

Dobos Barna (1991) az ELTE BTK Ókortudományi Doktori Programjának hallgatója; folyóiratunk szerkesztője. Kutatási területe: Ovidius költészete, különösen a *Fasti*.

Legutóbb írása az *Ókorban*: *Terminus himnusza (Ov. Fast. II. 639–684) és a Carmen saeculare (2020/4)*.

Gy. Molnár Kadosa (1989) magyar és történelem szakos általános iskolai tanár. Érdeklődési területe: a populáris kultúra és annak pedagógiai bevonhatósága.

# Elmerülni a virtuális múltban

## *Assassin's Creed: Odyssey* (Multiplayer mode)

Dobos Barna – Gy. Molnár Kadosa

### Bevezetés

**H**a még nem is tart ott a tudományos élet, hogy a populáris kultúra alkotásait, köztük a videójátékokat, hasonlóan kezelje, mint a klasszikus művészeti ágba tartozókat – nem is beszélve a felosztás erősen megkérdőjelezhető voltáról –, e lassú, bár olykor igen látványos paradigmaváltás nevében érdemes komolyabb figyelmet fordítani a milliókat elérő, milliók életére ható és milliók által rajongásig szeretett produktumokra, köztük a videójátékokra, amelyek (újra)felfedezése során az első komolyabb kihívás az egységes leíró nyelv megalkotásának kényszere volt: a játékokat az értelmezők jelentős része a narratológia eszköztárával próbálta megragadni, e hermeneutikai sémába beilleszteni, ám be kellett látniuk, hogy a videójátékok ellenállnak e kísérletnek.<sup>1</sup> A témával már egész korán komolyan foglalkozó kutatók egyike, Jesper Juul nem lát különbséget egy akció-videójáték és egy kanonizált – mind poétikailag, mind esztétikailag kiemelkedő – költemény élvezete között.<sup>2</sup> Látszólag megoldást jelentett a szimuláció fogalmának és értelmezési keretének bevezetése, ám amit nyertek a réven, elvesztették a vámon. A *Game Studies* kibontakozásakor a kutatók egy része a – végre a technológiai paradigmaváltás miatt berobbanó – videójátékok miatt egyenesen a reprezentáció (vagyis a narratívák által leképezhető, megérthető és közvetíthető világ) uralmának megtöréséről beszéltek, mivel a szimuláció, a jelgenerátorok poétikájára épülő kalandjátékok által teremtett szövegtörzsek látszólag nem engedelmessé válnak a klasszikus irodalomtudomány és szemiotika eszköztárával szemben.<sup>3</sup> Frasca kifejti, hogy a nem virtuális játékok már évezredek óta jelen vannak szimulációként az életünkben, de a szimulációkkal csak a videójátékok miatt kezdtek el komolyabban foglalkozni a kutatók, akik arra eleve a narratológia felől érkező kísérletekkel válaszoltak. Érdemes a fő különbséget idéznünk: „habár a szemiotikai szekvenciák mindkét esetben azonosnak tűnnek, a szimuláció nem értelmezhető kizárólag a kimenet szempontjából”.<sup>4</sup>

Ám amennyire Frasca a szimuláció javára szeretné eldönteni a narratológia és a ludológia „párharcát”, az általunk is tárgyalt videójáték szemléletesen példázza, hogy egy igen komplex jelenséggel van dolgunk. A megoldás így valahol e szempontrendszer hibrid alkalmazásában rejlik, ami a kaland- és szerepjátékok esetében hatványozottan igaz, mivel a videójátékok úgy bontanak ki egy történetet, hogy abban a bejárat, feltérképezett és fokról fokra megismert világ mint tér kiemelt szereppel bír, olykor nagyobb, mint maga a történet – teoretikusok ezért ezt a digitális „elbeszélésmodot” *spatial story*-nak keresztelték el.<sup>5</sup> A videójátékok esetében azért sem beszélhetünk tisztán narratívákról, mivel sem a játékosok, sem a játék készítői nem bírnak teljes kontrollal az események felett, így a történet alakulásának menetében sem.<sup>6</sup> A döntés a játékos kezében van (látszólag), ám a döntési szabadság mértékét a fejlesztők szabják meg, ők döntenek a játék megírása során arról, hogy például egy küldetést hogyan lehet befejezni: csak egy megoldás fogadható el, vagy van lehetőségünk kerülőutakra, esetleg egyes küldetéseket ki is hagyhatunk. A játék, az események sora csak a játékos játéktérrel megvalósuló interakciója miatt indulhat el, ám a rendszer mögött ott a fejlesztő: a szerző és a befogadó között egy olyan medialiszt kapcsolatot érhetünk tetten, amely egyáltalán nem jellemző a nem digitális médiumokra.<sup>7</sup>

Mivel a narratívák egyrészt a megélt és nyelviileg megformált tapasztalatot rendszerezik és ennek lesznek reprezentánsai, a beszélő (író) eközben kifejezésre is juttatja e tapasztalatokat, hozzáférhetővé téve azt az azonos kódot értő másik fél számára is. A videójátékok során megélteteket is elbeszélhetjük, a tapasztalatokból összeállhat egy narratíva, ám ez a tapasztalati tér egy tudatosan a játékos számára tervezett rendszerben valósul meg, így amellett, hogy a játékosok a játékmenet során mintegy narratívába rendezik tapasztalataikat, a játék tervezői e tapasztalatokból vagy cselekedetekből kibontakozó játékmenetet egy előre megírt történet (*story*) részévé teszik;<sup>8</sup> ezért is vihet félre, ha a narratológia fogalmaival akarjuk az élményt, a játékmenetet megragadni. A *spatial story*ban és az e fogalomra épülő értelmezési keretben viszont mind a fejlesztők által a játékosok rendelkezésére bocsátott (tapasztalati) tér, mind a játékmenet és a belőle adódó narratívizálható tapasztalat, valamint az ebből kibontakozó, a tér megismerésével és bejárásával lineárisan haladó történet kellő hangsúlyt kap.

A videójátékok évtizedes történetében a különböző műfajok és alműfajok rendre kialakították saját, jól felismerhető jellemzőiket, úgy a látványvilág (vizuális és performatív szféra), mint az irányítás (kinetikus és taktikus mező) tekintetében. Külön kategóriába sorolandók az ókori görög–római világot feldolgozó játékok, melyek iránt folyamatosan növekszik a tudományos érdeklődés is. Ezek között nagy számban találunk olyanokat is, amelyek merészen hozzányúlnak az antikvitás adta kerethez.

### Assassin's Creed: Odyssey

A videójátékok világa már idejekorán rögzült keretekkel és szabályokkal bíró műfajokra és alműfajokra tagozódott; közülük a kalandjátékok és szerepjátékok kínálták azt a sajátos mintát, amelyet követve és – a sorozat egyes részeinél – eltérő arányban felhasználva a Ubisoft játékfejlesztő cég megalkotta az azóta komoly hírnévre szert tett játéksorozatát, az *Assassin's Creedet*.<sup>9</sup> Amíg az első részekenél a fejlesztők jobban követték a kalandjátékok hagyományait (harcrendszer, küldetések), addig egy évtizeddel később azt látjuk, hogy egy potenciálisan szélesebb játékosközönség felé nyitottak inkább, és jellemző elemeket és megoldásokat kölcsönöztek a népszerű szerepjátékokból. E műfaji kevertséget hordozza magán e tanulmány tárgya is, az *Assassin's Creed: Odyssey*, a Ubisoft kiadó 2018 októberében megjelent, nagy költségvetésű akció/kaland-RPG videójátéka,<sup>10</sup> amelyben – a sorozat második ilyen témájú tagjaként – az antikvitásban merülhetünk el virtuálisan;<sup>11</sup> legalábbis a fejlesztők ezt ígérik minden leendő játékosnak.

Ha a Ubisoft sikerét alaposabban meg akarjuk érteni, érdemes először kicsit távolabbról megnéznünk az első *Assassin's Creed* néven futó játék megjelenése óta a transzmedialitás lehetőségeit kihasználó és továbbalakító franchise-t.<sup>12</sup> A játék története – az egyes részek kerete – egy fiktív idősíkon, a mi jelenünk alternatívájában játszódik: eszerint az Abstergo nevű cég kifejlesztett egy olyan gépet, az Animust, amely képes újra átélhetővé és vizuálisan megjeleníthetővé tenni a múlt eseményeit; az emlékeket a DNS hordozza, így ha egy fontosabb személy emlékeit ismét látni szeretnénk, annak egyeneságú leszármazottjára van szükségünk. A játék hangsúlyosan egy szimulált világba hívja meg a játékost, amelynek a sci-fi

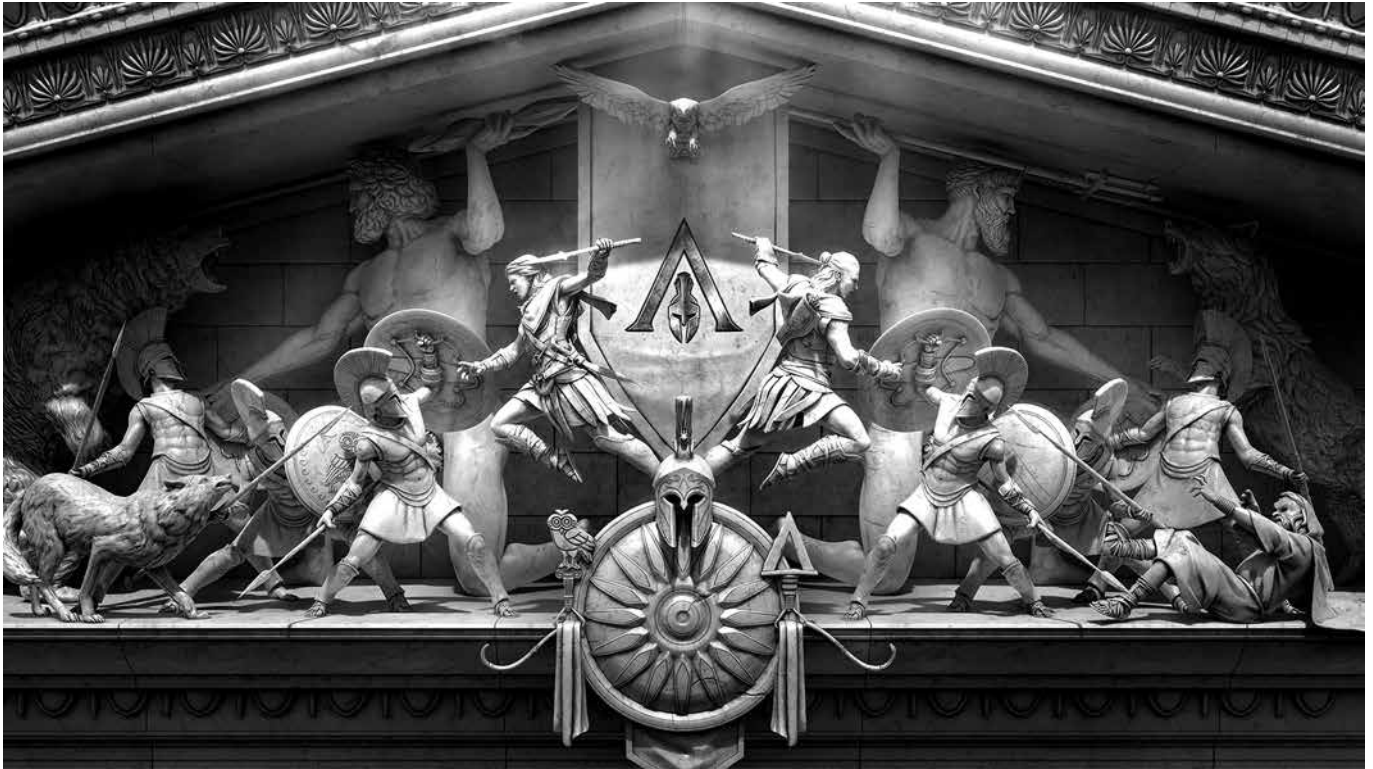
kerettörténet adja a külső verifikáló rétegét. Az Abstergo vezető tudósa, Warren Vidic a Templomos Rend belső körének tagjaként megszállottan keresi az Éden almáját, azt a varázslatos high-tech tárgyat, amellyel az embereket szabad akaratuktól megfosztva irányítani lehet. A Templomosok ellen évszázadokon át küzdött a bérgyilkosok (aszaszinok) szövetsége. Ebben a küzdelemben kapcsolódunk be az első játéktól kezdve, melyet a játékok mellett az egyes részekhez írt regények, képregények és albumok révén a maga teljességében megismerhetünk; ezt egészíti ki online az *Assassin's Creed* fandom oldala.<sup>13</sup> A transzmedialitás jegyében itt említendő a 20th Century Fox 2016-os kísérlete arra, hogy a franchise-t a filmek világába is átvigye (Justin Kurzel rendezésében), amelyet több szempontból is kudarcnak tekinthetünk.<sup>14</sup>

Ahogy a sorozat többi része, úgy az *Odyssey* is a múltba helyezi cselekménye döntő részét, ezúttal az 5. század végi görög világába. A videójáték kapcsolódik az antik Hellas populáris kultúrában élő változatához. Merít belőle, és hozzájárul ahhoz a jel- és ismerethalmazhoz, amely filmekben, tévésorozatokban, videójátékokban, népszerű regényekben és fanfictionokban, fórumbeszélgetésekben, internetes mémekben ölt testet. A történet szerint egy Spártából menekülni kénytelen karaktert alakítunk, akit lehajítanak a Taygetosról, de túléli, és száműzöttként próbál életben maradni. Kiválóan képzett harcosról lévén szó megélhetését *misthios*ként, vagyis zsoldosként éli; Alexios vagy Cassandra (attól függően, hogy melyik szereplővel akarunk játszani) már komoly adóssággal küszködik, a hurok egyre szorosabbra fonódik nyaka körül, amikor feltűnik egy ismeretlen jötevő; kalandjaink itt veszik kezdetüket.

Előjáróban a játék keretére, alapvető jellemzőire is érdemes néhány gondolatot szólni. Az *Odyssey* egy külső nézetes akció-RPG videójáték, ennek megfelelően a konzolt vagy számítógépet használó játékosok külső nézetes megjelenítésben látják a képernyőn megjelenő avatart (a kamera a szereplő háta mögött, valamivel fölötte lebeg). Egy-egy gomb megnyomása vagy nyomva tartása szükséges a karakter (Kassandra vagy Alexios) valós idejű mozgatásához (gyaloglás, futás, úszás, illetve az *Assassin's Creed*-sorozatban megkerülhetetlen falmászás), a harc cselekvésekhez (vágás vagy szúrás fegyverrel, védekezés, félreugrás) és a környezettel való interakciókhoz (olvasás, beszélgetés kezdeményezése, tárgyak eltevése, lopás stb.).

Szintén egy gombnyomás szükséges a játékmeneten belüli, a szimulált ókori játékvilághoz kapcsolódó menü megnyitásához. Itt található a játékvilág térképe, a főszereplő aktuális küldetései, célpontjai, felszerelése és képességfája; egy másik gomb pedig az ókori játékvilágon kívüli, a szimuláció külső rétegéhez tartozó menüt nyitja meg, ahol többek között a játék mentése, másik mentés betöltése vagy a technikai beállítások érhetőek el. Az előbbi a videójátékon belüli videójáték (az *Odyssey*-n belül az Animus) szintje, a szimuláción belüli szimuláció, a gépezeten belüli szimulált gépezet felülete, utóbbi a szimuláció külső szintjét jeleníti meg, azt, ahol a játék a játékost játékosként és nem avatarként szólítja meg.

A Ubisoft alkotása nem csupán egy múltban játszódó popkultúrális produktum, hanem olyan mű, amely a múlt átélhetőségének problémáját helyezi a középpontba: mind a részletgazdag Hellas-szimuláció, a fotorealisztikus háromdimenziós



1. kép. Az *Assassin's Creed: Odyssey* nyitóképe

megjelenítés, mind a sci-fi kerettörténet, amelybe a szimulált ókori cselekmény ágyazódik, arra hívják fel a játékost, hogy tudatosítsa a játékban megjelenő múltbeliséget. Az *Odyssey* tehát az ókorral való találkozást kínálja a befogadónak, azaz a játékosnak. Ez az ajánlattétel többszörösen összetett módon, többszörös műfaji keretezésben valósul meg, a játékban megjelenő ókor, ókoriság pedig ezen kereteken belül ölt formát. A pszeudo-középkor fogalmához hasonlóan<sup>15</sup> az itt megjelenő ókor egy digitális pszeudo-ókor, a populáris kultúra ókor-szimulákroma, amely ráadásaképpen egy hangsúlyos sci-fi narratívába van ágyazva.<sup>16</sup>

Az *Odyssey* játékmenete, tehát az egymást követő cselekvések, amelyekkel a játékban előrehaladhatunk, az RPG (szerepjáték) és az akció elemeit ötvözik. A főbb játékbeli tevékenységek az utazás és felderítés, valamint a lopakodás és a harc (akciójáték), továbbá a több választási lehetőséget felkínáló párbeszédés részek, amelyek kisebb-nagyobb mértékben befolyásolják a játékbeli világ állapotát (RPG).

Szintén az RPG műfajához köti a játékot az avatar, tehát a játékos által irányított szereplő módosíthatósága:<sup>17</sup> a főszereplő bizonyos tulajdonságai nem léteznek előre adott módon, a játékos feladata ezeket kialakítani, illetve bizonyos lehetőségek közül választva megadni (ilyenek a harci képességek, a felszerelés és a fegyverzet, utóbbi következményeként pedig a külső megjelenés, vagy a főszereplőnek a játék indításakor meghatározható neve).

Milyen jellegű RPG-nek tarthatjuk az *Assassin's Creed: Odyssey*-t? William J. White *The Right to Dream of the Middle Ages. Simulating the Medieval in Tabletop RPGs* című cikkében, amelyben azt elemzi, hogy bizonyos asztali RPG-k miképpen szimulálják a középkort, feleleveníti a szerepjátékok online fórumokon kialakult hármas modelljét.<sup>18</sup> A modell,

amely a kilencvenes évek elejének szerepjátékos fórumain jött létre, három alapvető attitűdöt állapított meg (aszerint, hogy a játékosok között milyen, a játék céljára és szellemére vonatkozó szerződés születik): ezek a *gamist* attitűd, amely a képességeket megmozgató játékkihívásokat, a játszást helyezi előtérbe, vagyis azt, hogy akik játszanak, izgalmas kihívásokkal szembesüljenek; a kibontakozó történetre fókuszáló *narrativist* attitűd; végül a *simulationist* attitűd, amikor a cél egy koherens, belső törvényekkel rendelkező, játékon belüli világ létrehozása.

Ha kölcsönvesszük az asztali szerepjátékok modelljét, megállapíthatjuk, hogy az *Odyssey* elsősorban a *gamist* kategóriába esik. Azaz olyan szerepjáték, amelyben a játékmenet elsősorban aköré szerveződik, hogy a játékos számára kellően motiváló kihívásokat támasszon – nem a koherens játékvilágban való megmerítkezés köré (*simulationist*), és csak kisebb részben a kibontakozó történet köré (*narrativist*). A játékos tehát az *Odyssey*-ben a játékbeli avatart a kihívások teljesítésének eszközeként hasznosítja, mozgatja és alakítja. Ennek egyértelmű manifesztációja, hogy a főszereplő alakítása döntően két síkon lehetséges, illetve szükséges a játékban való haladás érdekében: ez a karakter fegyverzete és harci képességei. Nem spórolhatjuk meg, hogy időt szenteljünk Cassandra képességfájának, és ezerszer is megváltoztathatjuk fegyvereit, páncélját vagy hadihajója kialakítását, annál kevesebbszer alakíthatunk rajta bármi mást.

Az erősen korlátozott, mondhatni egysíkú játékmenet mellett ugyanakkor nem jelentéktelen az *Odyssey* narratív dimenziója: a játékosok, akik végigjártassák a játékot, néhány párhuzamos történetváz valamelyikét ismerik meg. A választható párbeszéd- és reakció-elemeknek köszönhetően a történet alakulása és végkimenetele függ a játékos választásaitól. Nincs azonban mód például személyiségjegyek alakítására, a kü-



2. kép. Cassandra és Alexios

lönböző közösségek, konfliktusok, helyszínek, történetzálak iránti mélyebb elköteleződésre, vagy a szimulált világhoz fűződő más kapcsolatok kialakítására.

A játékmenet tehát az elmerülés (*immersion*) lehetőségei terén alulmúlja mind a narratív sítot, mind a szimulált ókori játékvilágot, amelyek többet ígérnek az előzőnél. Így a játék korlátozza a benne való elmerülés fokát, s ha innen nézve azt is megvizsgáljuk például, mennyiben képes az *Odyssey* kulturális örökség közvetítésére, meg kell állapítanunk, hogy a játékosok számára elérhető interakciók túlnyomórészt nem szolgálják a korszakhoz kapcsolódó kulturális perspektívák, kulturális örökség (gyakorlatok, jelentések, értékek) megismerését sem.<sup>19</sup> Érzésünk szerint miközben a többszörös keretezés és a szimulált ókori környezet igen izgalmas és vonzó játékvilágot hoznának létre, híven a fejlesztők ígérétehez, a játékmenet (*gameplay*), a játékvilág és a végigjátszható narratíva darabos, nehézkes illeszkedése levon abból az esztétikai potenciálból, amelyet a produktum egyébként körvonalaz.

A következőekben ezt az ambivalens érzést és tapasztalatot járjuk alaposabban körbe, miközben az *Odyssey* műfaji meghatározására is kísérletet teszünk. Bemutatjuk azt a keretet, melynek összjátéka egy a múlt átélhetőségének, az antik világban való elmerülésnek a fiktív lehetőségével kecsgetető művet hoz létre, hasonlóan, mégis másképpen, mint más múltközponú műfajok (például a történelmi regény). Szó lesz a videójátékról mint keretről, az akció és a *role playing game* műfajáról, a pseudo-ókor fogalmáról (annak virtuálisan felépített környezetéről és a megismerés különböző lehetőségeiről), és fontos szerepet kap a sci-fi és a bosszútörténet zsánere is. Eközben kiemelünk néhány olyan epizódot is a játékból, amelyek egy klasszika-filológusnak, az ókorral közelebbi viszonyt ápoló játékosnak jelentésségek lehetnek, úgymint a romok esztétikai és dramaturgiai funkciója a játékban, valamint az „eredeti” görög nyelvű történelmi forrás viszonya és szerepe az Animus által meg- és felidézett szimulált múlthoz képest.

## Szimulált ókor: pszeudo-ókor?

Ahogy a Daniel T. Kline szerkesztette *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* című könyv előszavában olvashatjuk, a populáris kultúrának és benne a videójátékoknak köszönhetően a középkorra vonatkozó tudásunk új, önálló formát öltött: a filmek, könyvek, játékok középkoriságra vonatkozó jelei és jelentései egy megálmódott középkort hoztak létre, és *pszeudo-középkoriság*-ként léteznek, jelentések olyan hálózataként, amelyben az újabb és újabb alkotások eredetije elsősorban nem a történelmi korszak valósága, hanem más pszeudo-medievális alkotások.<sup>20</sup>

Az ilyen, egymást palimpszesztiként felhasználó, átíró vagy éppen parodizáló

művekben a középkor szimulákruma van jelen, s ha játékosként elindítunk egy pszeudo-középkori stratégiai játékot vagy fantasy kalandjátékot, akkor is a középkoriság atmoszféráját fogjuk érezni, ha nem rendelkezünk stabil történettudományos ismeretekkel a korszakról.

Egyelőre úgy tűnik, hogy a videójátékok világában a középkor az ókorhoz képest jóval nagyobb arányban van jelen. A populáris kultúra egyik legjelentősebb alakzata, a fantasy alapvető módon kapcsolódik a középkorhoz, pontosabban a képzelte középkorhoz – a fantasy hagyománya pedig a romantikában gyökerezik, amely nemcsak a múlt elképzelésének és felhasználásának alapította meg új módjait, hanem kitüntetett figyelemmel fordult a középkor felé is. Aligha jelentéktelen tény a kérdés szempontjából, hogy – ahogy Umberto Eco fogalmaz –: „sorsszerűség kapcsolja össze a történelmi regényt és a középkori témákat”.<sup>21</sup> Az ókor nem rendelkezik olyan horderejű képviselővel a populáris kultúrában, mint amilyen a fantasy a középkor számára.

Am középkor ide vagy oda, az egymásra hivatkozó, egymást megidéző termékek és művek révén egy, a pszeudo-középkorisághoz hasonló pszeudo-antikvitas jelenléte is föltehető, amely már elsősorban a különböző popkulturális reprezentációk dimenziójában fog jelentéssel bírni. Az *Assassin's Creed: Odyssey* esetében igen világos, hogy milyen mértékben képes a produktum támaszkodni az antikvitas popkulturában élő változatára, s ezzel egy időben maga is részt vesz e pszeudo-ókor létrehozásában. A játék különleges esete a szimulációnak és autenticitásnak: miközben számos ponton hivatkozik történelmi referenciákra, rengeteg popkulturális párhuzam is jellemzi, direkt utalásoktól kezdve műfaji gesztusokig – így egyszerre működhet szimulációként (játékba hozva a történelmileg hiteles reáliákat) és emlékeztethet a *Xena* című sorozatra vagy idézheti a *300* című filmet.<sup>22</sup> Az előbbire az egyik választható avatar, Cassandra személye és karaktere révén asszociálhatunk. A rettenthetetlen harcosnő alakja, valamint a játékmenetből adódó szenvtelen gyilkolási kényszer egyaránt az ismert sorozat főszereplőjével hozhatja közelebbi viszonyba a játék által megjelenített egyik főhóst. Zack Snyder klasszikusát – azon túl, hogy a spártaiak kiemelt szereppel bírnak az

események során, főhősünk is onnan származik – a játék nyitó-jelenete is megidézi: a játék irányítási felületét egy – a filmből ismert – helyszínen, a thermopylai szorosban gyakorolhatjuk be a legendás spártai királyt irányítva. A játék által „életre keltett” spártaiak kidolgozása során a játék sokat merített Snyder filmjének látványvilágából, amely viszont mint képregény-adaptáció egy újabb médium felé nyithat.

A játék bizonyos csatornáin keresztül képes történelmi hi-telességet sugallni, és a rengeteg belerejtett ismeretnek kö-zönhetően nagyon is indokolt arról beszélni, mennyire ké-pes autentikus kulturális örökséget közvetíteni; míg másutt az *Odyssey* alaphangja egyértelműen a képzelte, popkulturális ókorral való játszadozás.

### A játék (felületi és narratív) keretei

Videójátékról szólván érdemes felidézni azt, amit Gada-mer a játékban megjelenő szubjektivitásról állít, azaz, hogy a játék során olyan szubjektumok tűnnek fel, amelyeket nem tekinthetünk azonosnak a felhasználó tudatával.<sup>23</sup> Máskép-pen: szemügyre vehetjük, hogyan tekint a játék a játékosra. A fentebb említett különböző menük jelenléte is jelzi, hogy az *Odyssey* a szoftver elindításától kezdve többféle szubjektumot is körvonalaz, amelyeket – azaz a különböző nézőpontokat – a játékosnak mintegy felkínál. Ezek értelmezéséhez érdemes megvizsgálnunk a programban egymást követő felületeket és üzeneteket.

Az *Odyssey* elindítását követő első felület, amelyet a játé-kosok láthatnak, egy, a képernyő közepén megjelenő nyitókép – a médiumtól idegen hasonlattal: a legkülső borító. A kép kö-zepén fegyverbe öltözött férfialak látható, pajzs nélkül, jobb kezében lándzsával, bal kezében lándzsavéggel. A kép elő-terében, mintegy belépve a képbe fegyveres alakok részletei tűnnek fel, a fűben pedig elszórt tárgyak – eldobott pajzs, si-sak, nyílveszők – utalnak arra, hogy harci jelenetet látunk. A háttér, amelyet egy öböl és az azt övező sziklás táj tölt ki, további, a görög antikvitás világát előhívó képi elemekkel van telezsúfolva: dór oszlopok (már egy rom részeként), *triérések*, gigantikus Poseidon- és Athéné-szobrok, klasszikus stílusú templom. Ez a nyitókép egyszerre kapcsolja a produktumot a virtuális időutazás köré épülő *Assassin's Creed*-sorozathoz, a görög ókor világához és az akció zsáneréhez.

A következő, automatikusan feltűnő képernyők a videójá-tékra mint a külvilágban létező produktumra irányítják a figyelmet: nézőjüket tehát a szoftver futtatójaként, a számítógép vagy játékkonzol használójaként szólítják meg. Ilyen üzenet a videókártya-gyártó és a Ubisoft logója, a fényérzékenységi figyelmeztetés („Figyelmeztetés: olvassa el, mielőtt játszik”), az információ az automatikus mentésekről, és a sajátos nyilatkozat, amely a játékot mint történelmi fikciót határozza meg, és egyben igyekszik elválasztani azt a külvilág társadalmi-po-litikai-ideológiai referenciáitól:

*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a mul-ticultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities.*

E fiktív alkotást, amelyet történelmi események és szemé-lyek inspiráltak, egy – különböző vallású, szexuális irá-nyultságú és genderidentitású – multikulturális csapat ter-vezte, fejlesztette és alkotta meg.<sup>24</sup>

A „press any key” utasítást tartalmazó képernyő, a főmenüt megelőző nyitókép az a borító, amelyet érthetünk a játékba való belépés kapujaként, és amely egy más (a játékos számára felajánlott) szubjektivitás felé való elmozdulást is jelez. En-nél a képernyőnél indul el a játék zenéje, ezen a nyitóképen látható, timpanonszerű elrendezésben, szoborszerű ábrázolás-sal a főszereplő két alternánsa, Cassandra és Alexios, amint (baljukban ugyanannak a lándzsavégnek kétszeri változatával) páncélos-pajzsos katonák felé ugranak, és ez a nyitókép vezet – immár nem automatikusan, hanem a játékos interakcióját kö-vetően – a játék főmenüjéhez.

A *bármely gomb megnyomását* követő főmenü a hasonló videójátékok hagyományait követi, nem tartogat meglepetéseket. A menüpontok itt még mindig egy felhasználót szólítanak meg, akinek külvilágbeli létezése ezen a szinten is nyilvánva-ló (erre utal például a Store vagy a Ubisoft Club menüpont jelenléte), de ekkor már a játékon belüli képzeletbeli világ is megjelenik: a fent leírt kép, a menü stilizációja és a zene jelen-léte hordozza azt. Ugyanakkor amit itt látunk, már a gépezet által szimulált gépezet felülete: a menü úgy reagál a játékos utasításaira, mint egy számítógép a játékon belül. Noha a vi-deójátékok túlnyomó többségére jellemző ez, később, a sci-fi kerettörténet kapcsán sajátos jelentőséget kap, s így azt látjuk, hogy a játék fejlesztői lépésről lépésre, izgalmas módon mos-sák össze a diegetikus és extradiegetikus szinteket.

Amennyiben új játékmenetet kezdünk, a következő szint, amellyel játékosként találkozunk, nem a szimulált ókor – noha néhány percig, hogy bizonyos előzményeket megismerjünk és az alapvető irányítási sémát elsajátítsuk, először a perzsákkal szembeszálló Leónidast kell irányítanunk –, hanem egy kortárs politikai thriller, amely azonnal high-tech sci-fibe is fordul. A főszereplő, akire a videójelenetek fókuszálnak, és akit ava-tarként irányítunk, a kutató-kalandor Layla Hassan, aki, hogy bizonyos nem emberi eredetű tárgyak nyomára bukkanjon, az Animus nevű gép segítségével éli újra a múlt eseményeit.<sup>25</sup>

A sci-fi történet szerint a DNS megőrzi az egyén és felme-női emlékeit, az Animus pedig képes felhasználni a beletáplált genetikai anyagot arra, hogy az emlékeket háromdimenziós virtuális valóságként rekonstruálja. Azaz az ókor szimulációját a sci-fi műfaja keretezi. A kerettörténet egyfelől a múlt test-közelből való megismerhetőségének a sci-fi fantáziája, ahol a narratíva színre viszi magát az elmerülést (*immersion*), a vi-deójátékok egyik alapfogalmát, amely megkerülhetetlen, ha a videójátékok működésmódját jobban meg akarjuk érteni, hiszen túlnyomó többségükről elmondható, hogy céljuk egy virtuális világba vagy legalábbis jelentésfolyamatba bevonni a játékos. A belemerülés az utóbbinak azt a mentális állapotát jelenti, amely során úgy kapcsolódik jelen időben a képzelet-beli világhoz, mintha az részben valós lenne.<sup>26</sup> Másfelől ez azt jelenti, hogy az Animus a videójátékon belüli videójáték, hasz-nálója, Layla Hassan pedig a játékos játékon belüli alteregója.

A fenti kerettörténet értelmében az Animus maga is egy – noha komoly célú – videójáték, így mindaz a plusz információ, amit a játékos a képernyőn az ókori környezet *elé* vetítve lát

(a HUD), magyarázatot nyer: nem azért van ott, mert *ez egy videójáték*, hanem mert az Animus egy videójáték. A játékos pedig nem vagy nemcsak egy ókori szereplőt irányít, hanem egy másik – fiktív – játékost. Ez a megoldás a videójáték műfajára vonatkozó önreflexiót tesz lehetővé (noha a készítő ezt a lehetőséget jobban is kiaknázhatták volna).

Mindez másrészt újraakasztja az *Odyssey*-ben megjelenő menüket, interaktív felületeket, felhasználói tevékenységeket, hiszen ezek egy része a sci-fi keret szerint az *Odyssey*-t elindító játékos számára közvetlenül nem látható, hanem az Animusban levő Layla Hassan szemei előtt tűnik fel. Az így felbukkanó üzenetek további filológiai finomságaira a talált szöveg toposzával foglalkozó következő részben térünk ki részletesebben. Az ilyen módon többszörös keretezést rafináltan építi az első bootolási jelenet: amikor az *Odyssey* játékos (immár több szinten átjutva) először készül neki, hogy az ókori avatar, Cassandra vagy Alexios bőrébe bújjon, az egyben Layla belépése az Animusba; a gépben elhelyezkedő Laylával munkatársa az Animusra, a szimulációra és az ókorra vonatkozó információkat oszt meg, amelyek ugyanakkor az *Odyssey*-t irányító játékost látják el fontos ismeretekkel. Amikor pedig a konfigurációra vonatkozó döntéseket kér tőle, akkor játékosként olyan választásokat tesz meg, amelyek egy akció-RPG videójátékban megszokottak (a játék nehézségi szintje, a térképen megjelenő információk, az avatar neve), ám mindeközben nézőpontja elválaszthatatlanná válik Layla Hassanétól.

A szubjektum-konstrukció tehát, amelyet a játék ezen a szinten felkínál, egy alteregóé, egy videójátékban belüli játékosé (aki ugyanakkor egyáltalán nem *játékból*, hanem komoly tétékért vesz részt a szimulációban). Ennek megfelelően a kontrollert kezében tartó játékos, aki elindítja az *Odyssey*-t és irányítani kezdi a képernyőn megjelenő figurákat, nem egyszerűen annak fikcióját fogadja el, hogy a cselekmény az ókorban játszódik. Nem annak a fikciónak veti alá képzeletét, hogy az ókori Hellast látja – hanem azzal szemben kell felfüggesztenie a hitetlenkedését, hogy a fiktív kerettörténet főhőse látja azt az Animus segítségével. A játék így mintha a *hitelenség akaratlagos felfüggesztésének* elve révén a beleélés, az empátia és a fantázia jelentős energiáit lenne képes mozgósítani,<sup>27</sup> ám e médium-tudatos befogadás hamar átadja a helyét az elmerülésnek, vagyis a szubjektum öntudatlanul fogja figyelmen kívül hagyni a vízió (többszörösen) közvetített jellegét.<sup>28</sup> Ugyanakkor nem kizárt, hogy ezzel feszültségben vannak és elidegenítésként hatnak az (akár szándékoltan, akár a készítői szándéktól függetlenül) parodisztikus vagy a negyedik falat nyilvánvalóan áttörő elemek (például Leónidas és a „300-giccs” a játék elején), vagy, amiről később szó esik, a játékmenet maga, amennyiben túlságosan ismétlődővé válik és kiürül. E kiszólások csak kiemelik, hogy ez egy fiktív alkotás, nincs visszamenőleg verifikáló ereje Snyder filmjét tekintve, vagyis csak azért, mert az Animus egy 300-ból ismert jelenettel indít, még nem gondolják azt a fejlesztők, hogy ezzel a „hiteles” antik csatajelenettel – az Animusnak köszönhetően – a 300-ban látottakat tennék hitelessé. Inkább egy alakulóban lévő (a populáris kultúra alkotásaiból formálódó) vizuális kódrendszer kreatív felhasználását, újraakasztását láthatjuk. Ebbe az egységesnek tűnő pop-ókorba csöppenünk bele, bevonódunk nemcsak maga a játék, hanem az ismerős jelenet miatt is.

## Filológia életre-halálra

Ahogy már az eddigiekből is kiderült, az *Odyssey* kerettörténetében, a mi fiktív jelenünkben Layla az Animus, a high-tech szimulátor révén tud hozzáférni a múlthoz. A játék lényeges vonásainak felvázolása után most nézzük meg, hogyan keltik életre, milyen valóságseffektusokkal hozzák mozgásba a klasszikus világot a Ubisoftnál. A fejlesztők az általuk színre vitt pseudo-antikvitást kiterjesztik a kerettörténetbe is: egyrészt a lándzsahegy (Leónidas lándzsája, amely a diegetikus szinten komoly jelentéssel bír, hiszen Cassandra/Alexios sorsa összekapcsolódik a spártai király fegyverével) mint régészeti lelet a maga (virtuális) materialitásban jelen van Layláék jelenében, másrészt az antikvitás másik klasszikus megismerési módját is kreatívan kiaknázza a játék, amivel az Animus által életre hívott szimulációit és az ott megismert múltat árnyalják tovább. Ez a másik megismerési mód jóval klasszikusabb, ám a játékmenet szempontjából mégis igazi újdonságnak számít. Már az első jelenetében elhangzó párbeszédből megtudjuk ugyanis, hogy az Animus mellett, melyhez Leónidas egykori lándzsafejét használják fel, megtalálták Hérodotos elveszettnek hitt történeti munkáját, ami Alexios/Cassandra kalandjairól számol be meglepő részletességgel – vagyis nem csupán a DNS által közvetített múlt idézi meg a majd két és félezer évvel ezelőtt történeteket, hanem a szöveg klasszikus médiuma is rendelkezésünkre áll.<sup>29</sup> Amivel a játék fejlesztői innovatív módon eljátszanak, az a talált kézirat toposza, valamint az ezen alapuló klasszikus filológiai munka: megérteni a görög szöveget először, majd azt helyesen értelmezni. A játék az antik (fiktív) irodalmi hagyománnyal több szinten is eljátszik: az egyik a talált szöveg a keret szintjén, a másik a belső játékban (*inner-game*) feldolgozott és megismerhető irodalmi művek.<sup>30</sup>

A talált szöveg toposza évszázados irodalomtörténeti hagyományra tekint vissza: már Cervantes is kihasználta a benne rejlő poétikai lehetőségeket, hogy így távolítsa el a mű narrátorát a szerző alakjától, megteremtve egy imaginált másikat, a saját szerepét pedig a médium szintjére redukálja. Ám e toposz a virtuális környezetben – nem is beszélve az *Odyssey* sci-fi keretéről – további lehetőségeket rejt magában. Azon túl, hogy minden klasszika-filológus álma válna valóra egy elveszett Hérodotos szöveg felfedezésével, főhőseink (a mi jelenünkben) nem kezdik el rögtön egy kritikai kiadás munkálatait, hanem a textust saját céljaikra használják fel, ami a múlt pontosabb megismerése, s így a Templomosok megállítása (szintén a jelenben). Ebből máris az az ismeretelméleti tanulság vonható le, hogy a múlt a szövegek által közvetítve megismerhető, vagyis a történetíró hiteles forrása a színre vitt múltnak. Így a játékot a pozitivistá történetírói és történetelméleti iskolához sorolhatjuk, bár nem biztos, hogy a fejlesztőket komoly történetelméleti dilemmák gyötörték, amikor Hérodotos fiktív szövegét beillesztették a kerettörténetbe. A szöveg a játékmenet (*gameplay*) szempontjából fontos szereppel bír, ugyanis az *Assassin's Creed* korábbi részeiben időnként segítséget, pluszinformációkat kaptunk az egyes helyszíneken, a különböző küldetések során, melyeket az Animus közölt velünk. Az *Odyssey*-ben viszont Layla segítője mondja be a mikrofonba a „valóság” szintjéről a szövegből megismert adatokat, melyek az újra átélt múlt bizonyos pontjain relevánsak lehetnek. Így kontextualizálja újra a

játék a korábbi részekből ismert módot, és használja ki a talált szöveg digito-poétikai potenciálját.

Ez adja a következő értelmezési keretet: így akár még azal a gondolat is „eljátszhatunk”, hogy az *Odyssey* során a hérodotosi szöveg világába csöppenünk bele, mintha azt a határátlépő gesztust vinné színre a játék, hogy a főszereplővel bekerülünk a szövegbe, és az abban leírtakat játszhatjuk végig. Ez, természetesen – ismerve a játék keretét – így csak egy szellemes gondolat kísérlet lehet, hiszen az Animus a DNS-ben hordozott tudást szimulálja; bár ha maradunk ennél a vonalnál, a játék kétféle módon viszonyul a filológiához. Egyrészt a végigjátszás maga lenne a filológiai gyakorlat, a szövegvilág megismerése, „újraélése” és szó szerint játékba hozása: a filológus ugyanúgy merül bele a szövegbe, ahogy a játékos a játék világába. Másrészt klasszikus nyomozással van dolgunk: nyomokat keresünk a „valóság” szintjén – így találtuk meg a szöveget is –, továbbá nyomokat keresünk a (digitális) múltban is, hogy a jelenben felvehessük a küzdelmet a Templomosokkal.

A múlt (digitális) filológiája adja tehát azt a többszintes, több rétegből összeálló keretet, amibe a játékosok bekerülnek. A játékból kiderül, hogy Hérodotos mi alapján írta meg elveszettnek hitt munkáját: amikor az egyik küldetés során eljutunk Delphoiba, ott találkozunk a történetírás atyjával, vagyis a játék diegetikus szintjén „jelen van” a görög történetíró, aki segíteni fog nekünk a továbbiakban, és ezáltal első kézből is-

meri meg az eseményeket, a szemtanú pozíciójába kerül, ami további autoritást ad a szövegének. Egy önmagára ható, önmagába forduló mozgást figyelhetünk meg, mivel a DNS emlékezete révén a „valódi” múltat élhetjük át az Animus segítségével, s így a természettudományok adják azt a megismerési alapot és keretet, melyben „ténylegesen” találkozunk Hérodotoszal, akiről ezért mondhatjuk még inkább, hogy valóban a szemtanú pozíciójából írta meg történetét főhősünkről; a DNS emlékezete visszaigazolja, affirmálja a leírtakat, de a töredékes genetikai emlékeket olykor pontosítja vagy kiegészíti a szöveg; és bár úgy tűnik, mintha így a hierarchikus viszony a természettudományok, az informatika javára billenne el, némely esetben a filológiai munkát, vagyis a humán tudományokat is emancipálja. A játék keretében tehát egy természettudós és egy óorkutató „közös munkája” hozza létre azt az episztemológiai keretet, melyben az egyszerű játékos aztán tájékozódhat. És természetesen ne feledjük, hogy – kilépve a játék keretéből – valóban ismerünk egy Hérodotos nevű görög történetírót, aki megírta a peloponnésosi háború előtt és közben a görög–perzsa háború történetét – ezen az ismereten, a grecisták nemzedékei által hagyományozódott és elfogadott tényen alapul mindaz, amit a fejlesztők a virtuális térben felépítenek. Így Hérodotos is egy olyan, a klasszikus antikvitáshoz kötődő emlékezhely lesz, aki/ami a játékot verifikálja a mi külső valóságunkból, de egyben a pseudo-klasszikus világ abszorbeálja személyét, és fiktív tettekkel és szövegekkel bővíti hagyatékát.



3. kép. Athén városa a magasból



4. kép. Hőseink sisak nélkül

Atörténetírás atyjának játékba hozásával és játékba emelésével ráadásul egy további szinten is játszanak a játékosokkal a fejlesztők. Mivel a múlt megismerésének kérdése a játék epizemológiai és ontológiai tétje, az már csak hab a tortán, hogy egy fiktív történeti szálat is megismerhetünk, nevezetesen a Kozmosz szekta tevékenységét a peloponnésosi háború idején, melyet egy történetíró ismertet a játékon belül a főhősnek *Delphoiban*: így a történeti igazság és megismerés alapjául szolgáló karakter és történetileg igazolt alak egy olyan helyen, Apollón jósdájának szentélykörzetében mondja el mindezt, ahol a kettős beszéd, a kétértelmű jóslatok mindennaposak, melyek akár birodalmak sorsát is eldönthették (nem véletlen, hogy a Kozmosz szekta éppen a Pythián keresztül akar aztán zavart és káosz okozni a görög polissok között). A delphoi kettős beszéd mintha magába sűrítene a történeti megismerés kettősségét, a féligazságok világát, a háttérben meghúzódó, de mások számára – kivéve a játékosok és a főhős a diegetikus szinten – megismerhetetlen háttértörténetet, a kimondatlan, leíratlan titkos történetet, melyet mégis megírt Hérodotos, de az elveszett. A konteók zavarba ejtő háttérvilágát a pseudo-antikvitasban a történeti megismerhetőséget affirmáló karakter hozza mozgásba, tárja fel az elhallgatott részét a múltnak.

Az *Odyssey* világa a (fél)igazságok világa, melyet a DNS fragmentált emlékezete, a két történeti szál lehetősége, a döntéseink nyomán kibontakozó történetvariánsok, valamint a töredékes szöveg filológiai rekonstrukciója is tovább árnyal, és amelyet a feje tetejére állít a történeti megismerés egyszerre affirmatív és szubverzív módon történő prezentálása.

A történeti megismerés a játékban színre vitt épületek, a kidolgozott látványos világ részletei révén, konkrétan az épített környezet viszonyrendszerén keresztül több tekintetben is érdekes lehet elemzésünk számára; a továbbiakban az épületek egy speciális fajtáját, a fiktív-digitális romokat, azokon belül is konkrétan Odysseus palotájának romjait nézzük meg alaposabban.

## Virtuális terek és történetek

A narratív keret az ókor világával való találkozást ígéri, s ezt az ígéretet a gazdag virtuális környezet is erősíti. Ahogy fentebb leírtuk azonban, a játékmenet, az egymást követő kihívások és

az avatar harci fejlesztésének kényszerre egyedül az *ügyes gyilkos* szerepének betöltését kívánják (sőt, lényegében csak azt engedik) meg. Feltehető természetesen, hogy a rutinos játékosok el tudják választani egymástól a játékban megjelenő történetszálat és a felhasználói interakció által mozgatott játékmenetet. És pontosan ez történik: az *Odyssey* szétválik a *Far Cry*-sorozat<sup>31</sup> mechanizmusa szerint játszható, egy idő után önismétlő játékmenetre, és egy, a leszámolástörténet sémáját követő történetszállra, amelyeknek a lenyűgözően szimulált ókori környezet szolgál háttérül, és kérdéssé válik, hogy a közöttük található folytonosságihiány kitölthető-e kellőképpen.

Míg a játékezdetet jellemezhetjük az ígéret megalapozásaként – hosszan elidőzhetünk például az első ókori játékhelyszínnél, *Kassandra* kunyhóját és kertjét szemlélve –, idővel az *Odyssey* küldetések egymásutánjává válhat, amelyeket a játékos vagy azért hajt végre, hogy karakterének képességei és fegyverzete fejlődjenek, immár kevés figyelmet szentelve a játékvilágnak, vagy azért, hogy halogassa a történet és az elmerülés élményének elkerülhetetlen széthullását. Elkerülhetetlen, mert a játék kiürülése azon a ponton, ahol a küldetések elfogynak, végleges és visszafordíthatatlanná válik. Éppen abban a pillanatban, amikor a virtuális környezet egy megismert és „belakott” térré válhatna, és a játék az avatarral együtt (*Layla* közvetítésével) felfedezte már a nagy, nyitott világként bebolyongható *Hellast*, kiüresedik az egész, mivel nincs már módunk további interakciókra – jellemző, hogy ezt minél inkább elodázzák, a játék fejlesztői újabb és újabb küldetés-csomagokat tesznek hozzáférhetővé. Pedig már *Kassandra* háza felkínálná azt a kiemelt státusszal bíró helyet a játékosnak, amelyet akár még szakrálisnak is nevezhetnénk, mivel kis megszorítással ezen a ponton kerülünk be az antik világba, itt „születik meg” karakterünk, és itt kell először gyilkolnunk is: a születés az ártatlanság elvesztésével is együtt jár – ami természetesen a zsáner felől nézve kevésbé drasztikus, ám a terek szimbolikus rendjében annál komolyabb szerepe van. A virtuális terek és a játékosok identitásának kapcsolatát elemzi – *Eliade* mitikus tereire alapozva – *Michael Nitsche*, aki arra a megállapításra jut, hogy a virtuális világokban is lenniük kell privilegizált helyeknek, amelyek valamiféle otthonként funkcionálnak.<sup>32</sup> Bár *Kassandra* háza mint kezdőpont jelentéssé is lehetne, gyorsan tovább kell mennünk, mivel a küldetések hajtják a játékost; mégis beszélhetünk egy pontról az *Odyssey*-ben, amelyre igaz, hogy belakhatjuk, ez pedig a hajónk lesz: itt raktározhatjuk a felszereléseinket, ez lesz az a biztos pont, amelyhez a küldetések után visszatérünk – egy virtuális *odysseia* esetében ez elég frappáns megoldás.

Ahogy a videójáték alkotóelemei egymást erősítve teszik lehetővé a játékba való bevonódást, úgy a játékmenet önismétlővé válása alighanem előidézi a játékbeli környezet, a szimulált ókor lebénulását is. Hiszen a játékvilág, a háromdimenziós ókor-szimuláció a játékmenet és a küldetésenként haladó narratíva háttéréként szolgál, ugyanakkor újra és újra megnyilvánuló ígéret is: az átélt szimuláció ígérete. Azonban ha bekövetkezik a kiürülés, az *immersion* visszajára fordul: a világnak



tűnő digitális környezet diorámává válik. A dioráma műfaját az illúzió alapuló elmerülés teszi működőképessé: a festett kép előtt állva úgy tűnik, hogy a megjelenített világba akár be is léphetnénk. Amint azonban ellépünk arról a pontról, ahol a részletesen megfestett háttér élönek hat, az illúzió helyén feltűnik a festett kép, az ígélet pedig szertefoszlik: világossá lesz, hogy az ábrázolt világ valójában érinthetetlen. Az *Odyssey*-re vetítve mindezt: azokban a percekben, amelyekben a játékmenet elveszíti bevonó erejét (két küldetés között, amelyek már nem támasztanak *flow*-t eredményező kihívást a játékosnak), azaz amikor kiürül a játékmenet, a játékvilág is diorámává változik, köszönhetően annak, hogy a játékosok nem tudnak a mégoly gazdagon kidolgozott virtuális környezettel jelentésszerű interakcióba lépni – legfőljebb elrohanhatnak vagy elhajóznak még egy katonai tábor kifosztani.

A következőkben egy olyan helyszínt mutatunk be részletesen, amely radikálisan kilóg az *Odyssey*-ben színre vitt helyszínek sorából, mivel amíg a görög világ fénykorát jelképező épületek virtuálisan rekonstruált alakban csodálhatók meg, a játék első felében egy – a diegetikus szint jelenében – romos épületkomplexum, Odysseus palotája mintha több lenne, mint szépen megfestett háttér.

### Odysseus palotájának virtuális romjai

A következőkben Odysseus palotája lesz főszerepben: az egyik első küldetés során a görög hősök palotájába kell eljutnunk, s ott aztán a játékra jellemző keresgélést, lopakodást és az ellenséges karakterek likvidálást végrehajtanunk. A küldetés nem kifejezetten bonyolult, szervesen illeszkedik a kezdeti szinthez – ne feledjük, még ismerkedünk a játékkal –, minket most nem is ez

a rész érdekel, sokkal inkább az, ahogy a Ubisoft fejlesztői, grafikusai megálmodták a palota romjait, és azokat a játékosok elé tárják. Az *Assassin's Creed* úgy építette fel és alakította ki az újabb és újabb részeket, hogy a múlt bejárható, megismerhető legyen, ez mára elválaszthatatlan a franchise arculatától. Vagyis azok az épületek, melyek ma romos állapotban kereshetők fel, ha egyáltalán romokként még megvannak, a játékban a maguk teljességében, egykori pompás voltukban jelennek meg. Ebbe a tendenciába illeszkedik az 5. századi Hellas is; így a maga virtuálisan rekonstruált alakjában járhatjuk be például Dephoit vagy éppen Athént. Legyen szó az Apollón-templomról, a Siphnosiak kincsházáról vagy az Akropolisról,<sup>33</sup> mindet az egykori színes-szagos, (virtuális) étellel teli valójában csodálhatjuk meg. Ennek fényében a múltat egyrészt az egykori civilizációk vívmányait és csodáit megbámuló turistákként fedezhetjük fel, másrészt, és ez következik a játék zsánereből, időutazó gyilkológépként,<sup>34</sup> akik máshogy nem tudják a játékot magát tovább vinni (a *gameplay* korlátozott és egyben kizárólagos voltáról fentebb részletesen írtunk). Ám a most vizsgált épület éppen ennek az ellenkezőjét mutatja: nem a most (a mi jelenünkben) is romokban látható épületek „eredeti” változata áll előttünk, hanem egy olyan hely, amit akár emlékezhelynek is nevezhetünk – figyelembe véve a játék címét is –, amely már a játék diegetikus szintjén is romos. Mivel az 5. század vége felé bizony Odysseus palotája már romokban áll, ezt az egykor szebb napokat is látott „labirintust” kell bejárunk.

Odysseus otthonára az *Ilias* költője így hivatkozik röviden:

*És Odüsszeusz a kephallének hőslékü csapatját hozta; e nép Ithakát meg a lombos Nériton alját lakta (...)*

II. 631–632, Devecseri Gábor fordítása



5. kép. Cassandra és Alexios: az ókori világ megismerhető, de a harc a főszerep



6. kép. Odysseus palotájának virtuális romjai

Vagyis Ithaka szigete Kephallónia mellett található, de hogy mégis hol, és hogy ez a sziget megegyezik-e a mai Ithaka/Ithaki szigetével, annak részleges megválaszolására a következőkben alaposabban kitérünk. Odysseus palotájára az *Odysseia* első énekétől a huszonharmadikig bezárólag számtalan alkalommal utal a költő,<sup>35</sup> részletes leírások és lazán felskiccelt képek váltják egymást, melyek kiváló lehetőséget teremtettek a rekonstrukcióra.

A játék során, ahogy szemben találjuk magunkat a romos palotával, aminek semmi nyoma a mai Ithaka szigetén, abba az igen ellentmondásos helyzetbe kerülünk, hogy bár a mediális keretek közül a tárgyalt kérdés legmodernebb reprezentációjával van dolgunk, ám az, amit látunk, és az a diskurzus, amit megnyit a klasszika-filológia és klasszika-archeológia diszciplínáin belül, egy mára jórészt meghaladott, több mint egy évszázados diskurzus: hogy is nézett/nézhetett ki Odysseus palotája? A 19. század második felében, valamint a 20. század elején a tudomány hajlamos volt szó szerint olvasni a homérosi szövegeket (ebben nagy szerepet játszottak Schliemann felfedezései), s olyan komolyan vették az eposzokban leírtakat, hogy élénk vita folyt arról például, hogy Pénélopé hol lakott és a női részleg (γυναικείον) pontosan hol helyezkedett el, mennyiben követte Odysseus palotája a klasszikus görög lakóház nemek szerinti elrendezését, és mennyiben volt megfeleltethető a krétai és mykénéi palotáknak.<sup>36</sup> Egyes kutatók e kérdés tárgyalásakor egyenesen az északi (skandináv, izlandi) viking vezetők házaival kezdték rokonítani az eposzban megjelenített palotákat, és e komparatív nézőpontot érvényesítve igyekeztek rekonstruálni Odysseus palotáját.<sup>37</sup> Jellemző a diskurzusra, hogy több kísérlet is született a homérosi leírások alapján a palota pontos rekonstrukciójára: olyan alaprajzokat találunk ezekben a tanulmányokban, melyek alapján olyan érzésünk lehet, mintha már kiásták volna Odysseus palotáját is, miközben az egész nem több izgalmas gondolat-kísérletnél, egy fejben lefolytatott sakkjátzmánál, ám mégis mindenki mintha elfogadná és egyben elhinné, hogy a tábla a bábukkal valóban ott van az asztalon.<sup>38</sup>

A játék készítői is mintha ezt a századfordulón felélénkült diskurzust ültették volna át az *Assassin's Creed* virtuális va-

lóságába, mivel ebben az esetben valóban komoly téttel bír, hogy a virtuálisan felidézett „eredeti” múlt hogyan közvetíti ezt a csak az eposzokból ismert épületkomplexumot. Azt látjuk, hogy a készítők a századfordulón született rekonstrukciós kísérleteket fogadják el, amelyek a krétai és a mykénéi civilizáció feltárt palotáival rokonították Odysseus otthonát.

Feltehetjük a kérdést: vajon mindaz, amit Homéros megversel, a 8. századi állapotokat tükrözi, vagy a mykénéi kor élő hagyományként él tovább az emlékezetben és az építészetben egyaránt? A régészeti feltárások közül talán Smyrna erődített falai és lakóháza adnak viszonylag átfogó képet a 10. századról; Tyrins és Mykenai kyklopikus palotái ekkor már romokban áll-

nak, lakatlanok.<sup>39</sup> A paloták összeomlása után a szétszóródott népesség erődített magaslatokon alakította ki új településeit. Ezek az erődített városok bizonyos esetekben a korai archaikus időszakban is a mykénéi kyklopikus falakkal mutatnak hasonlóságot, bár amíg ezeket az erődített településeket hatalmas, egymáson pontosan nyugvó gigantikus kötömbökből álló falak védték, a későbbi erődítéseknel a kötörmelékkel való kiegészítés, a rések kitöltése, valamint az agyagtégla használata a szikla mellett szintén megfigyelhető.<sup>40</sup> „Egészében tehát mindaz, amit a Homérost közvetlenül megelőző századok lakóépületeiről tudunk, igen távol áll a mykénéi paloták homérosi leírásától (...)”<sup>41</sup> Vagyis Homéros az eposzokban részletesen bemutatott paloták leírásánál a szóhagyomány útján terjedő emlékezetre és saját költői fantáziájára hagyatkozhatott.<sup>42</sup> Ettől függetlenül a játék fejlesztői hitelt adhattak a görög dalmoknak (és a szövegekből kiinduló modern rekonstrukciós kísérleteknek), amikor megálmodták Odysseus palotájának egykori, lehetséges kinézetét – pontosabban ezen egykori épületkomplexum 5. századi romos megfelelőjét.

Annak ellenére, hogy az eposz határozottan Ithakában jelöli meg Odysseus otthonát és királyságát, semmilyen régészeti nyom nem igazolja, hogy a ma Ithaka/Ithaki néven ismert sziget azonos lenne a homérosi megfelelővel.<sup>43</sup> Az eddigi kutatások kevésbé vették figyelembe, hogy a felszín, a Jón-tenger szigeteinek geomorfológiai tulajdonsága radikálisan megváltozhatott az elmúlt évezredek alatt. A Föld felszíne, a kőzetek és az így kialakult táj nagyon lassan alakul át, a földtani vagy geológiai idő más léptékben számol, mint az általunk megszokott mértékek; a legutóbbi jégkorszak szinte tegnap történt geológiai értelemben, mivel a valóban szignifikáns változásokhoz évmilliók kellenek. Ám némely esetben a felszín váratlanul és hirtelen átalakulhat; ilyen események a vulkánkitörések, földrengések és földcsuszamlások. A régióban a földrengés gyakran katasztrofális következményekkel jár és járt a történeti időben és az emlékezet előtti korokban. Robert Bittlestone kutatásai, melyek során a szöveges források, a geológia és archeológia legfrissebb eredményeit egyaránt felhasználta, rávilágítanak arra, hogy a földrengések révén a térség fő szigete, Kephallónia és térsége akár 50–100 cm-t is emelkedhetett

egy-egy nagyobb rengés után (utoljára 1953-ban), a part vonalának megváltozásáról nem is beszélve. A kutató zseniális hipotézise úgy próbálja feloldani az ellentmondást, ami a homérosi leírás és a ma Ithakaként azonosított sziget között feszül, hogy Odysseus királyságát a Kephaloníától keletre lévő szigetről annak nyugati szomszédjára helyezi át. Ám itt van egy bökkenő: nyugatra nincs közeli sziget Kephallónia szomszédságában. Bittlestone megoldása szerint – s ezt az azóta is tartó modern geológiai kutatások egyre inkább kezdik alátámasztani – a Paliki-félsziget egykor önálló sziget volt, amelyet egy keskeny csatorna választott el Kephallóniától. A további – bár közvetett – bizonyítékok között találjuk a Parisata (a Paliki-félsziget egyik kis települése) területén talált bronzkori tholos-sírokat, melyek élénk emberi tevékenységet jeleznek a területen; ez korrelál az *Ilias* és az *Odysseia* idejével, vagyis a minket érdeklő korszakban lakott volt a terület.<sup>44</sup>

Talán nem meglepő, hogy e friss kutatások nem jutottak el a játékefejlesztőkig, de érdemes azon elgondolkodni, hogy noha a 2500 évvel korábbi helyszínek akár igen eltérő képet mutathattak geológiai értelemben, az *Assassin's Creed* fejlesztői mintha csak a Google Earth-ből kimásolt mai térképre akarták volna ráilleszteni az antik Hellast. A játékban ebből következőleg Kephallónia partvonalát a mai állapotnak megfelelően fogjuk látni, s így nem csoda, hogy a fejlesztők Odysseus palotáját is a mai Ithaka szigetére helyezték. A mondai-mitikus múlt, mely csak irodalmi szövegekben maradt meg, hagyományozódott tovább, így konkrét földrajzi helyekhez lett lehogonyozva a virtuális térben. Ezáltal létrejön egy olyan fikatív-virtuális emlékezethely, mely a játék diegetikus szintjén az egyes szereplőknek jelentéssé válik. Nagyon érdekes, ahogy a játékban színre vitt emlékezet a valóban a 9–8. században kialakuló hérószkultuszokkal mutat hasonlóságot (most csak utalnánk a Lefkandiban feltárt héroónra, s annak monumentális méreteire, de az az épület merőben más képet mutat, mint Odysseus *Odyssey*-beli palotája),<sup>45</sup> bár ebben az esetben nem látunk se síremléket, se szentélykörzetet. Mindezt a rom sűríti magába, aminek viszont már nem sok köze van az archaikus vagy a klasszikus görög gondolkodáshoz: ez egy az egyben a romantikából megörökölt európai romfelfogás visszaprojektálása a (virtuális) múltba. De itt még nem ér véget az elemzésünk, mivel annak ellenére, hogy a palota romos állapotában is impozáns látványt nyújt nekünk, mégis maga a játék mintha épp ezt az esztétizáló olvasatot, a romokból adódó romantikus lenyűgözöttséget elkezdene finoman lebontani, kritika alá vonni: az egyik küldetés során segíthetünk Odysseus állítólagos leszármazottjának (Odessának) felkeresni a palotát, aki miután meglátja a romokat, egyszerűen csak kőhalomnak nevezi azokat. („This... is it? It's just rubble.” – „Ez... ez lenne? Hisz ez csak egy rakás kő.”) Ez vezet át minket a romokban és a rekonstruált épületekben meglévő esztétikai potenciál kibontásához.



7. kép. Odessa és Cassandra

Odysseus palotájának rekonstrukciós kísérletei a 19–20. század fordulóján foglalkoztatták élénken a kutatókat, melyeket – az izlandi párhuzamokat leszámítva – a mykénéi paloták, leginkább a tirynsi palota mintája befolyásolt. Az *Odyssey* készítői is ezt a hagyományt „keltették életre” játékaikban, és ezt a fikatív/tudományos rekonstrukciós kísérletet a mai Ithaka szigetére helyezték.

### A (virtuális) romok eszméje és esztétikája

Hartmut Böhme releváns tanulmányában a romok erejét, a rájuk épülő esztétikai, hatalomelméleti, politikai és történelmi diskurzusokat a következőben ragadja meg: azóta, hogy az európai kultúra nagyjából 700 évvel ezelőtt „felfedezte” a romokat, majd a romantika lehántotta róluk a fent említett diskurzusokat (az esztétikait kivéve), a romok öncélú léte, „rom”-sága került az első helyre, ami létüket önmagáért igazolja. A rom Böhme szerint egy állandó határhelyzetbe merevedett nyom, egy olyan jel, ami nem jelöli meg egyértelműen a dichotómiákon alapuló világ egyik oldalát sem: az élet és a halál, a természet és az épített környezet, az emlékezés és a felejtés, a jelen és a múlt, a forma és a pusztulás között lebeg,<sup>46</sup> e kétpólusú rendszerekből kínál fel kiutat a további értelemzések számára.

A kérdés továbbra is az, hogy ez mennyiben igaz az *Odyssey*-ben színre vitt rom(ok)ra. Ahogy azt fentebb láthattuk, a játékban az épületek, a városok képe (a templomok, a törvény- és jogalkotás helyszínei, a katonai erődítmények) egyaránt az esztétizáló és rekonstruáló múltmegismerés, a múlt (újra) átélése és megtapasztalása jegyében fogantak, ez motiválta részletgazdag megvalósításukat. A részletgazdagság kevésbé jellemző Odysseus palotájára, bár mind a rom, mind a palota díszítőmotívumai szépen illeszkednek az *Odyssey* más (kevésbé jelentős) épületeinek ornamentikájához. Mivel Odysseus palotáját a kréai és/vagy mykénéi civilizáció részeként szerették volna a fejlesztők pozicionálni, a(z) önmagában is impozáns) romos épület díszítései között találunk olyan freskókat, melyek geometrikus sormintákat, asszonyi alakokat, valamint delfineket és tengeri állatokat foglalnak magukba, mintha a

knóssosi palota kicsinyített változatával találnánk magunkat szembe Ithaka szigetén. Ha nem is mindegyik játékos, de elég sokan érezhetik Odysseus (virtuálisan) porladó palotájának megpillantása kapcsán – ahogy Somhegyi Zoltán fogalmaz – „a fenséges hatalmú és szinte elképzelhetetlen hosszúságú idő múlásá[t]”.<sup>47</sup> Annak ellenére, hogy Odysseus romos palotája a játék kontextusában sajátos új funkcióval egészül ki, mivel banditák veszik oda be magukat, az eredeti rendeltetését már rég nem tölti be az épület; ugyanakkor, s ez következik a játékból magából, a küldetések nélkül eleve fel sem kerestük volna az épületet, így a fejlesztőknek muszáj volt rosszfiúkkal telelakni a palotát, tehát a romos palota kapcsán nyugodtan beszélhetünk annak funkcióvesztéséről, amely így minden tekintetben megfelel a modern esztétikai diskurzusokban felállított kritériumrendszernek.<sup>48</sup> Ám azáltal, hogy egy olyan virtuális romot látunk, ami nem tud tovább romlani, egy kimerevített időpillanatban kereshetjük fel újra és újra, mintha csak belépni az egykori (fiktív) romról készült egykori (fiktív) képbe. Nincs előzménye, nem ismert Odysseus palotájának „eredeti” változata, és nem ismert későbbi, még romosabb verziója sem, mivel ma Ithaka szigetén semmi régészeti nyoma sincs Odysseus egykori otthonának. Ez az időből kiragadottság, előzmény- és hatáskülönbség egészen unikális helyet biztosít az épületnek a játékon belül, annak temporalitása és ontológiája sajátos határhelyzetbe kerül, hiszen a többi épület legalább romos formában ma is ismert. Kiválóan alkalmas tehát, hogy rajta keresztül megragadhatjuk, milyen romfelfogással, romesztétikával és romolvasási stratégiákkal bír ma a nyugati civilizáció (annak is a popkultúrát érintő szegmense), valamint hova helyezi a romokat a fénylő civilizáció mellett, mit vár azoktól, és végül mit kaphat tőlük.

Bizonyos tekintetben egy olyan műrommal van dolgunk, mint amilyeneket a 18. század végétől kezdenek el a gazdag arisztokraták felépíteni birtokaikon, azzal a céllal, hogy az elragadtatás, az emocionálisan felfokozott élmény kedvéért ne kelljen ezer kilométereket utazniuk – elég volt kimenniük a hátsó kertbe, ahogy elég ma bekapcsolunk egy átlagos „gamer PC-t”, vagyis eleve a játékok futtatására összeállított konfigurációval bíró asztali gépet vagy konzolt (Xbox vagy PlayStation). A rom így – hasonlóan a 18. századi végén induló tendenciához – árucikké válik, ám amíg ez korábban csak egy szűkebb elit számára volt elérhető,<sup>49</sup> ma – természetesen a kapitalista piaci viszonyok között, mivel meg kell vásárolnunk a játékot – demokratizálódik nemcsak a múlt egykori építményeinek megismerése, de a műromok felkeresésének lehetősége is. Igaz, hogy az utóbbi években a fapados repülőjegyek szintén elérhető közelségbe hozták ezeket a romokat, a Mediterráneum emlékeit, ám éppen a világjárvány és a fél világ lezárása mutatta meg, hogy ezek a rendszerek milyen sérülékenyek lehetnek. Egy másik módja a demokratizálódásnak a múlt megismerése szempontjából a 18–19. századtól kezdve az arisztokrata gyűjtemények, a Wunderkammerek és képtárak múzeumokká való átalakítása volt, de ne feledjük, hogy amíg a múzeumokban bemutatott anyag az elit kultúráját, a művelt polgár érdeklődését reprezentálja, addig a videójátékok egy jóval heterogénebb célközönséget akarnak elérni, az ő érdeklődésüket felkelteni.

A romok felelevenítik az egykor ép épületet és az azt létrehozó civilizációt, így létük elválaszthatatlan a nosztalgiától;<sup>50</sup> a romok affekciója alól kevesen tudják kivonni magukat, a

szemléletben, a nosztalgia állapotába eső befogadóban a fájdalom a visszatérés lehetetlensége miatt alakul ki, aki valami olyat tapasztal meg, amiben felismeri a sajátot is, ám kellően távoli ahhoz, hogy ez a betölthetetlen vágyakozás eluralkodjon rajta. A nosztalgia – ahogy annak irodalmi reprezentációi is bizonyítják – az idegenben, száműzetésben alakul ki a legerősebben, amikor már tényleg nincs remény a hazatérésre, amikor mind térben, mind időben eltávolodtunk az egykori sajáttól. Ebből a szempontból érdemes meggondolni, hogy maga a virtuális tér mennyiben kedvez ennek az idegenség- és távolságérzetnek, hiszen a virtuális világ – ami ez esetben egyben közel hoz a múlthoz – lényege szerint elvátolít a jelentőt, a megélt anyagi valóságtól, s így talán még fájdalmasabb belőle a visszatérés (vagyis a kilépés a játékból), és bár a visszalépés korlátlanul megismételhető, ezzel csak újra és újra a nosztalgiából való kigyógyulás, a nosztalgiától való megszabadulás illúzióját élhetjük át. És miközben az egykori saját megismerésének lehetősége feltűnik a horizonton, nem marad idő kiélvezni, mivel a játékmódból adódóan muszáj tovább gyilkolni, és haladni az egyes küldetésekben. Maga a korszak is a görög világ egyik legvéresebb időszakába vezet be minket: még minden fénylik és csillog, de a peloponnésosi háború után már semmi sem lesz olyan, mint korábban. Odysseus (mű)rompalotája előre vetíti, hogy mi lesz egy civilizációval, egy néppel a végtelen háború után; még ha ez nem is derül ki, már az a tény, hogy a palota rom, ékesen példázza, hogy a királyság lehanyaglott, továbbá Odysseus és az *Odysseia* egy jóval nagyobb és fénylőbb város, Trója pusztulásának örök mementója. Az *Odysseia* megalkotói minden bizonnyal ismerik Hérodotos történeti művét:

Mert sok, egykor hatalmas város lett jelentéktelenné, amelyek pedig az én időmben virágoztak, azok régebben voltak jelentéktelenek. S mivel tudom, hogy az emberi boldogság nem állandó, mindkét sorslehetőségről meg fogok emlékezni.

Hérodotos: *A görög-perzsa háború* I. 5

(Muraközy Gyula fordítása)

A rom már önmagában ezt a tanulságot hordozza, ám ettől függetlenül sokan valami személyesebb, mélyebb tapasztalatot is át szeretnének érezni, amikor „kapcsolatba kerülnek a múlttal”, amikor fizikailag is ott lehetnek az egykori helyszíneken, kézzel érinthetik a köveket, oszlopokat, falakat. Ezt a vágyat tovább árnyalják a fejlesztők egy mellékszereplőn keresztül: a küldetés során, amikor bejárjuk a palotát, hogy megszerezzük Pénélope szöttest, találkozunk egy „zarándokkal”, akit a banditák foglyul ejtettek. Miután kiszabadítjuk, Odessa elmeséli, hogy ő Odysseus leszármazottja, és azért jött híres felmenője palotájához, hogy jobban megismerje a hőst, közelebb kerülhessen örökségéhez, vagyis a rom nemcsak a kulturális, hanem a családi, törzsi emlékezet és identitás szempontjából is fontos lehet, mintha egy virtuális hősön kialakulásának lennének tanúi, ám ez végül elmarad. Ahogy fentebb csak felillantottuk, Odessa nem azt kapja, amit várt, amire mint Odysseus leszármazottja számított, ugyanis amikor eljuttatjuk a romokhoz, kérdéseinkre, hogy mit érez, a válasza elég lehangoló lesz (a küldetés teljes leírása a dialógusokkal együtt online elérhető):

ODESSA: Ez... ez lenne az? Ez csupán egy romhalmaz.

KASSANDRA: Mégis mire számítottál?

ODESSA: Nem is tudom. Valami grandiózusabbra. A szü-  
leim Odesszának nevezték el... Odysseus névrokona va-  
gyok. Azt hittem, ha eljövök ide, talán... jobban meg-  
értem majd őt.

KASSANDRA: És jobban érted?

ODESSA: Egyáltalán nem... Vigyél a csónakhoz, majd ott  
kifizetlek.<sup>51</sup>

A lány csalódását fejezi ki, hogy semmilyen komolyabb ha-  
tással nem volt rá a rom, amit olvashatunk úgy is, hogy a  
nyugati (popkulturális) világ máshogy viszonyul a romok-  
hoz, mint a társadalmi elit, de akár metagesztusként is, mely-  
lyel a fejlesztők kikacsintanak a játékosokra, hogy bizony, az  
épületek a maguk pompájában mégis szebbek, mint a romok,  
és ők bizony pont ezt az élményt adják meg a játékosoknak.  
Továbbá a romok potenciális emlékezhelyként való funk-  
ciója egy másik médiummal, a költeménnyel (szóban vagy  
írásban, ez most irreleváns) állítható szembe, mivel Odessa,  
amikor találkozunk vele, a bemutatkozás során röviden el-  
meséli Odysseus kalandjait is:

ODESSA: Odessa vagyok. A nagy Odysseus után nevez-  
tek el.

KASSANDRA: Miért akarsz oda felmenni?

ODESSA: Odysseus leszármazottja vagyok. Épp zarándok-  
laton vagyok.

KASSANDRA: Ithaka egykori királyának vagy a leszáрма-  
zottja?

ODESSA: És annak az embernek, aki megépítette a tró-  
jai falovat és legyőzte a kyklópsot. Attól, aki elutazott  
a lótuszevők földjére. És attól, akiről az egész *Odysseia*  
szól? Nos, igen, tőle. Miért?<sup>52</sup>

A lány az eposzból ismert történetekre hivatkozva vázlatosan  
és kicsit iskolásan adja elő Odysseus kalandjait. Fontos meg-  
jegyeznünk, hogy Odysseus alakja milyen hívószavakat, törté-  
neteket emel be a diskurzusba, melynek a tétje inentől kezdve  
a kaland és a hírnév megszerzése lesz. Ezt explicit módon is  
megemlíti a már csalódott Odessa a tengerparton, ahol újabb  
kalandokat elevenít fel a hőstől:

ODESSA: Nos, ez a tied. Micsoda csalódás.

KASSANDRA: **Miért olyan fontos neked ez a hely?**

ODESSA: **Ugye, csak viccelsz? Itt élt Odysseus. Itt ural-  
kodott. Ő végezte be a trójai háborút.** Elkerülte **Skyl-  
lát** és **Charybdist**. Mindene megvolt. Hűség. Szerelem.  
Harcos lélek!

KASSANDRA: És az istenek figyelmét is magára vonta. Ez  
számtalan bajt okozott neki.

ODESSA: És ez tette őt legendává.

KASSANDRA: Nem vagy már gyerek. Ne is viselkedj úgy!

ODESSA: Az lenne gyerekes, ha meg se próbálnánk meg-  
szerezni mindazt, amit Odysseus bírt, csak vágnánk rá.  
Hajlandó vagyok bármit megtenni, ami szükséges.

KASSANDRA: Ezt egyszerűbb mondani, mint megtenni.

ODESSA: A nagyságra törekszem. Egész életemben csak  
erre vágytam. Én nem fogom feladni, mint mindenki kö-  
rülöttem, akik elégedetten élnek a mindennapi életüket,  
míg nem holtukban megfedkeznek majd róluk.

KASSANRA: Ha valóban Odysseus nagyságára vágysz, a  
magad erejéből kell arra szert tenned. Ő híres volt a ra-  
vaszságáról. Te eddig mit tettél?

ODESSA: Elutaztam egészen ideig!

KASSANDRA: Hogy lásd Odysseus életének romjait, s  
nem azért, hogy éld a sajátodat.

ODESSA: Több eszem is lehetett volna, mint hogy tanácsot  
fogadjak el egy zsoldostól. Távozz!<sup>53</sup>

Kassandra több izgalmas megállapítást is tesz, miközben egy-  
részt nem érti, miért olyan feldúlt Odessa, másrészt próbálja jobb  
belátásra bírni a számára egyre szimpatikusabb lányt: a *hybris*  
kérdése jelenik meg előttünk, amikor arról beszél hősiünk, hogy  
a nagy tettekkel együtt az istenek figyelmét is magára vonta a  
héros. Odessa újabb történeteket idéz fel, melyekkel Odysseus  
nagyságát és hősiességét demonstrálja, az epikus világ idéződik  
meg a lány érveiben, amikor azzal próbálja magát és Kassand-  
rát is meggyőzni, hogy a kaland nélküli élet csak feledést hoz a  
halál után, csak az igazán nagy emberre emlékszik majd az utó-  
kor; ezzel mintha az *Ilias* Achilleusának motivációját visszhan-  
gozná, Cassandra – a már sokat látott zsoldos – viszont mintha  
az *Odysseia* és Odysseus érettebb hangján szólna. Am Kassand-  
ra végül azt tanácsolja a lánynak, hogy ne révedjen a múltba, ne  
kutakodjon romok között revelációt remélve, hanem élje a saját  
életét, és ha Odysseus nyomdokaiba akar lépni, kezdjen bele saját  
kalandjába. Ez az atyáskodó jótanács végleg hatályon kívül he-  
lyezi a romok illetén erejét és hatását, amiben ismét egyrészt egy  
általános kultúrkritikát is tetten érhetünk, másrészt metareflexív  
szinten a játékosokat is arra buzdítja, hogy a sok nézelődés helyett  
vágjanak bele a kalandba, vegyenek részt minél több akcióban.

Annak ellenére, hogy Odysseus palotáját a történet szerint  
igen hamar magunk mögött hagyjuk, a játék egészének és a  
konkrét küldetésnek (*A Small Odyssey*) is nevet adó eposz és  
annak hőse megkerülhetetlen karakterként, mintaként áll előt-  
tünk, amire Odessa mintegy kicsinyítő tükörként hívja fel min-  
den játékos figyelmét, ezért sem lényegtelen a rom kérdése:  
annak általános kultúr-, művelődés- és eszmetörténeti szerepe,  
illetve annak változása(i) a magas és a popkultúra fénytörésé-  
ben, s mindez egy virtuális fiktív/történeti közegbe ágyazva.

## Befejezés

Lehetséges, hogy az *Odyssey*-nek vagy az *Assassin's Creed*-so-  
rozat későbbi darabjainak kicsivel több gondot kellene fordíta-  
nia arra, hogy a játékok figyelemre méltó potenciállal rendel-  
kező dimenzióit határozottabban összehangolják, illetve hogy  
a játékmenet kialakítása során a játékvilág sajátosságait jobban  
figyelembe vegyék – azaz, kevésbé csak bevált videójáték-re-  
cepteket kövessenek. Azt mindenesetre bátran állíthatjuk, hogy  
az utóbbi években megszorodott antik témájú videójátékok  
között – a bemutatott hiányosságai ellenére is – az *Odyssey* so-  
káig meghatározó darab marad, amely azon túl, hogy számtalan  
játékosnak okozott izgalmas órákat, úgy tűnik, elkezdte lecsalni  
a klasszika-filológia tudományát a vélt vagy valós elefántcsont-  
toronyból és sikeresen ültette le a monitor elé. A fenti elemzés-  
ből is kiderült – reményeink szerint –, hogy egy popkulturális  
produktum, konkrétan egy videójáték is bírhat komoly kultúra-  
tudományos és filológiai értelmezési lehetőségekkel.

## Jegyzetek

- 1 A videójátékok elemzésének tudományos diskurzusához, valamint narratíva és szimuláció kérdéséhez lásd Frasca 2008, 125–142; Juul 2008, 143–158; a játékok sajátos elemzési módszeréhez egy teljes könyvnyi bevezetést írt Clara Fernández-Vara (2015); a filológia és a játékok narratológiai/ludológiai vizsgálatának kapcsolatahoz lásd Bartels 2008, 191–210.
- 2 Juul 2005, 21.
- 3 Frasca 2008, 127.
- 4 Frasca 2008, 129.
- 5 Jenkins 2004, 118–130.
- 6 Fernández-Cara 2009, 39.
- 7 Fernández-Cara 2009, 39.
- 8 Fernández-Cara 2009, 40.
- 9 Assassin's Creed. Ubisoft, 2008 (az évszámok megadásánál a Windowsra írt verzió kiadását követjük).
- 10 Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft, 2018; <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>
- 11 Vandewalle 2019, 146–152; Assassin's Creed Origins. Ubisoft, 2017.
- 12 Fejes 2021, 179–206.
- 13 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki)
- 14 <https://www.theguardian.com/film/2016/dec/19/assassins-creed-film-review-michael-fassbender-video-game-marion-cotillard>
- 15 Kline 2014, 1–14.
- 16 Gábrriel Nóra és Marton Máté jelen lapszámban olvasható tanulmánya is érzékenyen reflektál erre a jelenségre.
- 17 <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>
- 18 White 2014, 15–28.
- 19 Politopoulos et al. 2019, 320–321.
- 20 Kline 2014, 3–5.
- 21 Eco 1986, 63.
- 22 A videójáték és film viszonyához a pszeudo-antik világ(ok) kiépülésének fényében lásd Lowe 2009, 70.
- 23 Gadamer 1984, 89–90.
- 24 Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft, 2018.
- 25 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla\\_Hassan](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla_Hassan)
- 26 Az *immersion* különféle fajtáit a ludológiai szakirodalom is megkülönbözteti. Frans Mäyrä és Laura Ermi 2005-ös modellje három fő típust állapít meg. Ezek a szenzoros illúzió alapuló, a kihíváson és flow-állapoton alapuló, valamint az imaginatív belemertülés. A szenzoros alapú belemertülés az érzékekre hatva hoz létre illúziót – egy gazdagon kidolgozott háromdimenziós virtuális környezet önmagában ezt a hatást hasznosítja. A kihívás alapú belemertülés kulcsa az olyan tevékenység, amely megfelelő nehézségű, és így motiváló kihívás elé állítja az egyént, ezáltal lekötve őt a folyamatban. Az imaginatív belemertülés Mäyrä és Ermi szerint az, amit történetek váltanak ki belőlünk, ilyenkor narratív világokhoz és szereplőkhöz kezdünk kötődni. A kérdéshez lásd Therrien 451–454.
- 27 S. T. Coleridge esztétikai munkásságában meghatározó fogalom. Ezen a ponton gondolkodhatunk el a regényolvasás és a videójáték befogadásának és a bennük történő elmerülésnek valószínűleg a szubjektum részéről hasonló módon történő motiváltságán.
- 28 Tímár 2016, 68.
- 29 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost\\_Histories](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost_Histories)
- 30 Vandewalle 2019, 146–152.
- 31 Szintén a Ubisoft játékfejlesztő vállalat videójáték-sorozata; az első részt 2004-ben dobták piacra, míg idén már a hatodik rész jön.
- 32 Nitsche 2008, 191–192.
- 33 A múlt digitális megismerésének lehetőségeit mérlegelve az egyes helyszínek közül az athéniak kincsháza, valamint az Apollón-templom mai romjait és a játékban rekonstruált megvalósítását vetették össze. Politopoulos et al. 2019, 320–321.
- 34 Politopoulos et al. 2019, 322.
- 35 I. 102–108, 119, 120, 125–131, 144, 145, 253–256, 287–335, 360–364, 425–427; II. 337–345; III. 396–408; IV. 20–22, 39–51, 120–122, 296–305, 625–627, 675–680, 715–719, 758–761; VI. 50–55; VII. 81–90, 95–98, 133–141, 334–347; VIII. 456–458; XV 4–5; XVI. 283–286, 342–344, 413–416; XVII. 28–37, 96, 97, 167–169, 264–268, 324, 325, 336–341, 492, 493, 507–511, 560–571; XVIII. 32, 33, 100–103, 185, 186, 196–198; XIX. 14, 15, 59, 60; XX. 1, 6–8, 91–97, 257–259, 387–389; XXI. 5–12, 148–150, 188–190, 242–244, 376–392; XXII. 1–4, 21–25, 105–115, 126–204, 239, 240, 257–259, 330–337, 378–380, 393, 400, 433, 434, 457–460, 495–501; XXIII. 85–92, 293, 294.
- 36 Bassett 1919, 288–290.
- 37 Lang 1906, 210–212.
- 38 A kérdéshez lásd – a már idézett Lang és Bassett mellett – Myres 1900, 128–150; Dickins 1903, 325–334.
- 39 Németh–Ritoók–Sarkady–Szilágyi 2006, 48–49.
- 40 Pope 2016, 255.
- 41 Németh–Ritoók–Sarkady–Szilágyi 2006, 50.
- 42 Németh–Ritoók–Sarkady–Szilágyi 2006, 50.
- 43 Bittlestone 2005, xv.
- 44 <https://www.odysseus-unbound.org/evidence/>
- 45 A Lefkandiban található héroónhoz lásd Pakkanen–Pakkanen 2000, 239–254. Különösen izgalmas, amikor az épület – időben egymásra rétegzett – funkcióinak alakulását kísérlék meg rekonstruálni (252–253). Az 1980-ban megtalált épület körül kialakult diskurzushoz lásd a tanulmány 43. lábjegyzetében idézett műveket!
- 46 Böhme 2016, 79–80.
- 47 Somhegyi 2016, 4.
- 48 Somhegyi 2016, 4. A romok esztétikai diskurzusaihoz az ókortudomány keretein belül lásd az *Ókor* korábbi tematikus számát (2016/4), valamint az *Árgus* folyóirat 2009/1–2. számát.
- 49 Brewer 2009, 141.
- 50 A nosztalgia és a filológia viszonyához lásd Krupp 2017, 41–51.
- 51 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)
- 52 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)
- 53 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)

## Bibliográfia

- Bartels, K. 2008. „Erzählen in der Schießzone. Das Computerspiel zwischen Ludologie, Narratologie und Philologie”: S. Berto – B. Plachta (szerk.): *Die Herkulesarbeiten der Philologie*. Berlin, 191–210.
- Bassett, S. E. 1919. „The Palace of Odysseus”: *American Journal of Archeology* 23/3, 288–311.
- Bittlestone, R. 2005. *Odysseus Unbound. The Search for Homer's Ithaca*. Cambridge.
- Böhme, Hartmut 2016. „A romok esztétikája”: *Ókor* 15/4, 79–86.
- Dickins, G. 1903. „Some Points with Regard to the Homeric House”: *The Journal of Hellenic Studies* 23, 325–334.
- Eco, U. 1986. „Dreaming of the Middle Ages”: *Uó.: Travels in Hyperreality: Essays*. San Diego, 61–72.
- Fejes R. 2021. „A transzmédia-diskurzus”: Fejes R. – Gregor L. (szerk.): *Transzmédia*. Budapest, 179–206.
- Fernández-Vara, C. 2009. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance*. Doktori értekezés.
- Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. Oxford – New York.
- Frasca, G. 2008. „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába”: Fenyvesi K. – Kiss M. (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, 125–142.
- Gadamer, H-G. 1984. *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlatja*. Budapest.
- Jenkins, H. 2004. „Game Design as Narrative Architecture”: N. Wardrip-Fruin – P. Harrigan (szerk.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, 118–130.
- Juul, J. 2005. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA.
- Juul, J. 2008. „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről”: Fenyvesi K. – Kiss M. (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, 143–158.
- Kline, D. T. 2014. „Introduction, 'All Your History Are Belong to Us'. Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages”: D. T. Kline (szerk.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Oxford, 1–14.
- Krupp J. 2017. „A fájdalom visszatérése. Az *Aeneis*, a nosztalgia és a filológia”: *Ókor* 16/1, 41–51.
- Lang, A. 1906. *Homer and His Age*.
- Lowe, D. 2009. „Playing With Antiquity. Videogame Receptions of the Classical World”: D. Lowe – K. Shahabudin (szerk.): *Classics for All. Reworking Antiquity in Mass Culture*. Cambridge, 70–90.
- Myres, J. L. 1900. „On the Plan of the Homeric House, with Special Reference to Mykenian Analogies”: *The Journal of Hellenic Studies* 20, 128–150.
- Németh Gy. – Ritoók Zs. – Sarkady J. – Szilágyi J. Gy. 2006. *Görög művelődéstörténet*. Budapest.
- Nitsche, M. 2008. *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, MA.
- Pakkanen, J. – Pakkanen, P. 2000. „The Tomba Building at Lefkandi. Some Methodological Reflections on Its Plan and Function”: *The Annual of the British School at Athens* 95, 239–254.
- Politopoulos, A. – Mol, A. A. A. – Boom, K. H. J. – Ariese, Cs. E. 2019. „'History is our Playground'. Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*”: *Advances in Archeological Practice* 7/3, 317–323.
- Pope, S. 2016. „Protection and Trade. Girding the City”: M. M. Miles (szerk.): *A Companion to Greek Architecture*. Oxford, 254–272.
- Therrien, C. 2014. „Immersion”: M. J. P. Wolf – B. Perron (szerk.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. London–New York, 451–458.
- Tímár A. „A függő mint »traumatofil típus«: modernitás és addikció Samuel Taylor Coleridge és Walter Benjamin írásaiban”: *Helikon* 62/1, 58–71.
- Vandewalle, A. 2020. „Assassin's Creed Odyssey. A Playable Version of Classical Greece”: F. Bièvre-Perrin (szerk.): *Antiquipop* 2020/03/12 (Vandewalle, A. 2019. „Assassin's Creed Odyssey: een speelbare versie van klassiek Griekenland”: *Hermeneus* 91/4, 146–152).
- White, W. J. 2014. „The Right to Dream of the Middle Ages. Simulating the Medieval in Tabletop RPGs”: D. T. Kline (szerk.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. London – New York, 15–28.

## Online hivatkozások:

- [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki)
- [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla\\_Hassan](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla_Hassan)
- [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost\\_Histories](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost_Histories)
- <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Animus>
- [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#-Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#-Dialogue)
- <https://www.gamestar.hu/hir/assassin-s-creed-odyssey-teszt-254005.html>
- <https://www.odysseus-unbound.org/evidence/>
- <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>
- <https://quebec.ubisoft.com/en/discovery-tour-ancient-greece-stephanie-anne-ruatta/>
- <https://techcrunch.com/2018/10/01/assassins-creed-odyssey-falls-far-short-of-its-own-wondrous-sandbox/>