموند، الطائر، رد قطعه عدن را پی بگیرند. بازیکن الطائر و دزموند مایلز را هدایت می‌کند. داستان بازی در سال ۱۱۹۱ م. بر محور شخصیت دزموند مایلز و الطائر بن‌لاحد به بیان دیگر میان حافظه و تاریخ، امروز و گذشته جا به جا می‌شود. در دیگر نسخه‌های این بازی نیز همین قاعده تداوم دارد. (Menon 2015: 109) الطائر یک فدایی اهل شام و عضو فرقه است. در ابتدای داستان او به‌عنوان بهترین اساسین/ فدایی، همراه با دو فدایی دیگر، مالک و قادر به دستور المعلم (رهبر فرقه)، وارد معبد سلیمان (ع) می‌شوند تا شیئی را که «قطعه عدن» نام دارد، به دست بیاورند؛ پیش از آن که تمپلارها و رابرت سابلی به آن دست یابند. الطائر به جای تمرکز بر به دست آوردن «قطعه عدن» تلاش می‌کند رابرت را به‌عنوان بزرگترین دشمن فرقه بکشد. الطائر موفق نمی‌شود و از مالک و قادر جدا می‌افتد. الطائر تنها یک مسیر دارد؛ خروج از معبد و

بازگشت به مصیاف. الطائر به دلیل ناکامی و البته نقض قوانین فرقه در این مأموریت مهم، از موقعیت و امتیازاتش محروم می‌شود؛ اما بنابر تصمیم المعلم به او فرصتی داده می‌شود تا دوباره از نو، مراتب فرقه را طی کند. بازیکن با هدایت الطائر و اجرای ۱۰ مرحله که ۹ قسمت آن از طرف المعلم برای کشتن نه تمپلار است، گام به گام امتیازات و موقعیت سابق را به دست می‌آورد تا در مرحله نهایی بعد از کشتن المعلم، رهبر فدائیان شود. بازیکن/الطائر نه نفر را به عنوان نه تمپلار که هدفشان به دست آوردن و حفظ قطعه عدن است، در سه شهر ترور می‌کند: تمیر، ابوالنقود، جبیرالحکیم در دمشق، گارنیه نابلسی، ویلیام مونفرویایی و استاد سیراند در عکا، طلال، مجدالدین و رابرت سابلی در بیت المقدس. هر کدام پیش از مرگ، با الطائر گفت‌وگو می‌کنند و نهایتاً الطائر متوجه می‌شود که رؤسای تمپلار به عنوان حافظان قطعه عدن، نه نه نفر، بلکه ده نفر بوده‌اند و شخص دهم همان المعلم است که قطعه عدن را در دست دارد. در پایان بازی، بازیکن/الطائر، المعلم را می‌کشد و خود رئیس فرقه و مالک قطعه عدن می‌شود.

بازی با این اعلامیه آغاز می‌شود:

«تیم سازندگان [این بازی] چندفرهنگی و با عقاید و باورهای مذهبی مختلف هستند که این اثر داستانی را با الهام از رویدادها و شخصیت‌های تاریخی ساخته، طراحی و تولید کرده‌اند.»

قواعد و مکانیک‌های بازی

قواعد بازی به این صورت است که فدایی باید با توجه به رهنمودهای المعلم و فرقه در سه شهر عکا، بیت المقدس و دمشق مأموریت‌های خود را انجام بدهد؛ هر شهر ۳ هدف برای ترور. رفیق به او می‌گوید که باید اطلاعاتی درباره هدف در سه نقطه شهر به دست بیاورد. رفیق، نماینده مستقیم المعلم در هر شهر است که با استقرار در پایگاه مخفی، فدائیان را در مأموریت‌هایشان راهبری می‌کند. برای الطائر/بازیکن بعد از انجام مأموریت‌هایش، هیچ کجای شهر به جز پایگاه، امن نیست؛ بنابراین الطائر/بازیکن باید به مقر نزاریان بازگردد و موفقیتش را به رفیق اعلام دارد.

فرقه سه اصل دارد (باودن، ۱۳۹۳، فصل هفتم)؛

۱. تیغت را از بدن بی گناهان دور بدار.
۲. در میان دیده‌ها پنهان شو.
۳. هرگز انجمن برادری [= فرقه] را به خطر نینداز.

به جز مورد سوم که تنها در خلال داستان بازی آشکارا قابل رؤیت است سازندگان بازی تلاش کرده‌اند دو اصل نخست را در قواعد بازی بگنجانند.

در تمام طول بازی بهترین مسیر و روش، پنهان بودن و عدم جلب توجه است تا الطائر/ بازیکن بتواند با استفاده از تیغ مخفی دشمنانش را بکشد. الطائر/ بازیکن اطلاعات را به چند شکل کسب می‌کند: اعتراف‌گیری، استراق‌سمع، دزدیدن نامه‌ی سری، نجات فدائی دیگر و گرفتن اطلاعات از او، کمک در انجام مأموریت و رقابت بر سر سرعت یا آزمون سریع بودن.

در فضای بازی ما ۴ شهر و قلعه داریم: مصیاف، دمشق، عکا و بیت‌المقدس. باید به این ۴ مورد، مسیرهای بین این‌ها که جاده‌ها، برج‌ها، مناطق جنگی میان صلیبی‌ها و مسلمانان (مانند ارسوف) و دهات را شامل می‌شود اضافه کرد. بازیکن فقط در مسیرهای رفت‌وآمد، پشت‌بام‌ها و مناطق مشخصی که جزء مأموریت الطائر باشد (مانند یک کلیسا و یا یک مدرسه) می‌تواند گردش آزادانه داشته باشد. هر شهر دارای نقشه‌ای است که به سه محله مطابق با ۳ هدف ترور تقسیم‌بندی شده است: بخش فقیر، بخش ثروتمند و بخش میانه. این قسمت با نام «نقشه حافظه» معرفی شده است. الطائر/ بازیکن با اولین ورود به هر محله، نقشه شهر را به صورت کامل ندارد و با پیشروی بازی روشن‌تر و کامل می‌شود. در هر شهر مکان‌های مرتفعی مانند برج‌ها و باروها و مناره‌ها هست که نقاط دیدی است که الطائر/ بازیکن باید از آن‌ها بالا رفته و از آن جا شهر را ببیند. بازیکن می‌تواند از بالای آن بپرد و بدون آسیب روی بستری از کاه بیفتد. الطائر مطابق با یکی از سه قانون فرقه (هرگز بی‌گناهی را نکش) به مردم عادی نباید آسیب بزند و بی‌گناهان را بکشد؛ اگر این کار را بکند از جانش کاسته می‌شود. از آنجایی که این بازی، اکشن است درگیری و جنگیدن با نظامیان و گاهی اهداف ترور، جزئی از قواعد بازی است. جنگیدن با نظامیان فقط در صورتی بهتر است که راهی جز آن نباشد یا جزئی از مأموریت برای کشتن هدف اصلی باشد. در باقی موارد الطائر باید تلاش کند با پنهان شدن در جای‌های خاصی مانند نشستن میان مردم یا پنهان شدن در توده‌های کاه و... از دست نظامیانی که در تعقیب او هستند، بگریزد (روش مطلوب) یا با همه سربازان بجنگد و همه را بکشد تا از مهلکه نجات پیدا کند (روش نامطلوب). با این همه، درگیری با شهسواران معبد حتی در غیر از مأموریت‌های بازی حتمی است. این شهسوران جلوی صندوق‌هایی ایستاده‌اند و گویا در حال مراقبت از صندوق‌ها هستند. شهسواران هر موقع الطائر را ببینند بی‌درنگ حمله می‌کنند و بازیکن باید ایشان را بکشد.

الطائر/ بازیکن به چند نوع اسلحه مجهز است: تیغ مخفی، شمشیر، خنجر و تیغ‌های پرتابی. سلاح‌های الطائر و مهارت‌های جنگیدن او با گذراندن هر مرحله و کشتن اهداف ترور بهبود می‌یابد. این کار را شخص المعلم با دادن شمشیرها، خنجر، تیغ‌های پرتابی و... انجام می‌دهد. تیغ مخفی از ابتدا تا انتها در دست چپ الطائر است. از ویژگی‌های جالب توجه، ارتباط فرقه و فدائی با عقاب است. نماد الطائر عقاب است. ظاهر لباس، نوع پرش بر روی اهداف مانند عقاب است و نیز بر فراز هر برج و بارویی که الطائر باید برود و از آن جا شهر را نظاره کند، عقابی در هوا در حال پرواز است. همچنین الطائر بینش خاصی در بازی دارد که با آن می‌تواند به‌نوعی باطن اشیا را ببیند و تحت عنوان «بینش عقاب» معرفی شده است.

روایت تاریخی فدائیان اسماعیلی و شکل‌گیری افسانه‌های حشاشین

بعد از انشقاق نزاری - مستعلوی در میان اسماعیلیان، حسن صباح رهبری نزاریان را بر عهده گرفت و به نمایندگی از امام غایب اسماعیلی (از نسل نزار) ایشان را راهبری کرد. حسن صباح، برای مقابله با سلجوقیان و قدرت نظامی عظیمشان، روش شورش مسلحانه را برگزیده بود و از آدم‌کشی به‌عنوان تاکتیکی برای رفع نابرابری نظامی سود می‌جست. این که فدائیان مخالفان و دشمنان خود را در هر محل می‌کشتند، در ارتباط با از خودگذشتگی فدائیان نزاری بود و باعث شد افسانه‌های اصلی نزاریان یعنی افسانه‌های آدمکشان یا حشاشین، در طی سده‌های میانه پرورانده شود (دفتری، ۱۳۸۵: ۵۹). پیش‌ازین اتفاق تقابل میان فاطمیان (خلیفه شیعی) با عباسیان (خلیفه سنی) پیوسته در جریان بود؛ حتی فاطمیان توانسته بودند بغداد را به مدت یک سال تصرف کرده و خلیفه عباسی را فراری دهند. جدای از درگیری‌های نظامی میان دو اردوگاه، جدل‌های تبلیغاتی نیز همیشه بر ضد رقیب به کار گرفته می‌شد؛ خصوصاً مجادله‌گران سنی رسالات و کتاب‌ها برای بی‌اعتبار کردن اسماعیلیان می‌نوشتند؛ مانند رساله مستظهري غزالی. عباسیان چندین بار به‌اکراه یا رضا برخی از علمای نامدار را گرد هم آورده و از ایشان شهادت می‌گرفتند که فاطمیان دروغ‌پردازانی برای نابودی اسلام هستند و در این محضرها انواع تهمت‌ها ساخته و پرداخته شده و به جوامع اسلامی مخابره می‌شد تا مردم به سمت فاطمیان گرایش پیدا نکنند. (مانند محضر القادر بالله خلیفه عباسی به سال ۴۰۲ هـ ق (دفتری، ۱۳۸۵: ۴۴-۴۳). بعد از ظهور سلجوقیان مدافع اسلام سنی و انشقاق نزاری - مستعلوی موازنه میان دو اردوگاه به نفع خلیفه عباسی تغییر کرد و پس از این که صلاح‌الدین

در سال ۵۶۷ ه.ق. پایان خلافت فاطمی را اعلام کرد؛ دیگر مانعی برای نشر باورهای نادرست درباره اسماعیلیان نبود. گرچه نزاریان توانسته بودند به خوبی در ایران و شام تأثیر بگذارند؛ اما تلاشی برای مقابله با تهمت‌های دشمنان نشان نکردند. مخالفان مسلمان با انتشار و پخش وسیع اخبار و توصیفات انتقادآمیز و شماتت‌بار خود از ماوراءالنهر تا شمال افریقا که هدف از آنها بی‌اعتبار ساختن تمامی نهضت اسماعیلی بود، درباره اسماعیلیه «افسانه سیاهی» خاص خود ساختند و آنها را فرقه‌ای با بنیادگذاران مشکوک و مرموز، آداب و آیین‌های تشریف متدرج که سرانجام به بی‌دینی و تباهی‌گری می‌کشید، به تصویر درآوردند. (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۰) با نگاه به منابع مسلمانان درمی‌یابیم که اگر به فدائیان، حشیشیه/ حشیشین/ حشیشی گفته‌اند نه به آن معناست که ایشان واقعاً حشیش مصرف می‌کرده‌اند. فدائیان برای انجام مأموریت‌های خود گاهی ماه‌ها صبر می‌کردند و اساساً در انجام مأموریتشان نیاز به هوشیاری و سرعت عمل داشته‌اند؛ طبیعی است که مصرف حشیش، مانع چنین امری است. (دفتری ۱۳۸۵: ۶۱ و نیز ۶۶-۶۴). این تعبیر، توهینی بود که به افراد سطح پایین جامعه گفته می‌شده است. می‌دانیم که استعمال حشیش در قرون ششم و هفتم هجری در جامعه رواج پیدا کرده بود به همین دلیل یکی از ویژگی‌های افراد سطح پایین جامعه، استعمال مواد مخدر و حشیش بود. صلیبیان گرچه حدود دو قرن مستقیماً با دنیای مسلمانان ارتباط برقرار کردند و در فضای این جوامع زیستند، اما هرگز در پی شناخت صحیح و معتبری از اسلام و مسلمانان برنیامدند. به‌وجود آمدن این افسانه‌ها به دو دلیل بود؛ اول آن که نزاریان با کشتن شخصیت‌های برجسته منفور بودند و دوم اینکه تبلیغات دشمنان نشان، بسیار گسترده بود؛ البته که خود نزاریان با سکوت خود در برابر اتهامات بر دامنه دشمنی‌ها افزودند. (دفتری، ۱۳۸۷: ۲۲).

اسماعیلیان نزاری شام کار نسبتاً دشوارتری داشتند و حدود ۵۰ سال طول کشید تا تحت رهبری راشدالدین سنان به موفقیت‌های قابل توجهی دست یابند. ایشان در موقعیت پیچیده منطقه شام، پیوسته با حاکمان مختلف مسلمان منطقه درگیر بودند تا این که صلیبیان هم به بازیگران سیاست آن روز اضافه شدند. صلیبیان و غریبان پس از این که با مسلمانان و فدائیان برخورد کردند شروع به انتقال و انتشار فوجی از قصه‌های خیالی درباره «آدمکشان» یا پیروان فدایی یک شیخ الجبل مرموز کردند. افسانه‌های «آدمکشان» یا «حشاشین» که ریشه در مخالفت کلی مسلمانان نسبت به اسماعیلیان، و برداشت‌های خیال‌آمیز خود اروپاییان از شرق داشت، به طور منظم و بدون وقفه در تمام طول سده‌های میانه تحول یافت. (دفتری، ۱۳۸۵: ۴). برخورد صلیبیان با

مسلمانان باعث بهبود و اصلاح درک غربیان از مسلمانان نشد (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۰۰) و ایشان تصورات نادرست خود را با خود به اروپا بردند و این افسانه‌ها قبول عام یافت و رشد کرد. مردم گمان می‌کردند که آنچه در این افسانه‌ها آمده است توصیف درست از احوال مسلمانان و کارهای آنان است (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۰۱).

تطبیق بازی «فرقه حشاشین» و «روایات تاریخی فرقه حشاشین»

گرچه در چشم‌اندازی وسیع‌تر درمی‌یابیم که استفاده از افسانه‌های حشاشین در داستان و روند این ویدئو گیم، مسیر دیگری را می‌پیماید، اما لازم است بررسی شود سازندگان این بازی چه تصویری از تاریخ ارائه کرده‌اند. در ادامه از سه زاویه محتوای بازی با تاریخ سنجیده می‌شود.

شخصیت‌های بازی

المعلم یا راشد الدین سنان و معروف‌ترین رهبر جامعه نزاری که در نزد صلیبیون به «شیخ الجبل» نامبردار گشته بود، جامعه نزاری شام را از نو سامان داد و قلعه‌ها و دژهای آن‌ها را مستحکم ساخت. (دفتری، ۱۳۸۵: ۷۳) جیمز ویتری از تاریخ‌نگاران متقدم صلیبی روایتی دارد که در آن گفته است، فدائیان به او شیخ می‌گفتند (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۳۶-۱۳۵) المعلم نامی است که سازندگان بازی به او داده‌اند؛ احتمالاً با تأثیرپذیری از نام دیگر نزاریان که تعلیمیه بود. حسن صباح نیاز همیشگی انسان را به معلمی موثق و مؤید من عند الله که دست کم از زمان امام جعفر صادق (ع) از عقاید اصولی و بنیادی شیعه بود، از نو مطرح ساخت (دفتری ۱۳۸۵: ۵۹ و عطاملک جوینی، ۱۳۸۷: ۷۸۸). فاطمیان دارالحکمتی در قاهره داشتند که در آنجا به آموزش داعیان خود می‌پرداختند تا این داعیان به نمایندگی از خلیفه فاطمی، الدعوة الهادیه را در نقاط مختلفی تبلیغ و پیروان امام فاطمی را راهبری کنند. احتمالاً به همین دلیل سازندگان بازی به او لقب المعلم داده‌اند. المعلم شخصیتی جدی، با ظاهری پیر اما دانشمند تصویر شده است و نیز یک چشمش نابینا و آسیب‌دیده است. او در فرقه هیچ مخالفی ندارد و همه گوش‌به‌فرمان او هستند؛ مگر الطائر که گاهی با پرسش‌هایش در صدد قانع شدن است. تصویر المعلم در بازی به‌عنوان مردی تشنه قدرت و ستمگر مثبت نیست و با شخصیت حقیقی تاریخی‌اش تفاوت دارد (Bosman, 2016: 23)؛ اما مطابق با منابع غربیان شخصیت او چنین است. وی در سال ۵۸۹ هـ. / ۱۱۹۳ م. درگذشت (ناصری، ۱۳۸۰: ۱۶۲). درحالی‌که در بازی، الطائر او را می‌کشد. جانشین حقیقی او یک داعی ایرانی به نام نصر یا ابونصر بود (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۳۰).

الطائر بن لاحد (طائر فرزند هیچ‌کس)، شخصیت اصلی بازی است؛ یک فدائی جوان اهل شام، با شمایل و لهجه آمریکایی، کاراکتری که بازیکن در نقش او داستان را پیش می‌برد. وی گرچه ویژگی‌های یک فدائی را دارد، اما شخصیتی تاریخی نیست و پرداخته سازندگان بازی است. او شخصیتی مغرور، خودخواه و پرادعا است که اعتماد به نفسی بالا دارد و معمولاً مسائل را با تفکر انتقادی به چالش می‌کشد؛ البته در پایان بازی او متواضع و خردمند می‌شود. الطائر در عین حال همه چیز را به پرسش می‌گیرد و بسیار شک می‌کند. بیشتر گفتارهایش نشان می‌دهد، خدانا باور است؛ هرچند تصریحی در گفته‌هایش نیست. او پس از کشتن المعلم رئیس حشاشین می‌شود که می‌دانیم از نظر تاریخی درست نیست.

رابرت سابلی (لرد سابل در غرب فرانسه)، از سال ۱۱۹۱ تا ۱۱۹۳ م. یازدهمین استاد اعظم شهسواران معبد و نیز لرد و حاکم قبرس بود. او در جنگ ارسوف در کنار پادشاه انگلستان، ریچارد بود و در برابر صلاح‌الدین جنگید. او در سال ۱۳۹۳ درگذشت. او در بازی نیز رئیس تمپلارها و دشمن اول حشاشین است، هیکلی تومند، سری کچل و زخم‌خورده و لهجه فرانسوی دارد که در نهمین و آخرین مأموریت الطائر به دست او در ارسوف کشته می‌شود. الطائر در برابر شاه ریچارد، نقشه‌های رابرت را افشا می‌کند و شاه ریچارد اعلام می‌کند که قضاوت را به خدا می‌سپارد؛ سپس دستور می‌دهد الطائر و رابرت با یکدیگر بجنگند و الطائر او را می‌کشد.

مالک، در داستان بازی از فدائیان است که بعد از دست دادن دست چپش، در بیت المقدس، رابط فرقه یا رفیق است. او به خاطر از دست دادن برادرش با الطائر بسیار تند برخورد می‌کند؛ اما در انتهای بازی با تغییر الطائر بار دیگر دوست او می‌شود و به او را در شکست دادن المعلم یاری می‌دهد. وی بعدها نایب الطائر به عنوان رئیس حشاشین می‌شود.

قادر در داستان، برادر مالک است که در ابتدای بازی به خاطر تصمیم و رفتار اشتباه و مغرورانه الطائر در مأموریت به دست آوردن قطعه عدن به دست تمپلارها و رابرت سابلی کشته می‌شود.

ابوالنقود، در داستان بازی یکی از تمپلارها و ملک التجار و ثروتمندترین مرد دمشق است و شخصیتی فاسد و عیاش دارد که پیوسته مهمانی ترتیب می‌دهد. او هیکلی بسیار چاق، با عمامه‌ای بزرگ بر سر و لباس گران‌قیمتی تصویر شده است. در مهمانی آخر خود با شرابی مسموم و تیراندازان همه را می‌خواهد بکشد. بعید است که شخصیتی تاریخی باشد. طلال، از تمپلارها و سردسته کماندارانی در بیت المقدس و به ظاهر در خدمت

صلاح الدین است. او مسلمانان را اسیر می‌کند و تاجر برده است. او مدعی است با این کار خود می‌خواهد این بیچارگان را نجات بدهد.

جبیر الحکیم، از تمپلارها و چنان‌که از نامش پیداست دانشمندی مسلمان است. او دانشمند اعلم صلاح الدین است که کتاب‌ها را به‌عنوان مانعی در برابر کشف حقیقت و گمراه‌کننده در مدرسه شهر دمشق می‌سوزاند.

استاد سبیراند، نخستین استاد اعظم شهسواران توتونی بود. این فرقه با الهام از تمپلارها و هاسپیتالرها در عکا شکل گرفت. در بازی او درصدد است که مانع پیاده‌شدن ناوگان دریایی و صلیبی‌های جدید بشود. او فردی خداناباور و به‌شدت از مرگ هراسناک است. چهره و لهجه او آلمانی است.

صلاح الدین ایوبی، حاکم مصر و شام و فاتح بیت المقدس، در بازی صرفاً در گفت‌وگوها حاضر است و شهرهای دمشق و بیت المقدس از آن اوست. با توجه به این که یکی از شخصیت‌های طراحی شده در «کتاب هنر» گویا صلاح الدین است (n.d, Hadgson & Knight): احتمالاً قرار بوده است نقشی مانند پادشاه ریچارد در بازی داشته باشد؛ ولی سازندگان تغییر نظر داده‌اند.

ریچارد شیردل پادشاه انگلستان، درگفت و گوها حاضر است و نیز دو بار در بازی نمایش داده شده است؛ یک بار در بازدید از عکا و آماده شدن برای نبرد با صلاح الدین که مشاجره‌ای با ویلیام مونفروایی دارد؛ و دیگر در منطقه جنگی ارسوف که الطائر پیش او می‌رود و در آن جا رابرت سابلی را می‌کشد. به‌طور کلی در نقش تاریخی خودش به‌عنوان پادشاه انگلستان و احیاکننده مملکت لاتینی اوشلیم به مرکزیت عکا است. شخصیت او مثبت، شجاع، قاطع و معتقد تصویر شده است.

تمیر [طمیر؟]، در داستان، تاجر اسلحه در شهر دمشق و فردی بی‌رحم است. او در حال تهیه سلاح‌ها نه برای صلاح الدین بلکه برای تمپلارها است تا نظم نوین را برقرار کنند. او اولین تمپلاری است که الطائر می‌کشد، با چهره‌ای لاغر و پر چروک، با لباسی اشرافی و عمامه‌ای به سر تصویر شده است.

ویلیام اهل مونفروا (مونفروایی) در داستان بازی جانشین پادشاه ریچارد در عکا است و در پی خیانت. از نظر تاریخی در جنگ حطین اسیر می‌شود و بعداً به سال ۱۱۹۱ در صور می‌میرد. ویلیام پدر کونراد مونفروایی یکی از شاهان مملکت لاتینی اورشلیم است که ترور شد و غالب روایات آن را کار فدائیان دانسته‌اند. (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۲۷) روشن است که در بازی جای او با پسرش عوض شده است.

گارنیه ناپلوسی، دهمین استاد اعظم شهسواران مهمان‌نواز بود که در جنگ ارسوف همراه پادشاه ریچارد حاضر بود. در بازی به‌عنوان یک تمپلار به بهانه درمان افراد در تلاش است با دارو و روش‌هایی خاص حالتی را که قطعاً عدن ایجاد می‌کند در افراد ایجاد کند. کار او در ظاهر به شکنجه می‌ماند؛ اما بعد از آن بیمارانش از او تشکر می‌کنند و به او استاد می‌گویند. در بازی هم او استاد بزرگ مهمان‌نوازان است؛ اما در اصل یکی از تمپلارها است.

مجدالدین در داستان بازی جانشین صلاح الدین و حاکم بیت المقدس است. وی با ارباب و کشتن، سعی در کنترل شهر دارد. شخصیتش به سلفی‌ها بسیار شباهت دارد. لباسی آبی و فاخر بر تن همراه با عمامه‌ای سفید بر سر دارد.

ماریا، همسر رابرت سابلی است که در آخرین مأموریت الطائر جای رابرت و با لباس او به بیت المقدس آمده تا هم در مراسم تدفین مجدالدین باشد و هم الطائر را بکشد. الطائر پیش از کشتن، کلاه‌خود او را برمی‌دارد و درمی‌یابد که او رابرت نیست؛ بنابراین پس از گفت‌وگویی برای کشف چنین فریبی او را رها می‌کند. در باقی داستان و در سری‌های بعدی این بازی، ماریا همسر الطائر می‌شود.

عباس، از فدائیان است که همچون الطائر بدون پدر و تحت نظارت المعلم بزرگ شده است. رابطه او و الطائر خصمانه است و در نهایت با حيله‌گری به‌صورت موقت رئیس فرقه می‌شود.

چنانچه دقت کنیم بیشتر شخصیت‌های مسیحی و صلیبی، شخصیت‌های تاریخی بوده‌اند و سازندگان بازی از آن‌ها روایت تازه‌ای در برابر مخاطب می‌گذارند؛ برعکس به جز سنان فریب‌کار و صلاح الدین که عملاً نقشی ندارد باقی شخصیت‌های مسلمان داستان، خیالی هستند. قابل حدس است که علت این مسئله مبنای قراردادن منابع صلیبی‌ها و غربی در پرداخت روایت بازی، یا عدم علاقه به ایجاد هر گونه حساسیت در میان مسلمانان است؛ بنابراین باید گفت: گرچه شخصیت اول بازی به‌طور قطع مسلمانی اسماعیلی است؛ اما مؤلفه‌های دینی و اعتقادی چندان در بازی ظهور ندارد. یوبی سافت تلاش کرده است که بازی تک‌بعدی درک نشود و حساسیت مذهبی خصوصاً مسلمانان را برنیزد (Bosman, 2016: 15). در نمودار زیر جزئیات مربوط به شخصیت‌ها مشاهده می‌شود.

جدول ۱. شخصیت‌های بازی فرقه اساسین‌ها

شخصیت‌های بازی	تاریخی	تخیلی (داستان)	نقش در بازی	نقش تاریخی
۱ ابوالنقود		*	ملک التجار شهر دمشق	-
۲ تمیر		*	تاجر اسلحه در شهر دمشق	-
۳ جبیرالحکیم		*	دانشمندی مسلمان در شهر دمشق	-
۴ رابرت سابلی	*		رئیس ارشد فرقه تمپلارها	استاد اعظم شهسواران معبد از ۱۱۹۱ تا ۱۱۹۳
۵ ریچارد شیردل	*		شاهی معتقد و رهبر مسیحیان در مقابل صلاح الدین، باظهاری مقتدر تصویر شده است.	پادشاه انگلستان که در جنگ سوم صلیبی نقش مهمی داشت.
۶ سییراند	*		استاد شهسواران توتونی در عکا	نخستین استاد اعظم شهسواران توتونی
۷ صلاح الدین	*		شاه و رهبر مسلمانان در مقابل ریچارد - نمایش داده نشده است	سلطان ایوبی مصر و شام و فاتح بیت المقدس
۸ الطائر بن لاحد	*		فدائی ارشد فرقه اساسین‌ها - جانشین المعلم	-
۹ طلال	*		تاجر برده در بیت المقدس	-
۱۰ عباس	*		یک فدائی - رقیب الطائر	-
۱۱ قادر	*		یک فدائی	-
۱۲ گارنیه نابلوسی	*		استاد اعظم شهسواران مهمان‌نواز	استاد اعظم شهسواران مهمان‌نواز
۱۳ مالک	*		یک فدائی - نایب الطائر	-
۱۴ المعلم	*		رئیس و استاد حشاشین - یکی از تمپلارها - کسی که قطعه عدن را در اختیار دارد	راشد الدین سنن، شیخ الجبل و رهبر محبوب و پر نفوذ نزاریان شام
۱۵ مجدالدین	*		والی بیت المقدس در غیاب صلاح الدین	-
۱۶ ویلیام مونفروایی	*		جانشین شاه ریچارد در غیاب او در عکا	پدر کونراد مونفروایی، پادشاه مملکت لاتینی اورشلیم

نکات تاریخی در بازی فرقه‌آساسین‌ها

در بازی دو گروه آساسین‌ها و تمپلارها دشمن اصلی یکدیگر هستند؛ اما در واقعیت، فدائیان با شهسواران معبد و شهسواران مهمان‌نواز هر دو درگیر بودند و البته گاهی به توافق هم می‌رسیدند. فدائیان خصوصاً پس از مرگ سنان به شهسواران مهمان‌نواز خراج می‌دادند (ناصری طاهری، ۱۳۸۷: ۲۴۹-۲۴۶؛ دفتری ۱۳۸۵: ۱۲۰-۱۱۸) بنابراین چندگانگی سیاسی - نظامی آن زمان به دوگانگی عمیق‌تر و فرقه‌ای در روایت بازی تبدیل شده است. در بازی، فدائیان یکدیگر را رفیق و برادر خطاب می‌کنند که از نظر تاریخی صحیح است. (ناصری طاهری، ۱۳۸۷: ۲۳۳-۲۳۲) در بازی، قلعه مصیاف، دفتر المعلم و مرکز فدائیان هر شهر، دارای کتابخانه است و در قلعه مصیاف تعدادی کتابدار، کتاب‌ها را واری و مراقبت می‌کنند. کتابخانه‌های نزاریان معروف بوده است و ایشان بنا بر علم‌دوستی و عقل‌گرایی مذهب اسماعیلی، آثار غنی‌ای پدید آورده بوده‌اند. مشهورترین شخصی که از این کتاب‌ها بهره برده است خواجه نصیرالدین طوسی است که اخلاق ناصری را در طی سکونت ۳۰ ساله‌اش در الموت نوشته است.

از نظر لباس، فدائیان با لباس مبدل به اهداف خود نزدیک می‌شدند؛ گاه در لباس مردم عادی، گاه در لباس صوفیان و گاه در لباس تجار، چنان‌که کنراد دومونفروا (پادشاه اورشلیم) را دو فدائی در لباس راهبان کشتند. (ناصری طاهری، ۱۳۸۷: ۲۴۳) در بازی نیز لباس الطائر و باقی فدائیان به گونه‌ای است که می‌تواند بحالت دعا میان عالمان دینی (راهبان - روحانیون) پنهان شود؛ گرچه تفاوت لباس در بین اعضای مختلف فرقه را نباید نادیده گرفت. حشاشین، شهسواران مهمان‌نواز، شهسواران معبد، شهسواران توتونی، سربازان ریچارد و نظامیان مسلمان پوشش مخصوص به خود را دارند. لباس مردم لباس سنتی است و این‌که تا چه حد با لباس رایج آن دوره مطابقت دارد، قابل بررسی جداگانه است.

در طراحی شهرها و قلعه‌ها دقت‌های فراوانی به چشم می‌خورد؛ بناها، برج و باروها، مناره‌ها، مساجد، کلیساها و کنیسه‌ها، دروازه‌ها و... تداعی کننده فضای قرن دوازده میلادی می‌تواند باشد؛ اما تصورات خام و بعضاً اشتباهی هم دیده می‌شود؛ چنان‌که پرچم دمشق، پرچم عثمانیان است و یکی از مکان‌های شهر، مسجد پاشاست. بین روحانیان مسلمان و راهبان تفاوتی ماهوی نیست. مسلم است که شهرها و قلعه‌های متعددی در آن زمان در شامات وجود داشته است؛ چنان‌که قلاع الدعوة فداییان در شمال غربی شام تاده قلعه صعب العبور داشته‌اند. رصافه، قدموس، مینقه، کهف، بانپاس و مصیاف برخی از مهم‌ترین این قلعه در زمان جنگ‌های صلیبی بوده است. (ناصری طاهری، ۱۳۸۷، بخش چهارم، اسماعیلیان نزاری و جنگ‌های صلیبی)

فدائیان اغلب با کارد و همراه با غافلگیری به کشتن دشمن خود می‌پرداختند و لزوماً همیشه موفق نمی‌شده‌اند. این مسئله حتی تا زمان ابن بطوطه که دیگر فدائیان چندان استقلالی نداشتند همچنان ادامه داشته است. ابن بطوطه به استفاده کارد سمی فداییان در مأموریت‌هایشان اشاره کرده است و بیان داشته که ایشان همیشه موفق نمی‌شده‌اند. (طنجی، ۱۳۹۵: ۱۳۰-۱۲۹) در بازی الطائر/ بازیکن به‌عنوان بهترین فدائی همیشه باید موفق شود و از مهلکه بگریزد؛ اما همان‌طور که بیان شد، گاهی باید در مأموریت‌های فرعی، فداییانی را که در مأموریت خود شکست خورده‌اند یاری کند. بیان شد که قابلیت در بازی برای بازیکن/ الطائر طراحی شده با عنوان «بینش عقاب» که آن را می‌توان «بصیرت» دانست. با این قابلیت الطائر می‌تواند فراتر از ظاهر، دوست و دشمن و هدف را تشخیص دهد و به تعبیر خود بازی، حس ششمی است که نیای بازیکن/ الطائر با آن مردم اطرافش را درک می‌کرده است. نظامیان و سربازان، قرمز، دوستان، آبی، شخصی که اطلاعات دارد، سفید و هدفی که باید کشته شود، زردرنگ دیده می‌شود. بسیار جالب است که آن را با مسئله باطن‌گرایی در کیش اسماعیلیان مقایسه کنیم. اصولاً اسماعیلیان به تفسیر باطنی و تأویل امور، اعتقاد تام داشتند و امام را مرجع درست تفسیر باطنی می‌دانستند به همین دلیل، یکی از نام‌هایشان برای توهین به ایشان «باطنیه» است. به نظر می‌رسد این که در بازی، الطائر می‌تواند با بصیرت، حالتی از باطن را ببیند، به‌خاطر فدائی بودن اوست؛ چرا که مهم‌ترین بحث در مدرسه اعتقادی اسماعیلیان، تأویل یا تفسیر باطنی عقاید دینی است. (ناصری طاهری، ۱۳۸۷: ۷۰-۶۹) در انتهای بازی دزمووند مایلز نیز به این قابلیت دسترسی پیدا می‌کند و نوشته‌ها و نمادهایی را به رنگ قرمز بر کف شرکت و دیوار اتاقی که در آن زندانی می‌شود می‌بیند؛ حال آن‌که دیگران نمی‌توانند ببینند. جدای از «بینش عقاب»، لباس، نوع پرش‌ها و حالت الطائر با عقاب شباهت دارد. در کتاب هنر این بازی (Hodgson & Knight, n.d) به تصمیم طراحان شخصیت بازی برای ارتباط داشتن ظاهر الطائر با عقاب اشاره شده است و طرح‌ها با حالت‌هایی از عقاب تطبیق داده شده است. این موضوع گرچه به صورت مبسوط‌تر قابل تحقیق است؛ اما از نظر ما این ایده از نام قلعه الموت و اشاره حسن صباح به آشیانه عقاب گرفته شده است. الموت که نخستین و مهم‌ترین قلعه نزاریان بود، در زبان دیلمیان به معنای آشیانه عقاب است (عظاملک جوینی، ۱۳۸۷: ۷۸۶؛ دهخدا، بی‌تا)

یکی از نام‌های فدائیان، ملاحده بود. حسن فرزند محمد که بعداً خود را امام نزاریان

خواند، در منابع اسماعیلی چنین نامیده می‌شود: حسن ذکرة السلام. وی کسی بود که اعلام کرد از این پس دور قیامت رسیده است و دیگر رعایت احکام شرع لازم نیست. کسانی که مقام امامت را درک کرده‌اند، اکنون در بهشت، و باقی در جهنم هستند. این دوره با روزگار حکمرانی راشدالدین سنان مقارن بود. این اعلام باعث شد نزاریان هم منزوی‌تر شوند و هم کاملاً منفور و مطرود و از این پس به ایشان ملاحظه گفته شد. (دفتری، ۱۳۸۵: ۷۲-۷۱) در بازی؛ چنان که متذکر شده‌ایم، هیچ عمل عبادی و مذهبی از جانب اساسین‌ها دیده نمی‌شود؛ همچنین شعار فرقه از رمان الموت ولادیمیر بارتول اخذ شده چنین است: «هیچ چیزی حقیقی نیست، هر چیزی مجاز است». بوسمن (۲۰۱۶) آن را در ارتباط با نظریه قیامت دانسته است که از نظر نویسنده نیز پذیرفتنی است؛ اما از طرفی تلاش یوبی سافت برای برنینگیختن حساسیت مذهبی و ارائه قرائت سکولار در لایه دیگری از روایت بازی هم قابل بررسی جداگانه است.

بیان کردیم که در بازی الطائر نباید بی‌گناهان و مردم عادی را بکشد. او فقط نظامیان، شهسواران معبد اهداف مأموریت‌های نه‌گانه را می‌کشد. این که فدائیان با مردم عادی کاری نداشتند حقیقتی تاریخی است. نزاریان تنها دشمنان سرسخت و پرنفوذ خود از طبقات بالای جامعه مانند دیوان‌سالاران عالی‌رتبه، روحانیون سنی، امرای لشکری و رؤسای شهرها را هدف تیغ خود قرار می‌دادند. قتل‌های ایشان کورکورانه و بی‌هدف نبود. (رضاییان، ۱۳۷۷: ۳۳) پس می‌توان گفت سازندگان بازی این واقعیت را با دو تفاوت در گیم‌پلی بازی قرار داده‌اند؛ ۱. نزاریان چه در مأموریت خود موفق می‌شدند و ناموفق، زنده نمی‌ماندند و قصاص می‌شدند؛ درحالی که در بازی الطائر/بازیکن همواره پس از کشتن هدف از مهلکه می‌گریزد و پنهان می‌شود. ۲. الطائر/بازیکن علاوه بر اهداف اصلی می‌تواند هر نظامی‌ای را بکشد.

مطالعه تطبیقی محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» و افسانه‌های حشاشین

جدول ۲. ظهور متفاوت برخی عناصر تاریخی و افسانه‌ای در بازی فرقه اساسین‌ها

افسانه‌های حشاشین	بازی فرقه اساسین‌ها	تاریخی		
-	در بازی فدائیان به یکدیگر رفیق می‌گویند.	فدائیان یکدیگر را رفیق خطاب می‌کردند	رفیق	۱
شیخ الجبل، خنجری طلایی و متبرک شده را به فدائی اهدا می‌کرد تا با آن هدفش را بکشد.	تیغ مخفی (وسیله‌ای حرفه‌ای و بر روی مچ دست) - برای استفاده از آن انگشت سوم باید قطع شود.	فدائیان با خنجر هدف خود را می‌کشتند.	خنجر	۲
-	اساسین‌ها لباسشان به لباس راهبان شبیه است. سبیراند، کشیشی را به‌خاطر شباهت لباسش متهم به اساسین بودن می‌کند و او را می‌کشد.	فدائیان متناسب با منطقه و موقعیت، تغییر لباس می‌داده‌اند؛ اما در ماجرای قتل کونراد مونفروایی، پادشاه مملکت لاتینی اورشلیم لباس راهبان پوشیدند بر تن داشتند.	پوشش عالمان دینی	۳
-	با این قابلیت الطائر/ دزموند مایلز/ بازیکن می‌تواند دوست و دشمن را تشخیص دهد و چیزهایی ببیند که دیگران نمی‌توانند ببینند.	در مذهب اسماعیلیان تفسیر و تأویل باطنی بسیار مهم است، به همین دلیل یکی از نام‌های ایشان را باطنی گفته‌اند.	بصیرت (بینش عقاب)	۴
با زنان مختلف هم‌بستر می‌شوند و امور اخلاقی را زیر پا می‌گذارند.	شعار فرقه چنین است: «چیزی حقیقت نیست، همه چیز مجاز است»	حسن ذکرة السلام اعلام کرد که قیامت شده است و دیگر نیازی به رعایت احکام شرع نیست. حسن نومسلمان آن را لغو کرد.	نظریه قیامت	۵
فدائیان هر کسی که سر راه ببینند می‌کشد.	المعلم دستور قتل ۹ انسان قدرتمند را با عنوان موانع برقراری صلح به الطائر می‌دهد. الطائر/ بازی‌باز هر نظامی‌ای را می‌تواند بکشد؛ اما حق ندارد مردم عادی را بکشد.	حسن صباح و پیروانش کشتن دشمنان پر نفوذ و والامرتبه را به‌عنوان شیوه‌ای برای جبران ضعف نظامی فدائیان در برابر ایشان به کار می‌بردند. ایشان به غیر نظامیان و افراد پایین مرتبه کاری نداشتند.	کشتن و ترور	۶

بازتاب عناصر افسانه‌های حشاشین در بازی

فرهاد دفتری (۱۳۸۵) در پژوهش جامع خود پنج عنصر اصلی در افسانه‌های حشاشین از تاریخ‌نگاران صلیبی و غربی در طی زمان حدود سیصد سال ردیابی کرده است. این پنج عنصر با محتوای بازی مقایسه می‌شود.

نخست، حشاشین از کودکی تعالیم خاصی مانند یادگیری زبان‌های مختلف می‌بینند تا در بزرگسالی دستورات شیخ را اجرا کنند. ایشان کودکان را از والدین جدا می‌کنند و در مکان‌های خاص و پنهانی چنان آن‌ها را آموزش می‌دهند که در نهایت از شیخ، اطاعت بی‌چون‌وچرا داشته باشند (دفتری ۱۳۸۵: ۱۲۳). در بازی مورد بحث هیچ کودکی دیده نمی‌شود؛ اما در داستان زندگی الطائر، او و عباس زیر نظر مستقیم المعلم آموزش می‌بینند؛ چرا که هر دو به‌نوعی یتیم هستند. علاوه بر این، پس از دادن فرصت دوباره به الطائر، المعلم به او می‌گوید: «از تمام دارایی‌های خلع شدی، از رتبه‌ات هم همین‌طور دوباره یه کارآموزی، یه کودک. همون‌طور که در نخستین روز پیوستن به فرقه بودی.» (باودن، ۱۳۹۳: فصل هشتم) همچنین المعلم در انتهای بازی که با الطائر درگیر می‌شود به‌صراحت از کشتن کسی که مانند فرزند خود پرورش داده است، اظهار تأسف می‌کند؛ بنابراین بازتولید این افسانه در بازی مشاهده می‌شود.

دو دیگر، حشاشین چنان‌که نامشان می‌گوید، داروهای مخدري چون حشیش استفاده می‌کرده‌اند و شیخ پیش از اعلام مأموریت شراب مخدري به ایشان می‌نوشاند و آن‌ها را به بهشت ساختگی می‌برد و بعد از مدتی برمی‌گرداند و به او می‌گفت، در صورتی که مأموریت شیخ را انجام دهد، دوباره آن بهشت را می‌بیند. در بازی، استعمال هیچ ماده مخدري دیده نمی‌شود؛ اما دو مورد اشاره غیرمستقیم به چشم می‌آید. چنان‌که ذکر شد، در ابتدای بازی، المعلم، الطائر را کشت؛ اما بعد، الطائر خود را سالم و ایستاده در دفتر المعلم و مقابل او دید و از وضعیت خود تعجب کرد. در این جا المعلم به او می‌گوید: «چیزی که می‌خواستم بینی دیدی و بعد مثل یک‌مرده خوابیدی به رحم مادر بازگشتی تا شاید از خواب بیدار و دوباره متولد بشی» (باودن ۱۳۹۳، فصل هشتم) بوسمن (۲۰۱۶: ۱۸) این واقعه را در رابطه با استعمال داروهای مخدر دیده است که نگارندگان نیز با آن هم سو هستند. در بخش دیگر، گارنیه ناپلوسی در مریض‌خانه عکا، بیماران را دچار حالت‌های خاصی می‌کند به صورتی که بعد از به‌هوش آمدن از او تشکر کرده و او را استاد خطاب می‌کنند؛ الطائر از آن متعجب است. المعلم که مرجع پاسخ به سؤالات الطائر و دیگر اساسین‌ها است می‌گوید: «رهبران

همیشه راه‌هایی پیدا می‌کنند تا دیگران از ایشان فرمان ببرند... الطائر، گیاهانی هستند گیاهانی از سرزمین‌های دوردست که می‌توانند عقل را زائل کنند. لذتی که به دست می‌دهند، طوری است که فرد برده‌شان می‌شود... [الطائر:] پس فکر می‌کنید به این مردان مخدر داده بوده‌اند؟ یا چیز خور شده بوده‌اند؟ [المعلم:] آگه واقعاً آن طور که توصیف کردی باشد، بله. دشمنانم نیز من را به چیزی مشابه آن متهم کرده‌اند.» (باودن، ۱۳۹۳، فصل سیزدهم). بوسمن (۲۰۱۶: ۱۸)، استفاده‌ی المعلم از قطعه‌ی عدن را دراز بین بردن اراده‌ی دیگران، به همین افسانه مربوط دانسته؛ اما از نظر نویسندگان چنین امری خطاست؛ چرا که لازم است میان آن روایتی که بازی سازان در ادامه پرداخته‌اند، و آنچه که با الهام از افسانه‌های حشاشین و پرورش آن تصویر کرده‌اند، تمایز قائل شد. پرداختن به قطعه‌ی عدن و دنیایی که تمپلارها و اساسین‌ها در آن دشمن هم‌دیگرند، سطح دیگری از لایه‌ی این بازی است و به شکلی دیگر و مجزا باید بررسی شود. هرچند این که گفته‌اند، شیخ الجبل جادو می‌کند و او را دارای کرامت دانسته‌اند، بی‌ارتباط با این بخش از داستان نیست.

سه دیگر، حشاشین گوشت خوک می‌خورند، با تمام زنان ارتباط برقرار می‌کنند و از انجام اعمال خلاف اخلاق ابایی ندارند. (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۷۱) می‌دانیم که اگر چنین تهمت‌هایی بوده است، به‌خاطر اعلام «قیامت» حسن ذکرة السلام بود. در بازی فرقه‌ی اساسین، ما شاهد هیچ یک از این موارد نیستیم. اما در رمان بازی در احوال الطائر (باودن، ۱۳۹۳، فصل سی و ششم) اشاره دارد که الطائر با زنان هم‌بستر می‌شده است. چنان که گفتیم در مرحله‌ای که بازیکن/ الطائر باید رابرت سابلی را در بیت المقدس بکشد، به‌جای او و در لباس او یک زن (ماریا) با الطائر می‌جنگد و در نهایت نیز الطائر می‌گذارد او برود. طبق داستان او ماریا زن رابرت است که بعداً همسر الطائر می‌شود. ما در بازی، هیچ عمل عبادی از حشاشین شاهد نیستیم؛ مگر در حد سلام و دعا. قرائت سکولار بازی با این افسانه قابل تطبیق هست.

چهار دیگر، گفته‌اند حشاشین به فرمان شیخ خود، از برج‌ها و باروها به پایین می‌پرند و در جا، جان خود را از دست می‌دهند. ریشه‌ی این اتفاق بر می‌گردد به روایتی درباره هانری دو شامپانی پادشاه مملکت لاتینی اورشلیم که در سال ۱۱۹۴ در راه انطاکیه دعوت شیخ الجبل را برای ملاقات پذیرفت. در این زمان راشد الدین سنان درگذشته بود و جانشین او ابونصر/ ابومنصور در قلعه‌ی کهف از هانری دو شامپانی میزبانی کرد. نقل شده است که در این ملاقات به فرمان شیخ تعدادی از فدائیان‌ش از

بلندی‌های قلعه به پایین پریدند (دفتری، ۱۳۸۵: ۱۳۰). این پرش‌های مرگبار در بازی، بارها انجام می‌شود. در ابتدای بازی پس از حملهٔ تمپلارها به رهبری رابرت سابلی به مصیاف برای پس گرفتن قلعهٔ عدن، رابرت، المعلم را تهدید می‌کند تا قلعهٔ عدن را به او بدهد وگرنه آن‌قدر قلعه را در محاصره می‌گیرد تا همه بمیرند. در مقابل المعلم پاسخ می‌دهد که مردانش از مرگ هراسی ندارند؛ به همین منظور به سه فدایی - که یکی الطائر است - دستور می‌دهد، خود را از بالای برج قلعهٔ به دره پرت کنند. فدائیان با دستان باز خود را به پایین می‌اندازند؛ اما نمی‌میرند؛ بلکه به نقطهٔ پنهانی که با حجمی از کاه پوشانده شده است می‌افتند. پرش‌های مرگبار جزئی از مکانیک بازی است؛ بنابراین پرش‌ها دیگر مرگبار نیستند؛ چراکه توده‌هایی از کاه طراحی شده است در نتیجه الطائر یا دیگر فدائیان، بر آن فرود می‌آیند، بدون آسیب.

پنجم، شیخ الجبل در قلعهٔ خود باغی ساخته است بسیار زیبا که در آن همهٔ لذایذ و کامیابی‌ها برآورده می‌شود، آبروها و فواره‌ها دارد و در آن دوشیزگان زیبا حاضرند. این باغ بهشت برای اولین بار در سفرنامه مارکوپولو آمده است و تا پیش از آن بیشتر اشاره به باغ و بهشت آن جهانی می‌شد. (دفتری به نقل از مارکوپولو، ۱۳۸۵: ۱۹۰) در بازی چنین فضایی مشاهده می‌شود؛ به طوری که در پشت قلعهٔ مصیاف و مشرف به دره، باغ زیبایی هست با معماری و کاشی‌کاری زیبا و آراسته به آبروها و چشمه و فواره‌ها و در آن زمانی تقریباً نیمه‌برهنه، دوبه‌دو در حال گفت‌وگو هستند. واضح است که این افسانه در بازی بازسازی شده است. البته هیچ فدایی در آن نیست و ورودی آن برای الطائر مسدود نیست. در قسمت نهایی که عنوانش «بهشت» است، الطائر و المعلم، در این باغ با یکدیگر می‌جنگند. آن باغی که غربی‌ها آن را بهشت تصویر کرده‌اند چیزی نبود جز ابتکار حسن صباح و جان‌نشانان در احداث چشمه‌ها و کاشت درختان میوه و کشتزارهایی در داخل قلعه تا هنگام محاصره و کمبود آذوقه، قحطی پیش نیاید. واضح است که این قلعه‌ها با چنین ابتکاری دل‌انگیز می‌شدند؛ اما بهشتی که فدائیان را وعده می‌دادند، بهشت اخروی بود که همه مسلمانان آن را فهم می‌کردند.

در پایان باید افزود؛ از نقدهای مهم به پژوهش فرهاد دفتری، عدم ردگیری این افسانه و شایعات مربوط به فدائیان در منابع مسلمانان است که دفتری به این روایات نپرداخته است. برای مثال حمدالله مستوفی صاحب تاریخ‌گزیده گفته است که فدائیان هر مسلمانی که به دستشان برسد می‌کشند. چنین روایاتی نشان‌دهندهٔ ترس مردم آن زمان نسبت به نزاریان است. (رضاییان، ۱۳۷۷: ۳۳)

مطالعه تطبیقی محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» و افسانه‌های حشاشین

جدول تطبیقی ۳. عناصر اصلی «روایات تاریخی فرقه حشاشین» و روایت بازی «فرقه اساسین‌ها»

افسانه‌های حشاشین	بازی فرقه اساسین‌ها	تاریخی		
حشاشین افراد را از کودکی در مکان‌های مخفی و با آموزش‌های خاصی مانند فراگیری زبان‌های مختلف تعلیم می‌داند و پیوسته با وعده بهشت فریبشان می‌دادند.	در محوطه قلعه مصیاف میدان آموزش نظامی وجود دارد - تعلیم از کودکی در داستان زندگی الطائر دیده می‌شود؛ همچنین او با گذراندن مجدد مهارت‌ها و انجام نه ترو، دوباره مراتب فرقه را طی می‌کند.	اسماعیلیان از نظر فکری و اعتقادی، آموزش می‌دیدند و سپس به‌عنوان مبلغ (داعی) به مناطق مختلف اعزام می‌شدند و مردم را به مذهب خود فرامی‌خواندند. حسن صباح خود یکی از این داعیان بود.	عقیده تعلیم	۱
فدائیان پس از مصرف حشیش خود را به کشتن می‌دادند - شیخ الجبل فدائیان را با دارو و مخدر بی‌هوش می‌کرد و در بهشت ساختگی قرار می‌داد.	در ابتدای بازی المعلم خنجرى در بدن الطائر فرومی‌کند؛ بعد او در دفتر المعلم به هوش می‌آید و از زنده‌بودن و سالم‌بودنش تعجب می‌کند. همچنین گارنیه نابلسی بیمارانش را با دارویی خاص مطیع خود می‌کند.	حشیشیه لقبی بود که ابتدا خلیفه فاطمی به ایشان داد؛ اما نویسندگان دیگری نیز این لفظ را برای نزاریان شام استفاده کرده‌اند. این عنوان اساساً لقبی برای افراد سطح پایین جامعه بود که برای تحقیر به فدائیان اطلاق شد.	استعمال حشیش / مخدر	۲
حشاشین گوشت خوک می‌خورند، در امور جنسی بی‌بندوبار هستند و اعمال خلاف اخلاق انجام می‌دهند.	مستقیماً اثری از آن نیست؛ اما شعار «هیچ چیز حقیقی نیست، هر چیزی مجاز است» می‌تواند مربوط به عقیده قیامت باشد.	عقیده قیامت که حسن ذکرة السلام اعلام کرد باعث شد که نزاریان بیش از پیش مورد تهمت به نقض شریعت بشوند. از آن تاریخ به ایشان ملاحده (ملحدان) گفته شد.	بی‌دینی و عدم پایبندی به اخلاق	۳
شیخ فدائیان هنگام حضور رقیب یا دشمن، به فدائیانش دستور می‌دهد تا از بلندی به دره بپرند و در جا بمیرند. حشاشین جان خود را فدای شیخ خود می‌کنند.	بازیکن/ الطائر پس از صعود از مکان‌های مرتفع چون برج‌ها و مناره‌ها برای دیدن شهر و کامل‌شدن نقشه بازی از سکویی به پایین می‌پرد و روی توده‌های کاه بدون آسیب فرود می‌آید.	در برخی منابع صلیبی، ابونصر، رهبر نزاریان شام در حضور پادشاه مملکت لاتینی اورشلیم برای ترساندن ایشان از درگیری با نزاریان به تعدادی از فدائیان دستور می‌دهد خود را از بالای قلعه به دره بیندازند و ایشان هم اطاعت می‌کنند.	پرش‌های مرگبار	۴
شیخ حشاشین در مقرش بهشتی ساخته بود که در آن همه لذت‌ها فراهم شده و او پیش از مأموریت دادن به فدائیان، ایشان را بی‌هوش می‌کرد سپس در آن قرار می‌داد.	در پشت قلعه مصیاف باغی همراه با فواره‌ها و چشمه‌ها طراحی شده است بسیار زیبا که در آن زنانی دوه‌دو مشغول گفت‌وگو هستند.	وعده اخروی دینی بود که همه مسلمانان آن را درک می‌کردند.	باغ بهشت	۵

بحث و نتیجه گیری

یافته‌های مقاله نشان داد که بازی «فرقه حشاشین» مبنای روایت خود را مبتنی بر افسانه‌های حشاشین و در دوره جنگ‌های صلیبی در منطقه شامات قرار داده است. این بازی در چند شاخه روایت تاریخی را به عنصری از بازی تبدیل کرده است:

۱. شخصیت‌های تاریخی چون راشد الدین سنان، رهبر نزاریان شام، ریچارد شاه انگلستان، صلاح الدین ایوبی، رابرت اهل سابل استاد اعظم شهسواران معبدی و... را در روایت خود به خوبی جای داده است.

۲. مکان‌های تاریخی مهم آن زمان چون بیت المقدس، عکا، دمشق و قلعه مصیاف (پایگاه نزاریان) همراه با برخی جزئیات شهری و معماری، و نیز ساختمان‌های خاصی مانند مسجد الاقصی، مسجد جامع اموی را در آن‌ها بازسازی کرده‌اند.

۳. افسانه‌های حشاشین را که در غرب به خوبی پرداخته شده و محبوب بوده است، پایه روایت و مکانیک بازی گذاشته‌اند. گزاره‌هایی چون ترور با خنجر، ترور با لباس مبدل، فداکردن جان به فرمان شیخ، باغ بهشت ساختگی و اعلام قیامت امام نزاری را به ترتیب به تیغ مخفی، پوشش لباس در لباس راهبان، پرش از بلندی‌ها بر روی گاه، باغ زیبای پشت قلعه مصیاف و روایت سکولار، به عناصر بازی تبدیل کرده‌اند.

ساخت و طراحی بازی‌های رایانه‌ای مهارت و تخصص است و هنگامی که این موضوع و محتوای بازی بخواهد از تاریخ الهام بگیرد؛ پژوهش تاریخی ضرورت پیدا می‌کند. در ابتدا بازی «فرقه اساسین‌ها» از جنبه‌های روایت، مکانیک‌ها، گیم‌پلی و قواعد بازی تشریح شد. سپس مبنای تحلیل را با شرح تحقیقات فرهاد دفتری، پژوهشگر فرقه اسماعیلیه درباره تاریخ حشاشین استوار شد و در نهایت این دو، تطبیق داده شد. برای نمونه نشان داده شد که نیمی از شخصیت‌های بازی؛ مانند الطائر، مالک، تمیر و... که اکثراً در دسته مسلمانان‌اند در تاریخ نیستند و مرگ برخی از شخصیت‌های واقعی مانند رابرت سابل، ویلیام مونفریوی و راشد الدین سنان به دست نزاریان نبوده است. آنچه با تاریخ منطبق بود از آنچه عمداً یا سهواً برساخته سازندگان بازی بود جدا شد. مشخص شد که این بازی افسانه‌های حشاشین را بازتولید کرده است و خود حلقه‌ای جدید است از زنجیره این روایات. مسیری که در این نوشتار برای تحلیل و بررسی بازی طی شد نسبتاً دشوار بود؛ اما تلاش شد که نتایج دقیق باشد. برخی از پژوهشگرانی که بازی «فرقه اساسین‌ها» را کاویده‌اند این بازی را برگرفته از رمان «الموت» بارتولد دانسته‌اند؛ اما در اینجا بازی با پژوهشی علمی

مطالعه تطبیقی محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» و افسانه‌های حشاشین

درباره خاستگاه افسانه‌های حشاشین تطبیق داده شد و ریشه‌ها شناسایی و مطالعه شد. از نظر نگارندگان، بازی «فرقه اساسین‌ها» نمونه بسیار مناسبی از یک بازی رایانه‌ای موفق تاریخی است. امید است پژوهش انجام شده برای بازی‌سازانی که به تاریخ و ساخت بازی‌های تاریخی علاقه‌مندند و نیز پژوهشگران گیم سودمند بوده تا نمونه‌ای برای مطالعات تطبیقی در حیطه گیم در آینده باشد.

منابع و مأخذ

ایجنفلت - نیلسن، سایمون، هایدی اسمیت، یوناس و پژاریس توسکا، سوزانا (۱۳۹۷). برای درک گیم‌های ویدئویی (مقدمه‌ای ضروری)، ترجمه سید مهدی دبستانی. تهران: انتشارات دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.

باودن، الیور (۱۳۹۳). فرقه اساسین‌ها (نهضت مخفی). ترجمه بهنام حاجی‌زاده. تهران: آذرباد.

پورشبانان، علیرضا و امیرحسین پورشبانان (۱۳۹۷). «بررسی تطبیقی ظرفیت‌های بازی‌سازی از ارداویراف‌نامه در مقایسه با متن و بازی دوزخ از کمندی الهی دانت»، پژوهش‌های ادبیات تطبیقی. ۶ (۴)، ۱۰۴ - ۱۲۴.

پیراوی‌ونک، مرضیه (۱۳۹۵). بهار و تابستان. «معرفی معیار برای تحقیق تطبیقی مبتنی بر دیدگاه کری واکر». مطالعات تطبیقی هنر، ۱۱-۱۰.

حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۸۷). مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).

جوینی، عطاملک و علاءالدین بن بهاء‌الدین (۱۳۸۷). تاریخ جهان‌گشای جوینی. با تصحیح محمد بن عبدالوهاب قزوینی. تهران: هرمس.

دفتری، فرهاد (۱۳۸۵). افسانه‌های حشاشین یا اسطوره‌های فدائیان اسماعیلی. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: نشر فرزاد روز.

دفتری، فرهاد (۱۳۹۳). مختصری در تاریخ اسماعیلیه: سنت‌های یک جماعت مسلمان. ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: نشر فروزان روز.

رضاییان، علی (۱۳۷۷ آذر). «نقدی بر کتاب: افسانه‌های حشاشین». کتاب ماه و تاریخ جغرافیا، ۱۴، ۳۱ - ۳۳.
طنجی، ابوعبدالله محمد بن عبدالله. (۱۳۹۵). سفرنامه ابن بطوطه: تحفه الانظار فی غرائب الامصار. ترجمه محمدعلی موحد. تهران: نشر کارنامه.

فوجل، جکسن اشیگل (۱۳۹۳). تمدن مغرب‌زمین. ترجمه محمدحسین آریا. تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر.
فیل، جان و اسکترگود، مارک (۱۳۹۰). مبانی طراحی مرحله بازی. ترجمه طه رسولی. تهران: دنیای بازی.

کوشی، مسعود (۱۳۸۹). عصر بازی (بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر). تهران: دریاچه نو.
کوشی، مسعود؛ معصوم آقازاده و سیدمحمدعلی سیدحسینی (۱۳۹۷). «سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)». مطالعات علمی فرهنگ - ارتباطات، سال ۱۹. شماره ۴۱: ۱۲۰ - ۹۱.

ناصری، عبدالله (۱۳۸۰). «راشدالدین سنان، پیشوای بزرگ اسماعیلیان شام در جنگ‌های صلیبی». فصلنامه جهان اسلام. شماره ۷: ۱۶۸ - ۱۳۷.

ناصری طاهری، عبدالله (۱۳۸۷). نقش اسماعیلیان در جنگ‌های صلیبی. تهران: فقتونس.

مطالعه تطبیقی محتوای بازی «فرقه اساسین‌ها» و افسانه‌های حشاشین

نجفی شبانکاره، فریدون (۱۳۹۰). آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای «بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در این بازی‌ها». پایان‌نامه کارشناسی ارشد. گروه جامعه‌شناسی. دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی. دانشگاه شهید چمران اهواز.

هنینک، مونکه، هاتر، اینگه و بیلی، اجی (۱۳۹۴). روش‌های تحلیل کیفی. تهران: سروش (صداوسیما جمهوری اسلامی ایران).

یادگاری، محمدحسن (۱۳۹۹). بازی آغاز شده. تهران: شرکت انتشارات سوره مهر.

Assassin's Creed. (2007). Ubisoft Montreal.

Bosman, F. G. (2016). 'Nothing is true, everything is permitted' The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the. Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 10, 6-26.

Champman, A. (2012, SPRING). Privileging Form Over: Analysing Historical VideoGames. Journal of Digital Humanities, 1(2.).

Comel, Mirt (2014, january), Orientalism In Assanssin's Creed: Self-orientalized The Assassins From Forerunners Of Modern Terrorism Into Occiedentilized Heroes. Teorija In Praksa, 72-90

Champman. Adam (n.d.). about Assassin's Creed. Retrieved from <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-1/>

Frank. G. Bosman, David Knight. (2007). 'Nothing is true, everything is permitted.' The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed game series (N a).

Knights Templar, World History. (2017, 05 25). Khan Academy.

Menon, Lakshmi. (2015). History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games. Rupkatha Juornal. 6,1, 107-113.

Urban, Willaim. (2003). The Teotonic Knights. London: Greenhill Books.

Wolf, J.P Mark & Perron, Bernard. (2014). The Routledge companion to video game studies. New York: Routledge.

Wikipedia, the free encyclopedia. (n.d.). Robert IV of Sablé. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_IV_of_Sabl

Wikipedia, the free encyclopedia. (n.d.). https://en.wikipedia.org/wiki/Teutonic_Order Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Teutonic_Order

Wikipedia, the free encyclopedia. (n.d.). Assassin's Creed Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed

