

قم یا سن آندرس؟!

تقریباً همه ما آگه خوره بازی های ویدئویی نباشیم حداقل یه تجربه‌هایی ازش داریم. بعضی از این بازی‌ها هستن که تا اسمشون میاد، خاطره‌های زیادی رو برای خیلی‌ها زنده می‌کنه. یکی از اون بازی‌ها، سری بازی‌های «Grand Theft

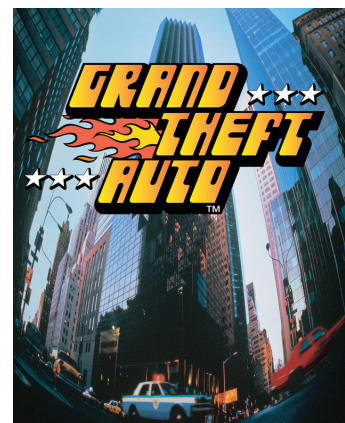


سیده فرنگ ناظمزاده
دانشجو و مهندس کامپیوتر
دانشکده فراهان دانشگاه تهران
Fargol.nazemzadeh@ut.ac.ir

Auto» یا به اختصار «GTA» هستش که یا اون رو بازی کردید و یا اسمش رو شنیدید. این فرانچایز توسط استودیوی «DMA Design» ساخته شده که بعدها به «Rockstar North» تغییر اسم دادن و به یکی از زیرمجموعه‌های شرکت «Rockstar Games» تبدیل شدند. GTA با فروش بیش از ۴۱۰ میلیون نسخه تونسته به یکی از پرفروش‌ترین و تاثیرگذارترین بازی‌های تاریخ تبدیل بشه. اما چی شد که این بازی تونست به همچین جایگاهی برسه؟

اولین نسخه بازی و باگ عجیب اون

ایده اولیه بازی با چیزی که الان هست متفاوت بود. نسخه اولیه یه بازی با تم دزد و پلیس به اسم «Race'n'Chase» بود که توی اون شما می‌تونستید به عنوان یه پلیس یا یه مسابقه‌دهنده (Racer) بازی کنید. توسعه‌دهنده‌های بازی به دلایل مختلفی از اون ناامید شده بودن و تا نزدیک لغو کردن اون هم پیش رفتن. گری پن (Gary Penn) که در اون زمان مدیر خلاقیت استودیو بود و روی روند بازی نظارت داشت، توی یه مصاحبه گفته بود: "به نظر می‌رسید که بازی به هیچ



جایی نمیرسه و انتشار دهنده اون، BMG Interactive، قصد داشت اون رو لغو کنه". به گفته اون دوتا مشکل اساسی وجود داشت؛ یکی اینکه بازی دائماً از کار می‌افتاد و طراح‌ها نمی‌تونستن بازی رو به خوبی تست کنن و مشکل دیگه نحوه کنترل کردن ماشین بود که به توصیف خودش "وحشتناک" بوده!

در همون زمانی که توسعه‌دهنده‌های بازی در تلاش بودن تا این مشکل‌ها رو رفع کنن و جلوی متوقف شدنش رو بگیرن، پیدا شدن یه باگ عجیب تونست بازی رو نجات بده. این باگ زمانی معلوم می‌شد که شما به عنوان مسابقه‌دهنده بازی

می‌کردین و وقتی پلیس‌ها به شما نزدیک می‌شدن رفتارشون عجیب می‌شد و به شما حمله می‌کردن تا با شما برخورد کنن و از جاده بندازنتون بیرون! این باگ به خاطر اشکالی که توی کد بازی بود به وجود میومد. وقتی فاصله پلیس با شما کم بود، مسیریابی اون دچار مشکل می‌شد و رفتارشون از حالت نرمالی که براشون تعریف شده بود، به حالت پرخاشگرانه و دیوانه‌وار تغییر می‌کرد! طراح‌ها عاشق این باگ شده بودن و به نظرشون بازی رو دراماتیک‌تر می‌کرد. همین اتفاق باعث شد اون‌ها تصمیم بگیرن بازی رو تغییر بدن که به دنبال اون اولین نسخه GTA رو ساختن.



بالاخره بازی با اسم «Grand Theft Auto» برای اولین بار تو نوامبر سال ۱۹۹۷ و برای سیستم‌های عامل ام‌اس-داس (MS-DOS) و ویندوز ۹۵ وارد بازار شد. مدتی بعد، بازی تو دسامبر ۱۹۹۷ برای پلی‌استیشن و اکتبر ۱۹۹۹ برای کنسول دستی Game Boy Color هم منتشر شد.

بازی تو فضای دو بعدی و از نمای بالا به پایین و توی سه تا شهر پیش میره که هرکدوم برگرفته از یه شهر واقعی تو آمریکا است: Liberty City (نیویورک)، San Andreas (سان فرانسیسکو) و Vice City (میامی). با انتخاب و اسم گذاشتن روی یه کاراکتر از بین کاراکترهای تعریف شده، زندگی خودتون رو به عنوان یه خلافکار شروع می‌کنید. هدف اینه که شما تو دنیای خلافکارها به یه جایی برسید و برای خودتون کسی بشید. لازمه این کار جمع کردن امتیاز و بالا بردن سطحونه که هر سطح سقف امتیاز مشخصی داره و با رسیدن به اون امتیاز شما سطحتون بالا میره. راه اصلی برای گرفتن امتیاز، انجام ماموریت‌هاییه که توسط خلافکارهای کله‌گنده بهتون داده میشه. ماموریت‌ها با زنگ خوردن تلفن‌های عمومی‌ای که تو شهر هست بهتون اعلام میشه و شما با جواب دادن به اون‌ها، ماموریت رو قبول می‌کنید. با بالا رفتن سطحتون، ماموریت‌ها هم سخت‌تر میشن. امتیازها از راه‌های دیگه‌ای مثل تیراندازی تو شهر، ایجاد ترافیک، دزدیدن ماشین و فروختن اون و... هم به دست میان ولی مقدار اون‌ها خیلی کمتر از امتیازیه که انجام ماموریت به شما میده. انجام این کارها باعث میشه شما توسط پلیس تحت تعقیب قرار بگیرید و پلیس‌ها به قصد دستگیری یا کشتن شما دنبالتون بیفتن و شما هم مجبورید از دستشون فرار کنید. امتیازها به عنوان پول هم تو بازی استفاده میشن و با اون‌ها میتونید چیزهای مختلفی از جمله سلاح رو بخرید.

و همینطور ماموریت‌های فرعی مثل راننده تاکسی بودن و خلافاکارهای جدید مثل سارق‌ها به بازی اضافه شدن. یه قابلیت پنهان و جالب بازی این بود که اگه شما در ابتدای بازی اسم کاراکترتون رو از بین یه سری اسم مشخص شده انتخاب می‌کردین، تو شروع بازی ویژگی‌های خاصی برای اون باز می‌شد، مثلا با انتخاب اسم «LOSEFEDS»، دیگه تو طول بازی پلیس شما رو تعقیب نمی‌کنه.

با وجود تلاش‌هایی که سازنده‌های بازی برای بهبود اون انجام داده بودن، نتونستن نوآوری خاصی نسبت به نسخه قبلی ایجاد کنن و هنوز انتقادهایی نسبت به گرافیک، تنظیمات و بخش‌های دیگه بازی وجود داشت. البته در کنار این مشکلات، موسیقی متن و بعضی از ویژگی‌های بازی مثل سیستم وفاداری اعضای گنگ مورد تحسین قرار گرفتن. با همه این‌ها، بازی تونست به موفقیت نسبی‌ای برسه و امتیاز ۷۰ رو کسب کنه اما نتونست در حد انتظارها ظاهر بشه.

قمار بزرگ

از اونجایی که نسخه دوم بازی نتونست خیلی موفق باشه، سازنده‌های اون تصمیم بزرگی گرفتن و بازی رو به فضای سه بعدی منتقل کردن. تیم توسعه‌دهنده GTA ۲ تست‌هایی برای انتقال به فضای سه بعدی انجام داده بودن و این کار شدنی به نظر می‌رسید اما انتقال کامل بازی به این فضا چالش بزرگی بود. بالاخره سومین نسخه اصلی بازی با استفاده از موتور بازی سازی RenderWare ساخته شد و با عنوان «Grand Theft Auto III» تو اکتبر ۲۰۰۱ برای پلی‌استیشن ۲، می ۲۰۰۲ برای ویندوز و اکتبر ۲۰۰۳ برای Xbox منتشر شد.

بازی از دید سوم شخص و توی شهر Liberty City پیش میره. یه ویژگی بزرگ و انقلابی این نسخه از بازی، داستان سرایی و شخصیت پردازی قوی اون بود. تو این قسمت از بازی، شخصیت کلود (Claude) به همراه نامزدش کاتالینا در حال سرقت از یه بانک هستن ولی حین فرار، کاتالینا به کلود شلیک میکنه و با پول‌ها فرار میکنه. کلود دستگیر میشه اما حین انتقالش به زندان، موفق میشه به همراه یه مجرم دیگه فرار کنه. کلود از طریق همون مجرم با یه خلافاکار بزرگ آشنا میشه و از اونجا تلاشش برای انتقام گرفتن رو شروع میکنه.



از ویژگی‌هایی که GTA رو از بازی‌های دیگه متمایز می‌کرد همیشه به گیم‌پلی غیرخطی، Open World بودن و آزادی عمل بازیکن توی بازی و انجام ماموریت‌ها اشاره کرد. نقطه شروع و پایان ماموریت مشخص بود ولی شما میتونستید به هر روشی که میخواید اون رو انجام بدید. وجود همچین ویژگی‌هایی در اون زمان باعث شد بازی فروش خیره‌کننده‌ای داشته باشه و تا نوامبر ۱۹۹۸ به فروش بیش از یک میلیون نسخه دست پیدا کنه! یه قابلیت جالب دیگه بازی این بود که تو ورژن PC با استفاده از پروتکل IPX به شما قابلیت گیم‌پلی چندنفره تحت شبکه رو می‌داد. با اینکه این بازی یه موفقیت تجاری بود ولی به خاطر بعضی اشکالات فنی نمره ۷۹ رو از منتقدها گرفت و همینطور به دلیل ماهیت خشونت‌آمیزش مورد انتقادهای شدیدی هم قرار گرفت.



تلاش برای بهتر شدن

بعد از استقبالی که از نسخه اول بازی شد، سازنده‌های اون به سرعت سراغ ساخت قسمت جدید بازی رفتن. «Grand Theft Auto ۲» تو اکتبر ۱۹۹۹ برای ویندوز و پلی‌استیشن و در سال ۲۰۰۰ برای Game Boy Color و کنسول Dreamcast منتشر شد.

بازی توی کلان شهری رتروفیوچریستیک به اسم «Anywhere City» اتفاق می‌فته که مثل نسخه قبلی شما ماموریت‌های مختلفی رو انجام میدید و پله‌های موفقیت تو دنیای خلافاکارها رو یکی یکی طی می‌کنید. سازنده‌های بازی توی این قسمت سعی کردن که گرافیک بازی رو بهبود بدن و یه سری ویژگی‌های جدید رو هم به بازی اضافه کنن. برای مثال تعامل NPCها تو بازی بیشتر شد و اگه شما با پلیس درگیر می‌شدید، اعضای گنگ شما به کمکتون می‌شتافتن



ویژگی‌های جدیدی رو با خودش آورد که باعث محبوبیت زیادش به خصوص توی ایران شد. داستان تو شهر San Andreas پیش میره که بر اساس بخش‌هایی از کالیفرنیا و نوادا ساخته شده. توی این نسخه قابلیت‌های شخصی سازی زیادی به بازی اضافه شده بود که جذابیت بازی رو بالا می‌برد. اضافه شدن مینی گیم‌های متعدد، توانایی شنا کردن و بالا رفتن از دیوار بعضی از ویژگی‌های جدید بازی بودند. این نسخه موفق شد امتیاز ۹۵ رو از منتقدها بگیره و تا سال ۲۰۱۱ به فروش بیش از ۲۷،۵ میلیون نسخه برسه!



محبوبیت این سه نسخه از بازی در حدی بود که تو سال ۲۰۲۱ به نسخه جدید از بازی به اسم «Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition» منتشر شد که بازسازی شده این سه نسخه بود.

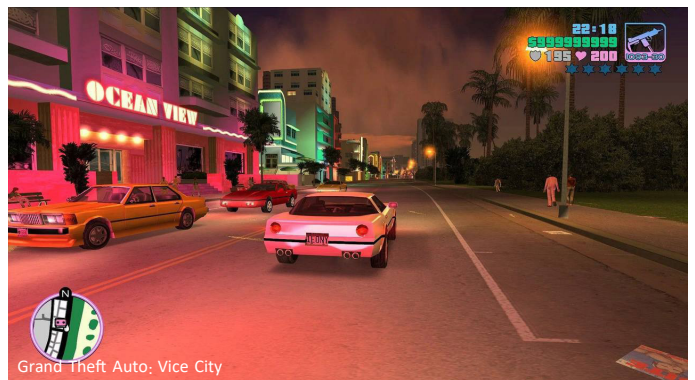
نزدیک به واقعیت

بلافاصله بعد از انتشار نسخه San Andreas، توسعه نسخه بعدی بازی با همکاری تعداد زیادی از استودیوهای راک استار شروع شد. ششمین نسخه اصلی بازی با اسم «Grand Theft Auto IV» تو آوریل سال ۲۰۰۸ وارد بازار شد.

این دفعه بازی تو دنیای HD و تو شهر Liberty City روایت میشه که توی اون مردی به اسم نیکو بلیک (Niko Bellic) که قبلا سرباز بوده، برای فرار از گذشته مجرمانه خودش و گرفتن انتقام یه خیانت توی جنگ، به این شهر میاد. تو این بازی سطح داستان بازهم بالاتر رفته و ما با زندگی نیکو به شکل عمیقی درگیر میشیم.



سازنده‌ها تلاش کرده بودن تا حس آزادی و زنده بودن رو توی بازی به وجود بیان که توی انجام این کار خیلی خوب عمل کردن. این نسخه از بازی به خاطر گیم‌پلی و محتوایی که داشت مورد تحسین منتقدها قرار گرفت و موفق شد نمره ۹۷ رو از اون‌ها بگیره اما به خاطر خشونت بالا و محتواهای جنسی‌ای که داشت جنجال‌های زیادی رو هم به همراه خودش آورد. این بازی تونست به پرفروش‌ترین بازی سال ۲۰۰۱ تبدیل بشه و تا مارس سال ۲۰۰۸ به فروش بیش از ۱۴،۵ میلیون نسخه دست پیدا کنه! این انقلاب، هم به نقطه عطفی برای خود این سری و هم برای تمام بازی‌های ویدئویی تبدیل شد. GTA III هنوز هم محبوبیت خودش رو داره و روی پلتفرم‌های زیادی قابل اجراست.



پیشرفت تو دنیای سه بعدی

بعد از موفقیت چشمگیر GTA III، دو نسخه اصلی بعدی هم تو فضای سه بعدی ساخته شدن. سازنده‌ها سعی کرده بودن تا تمرکز خودشون رو روی داستان بازی بذارن به خاطر همین هر کدام از بازی‌ها روایتگر داستان‌های متفاوت و کار شده‌ای بودن اما گیم‌پلی اون‌ها تفاوت چندانی با GTA III نداشت.

چهارمین نسخه اصلی بازی، «Grand Theft Auto: Vice City» بود که تو اکتبر ۲۰۰۲ عرضه شد. همونطوری که از اسم بازی پیداست، داستان تو شهر Vice City اتفاق میفته که مثل شهر همنام خودش تو نسخه اول بازی، بر اساس شهر میامی ساخته شده. این نسخه از بازی هم با استقبال خوبی روبه‌رو شد و تونست امتیاز ۹۵ رو از منتقدها بگیره.

پنجمین نسخه اصلی بازی با اسم «Grand Theft Auto: San Andreas» تو اکتبر ۲۰۰۴ وارد بازار شد. این نسخه از بازی بازهم

توسعه‌دهنده‌ها سعی کردن اشکالات نسخه‌های قبلی رو رفع کنن و مکانیزم‌های بازی رو به بهترین شکل طراحی کنن. نتیجه این تلاش‌ها بازی‌ای شد که هنوز هم تو صدر چارت‌های فروش هست و اسمش از سر زبون‌ها نیفتاده. وجود شخصیت‌های متنوع، گرافیک قوی، چندین خط داستانی و... باعث شده که شما واقعا تو بازی زندگی کنید. GTA V تو روز اولیه انتشارش به فروش بیش از ۸۰۰ میلیون دلار دست پیدا کرد و تونست امتیاز ۹۷ رو از منتقدها بگیره! در حال حاضر این بازی با فروش بیش از ۱۹۰ میلیون نسخه، دومین بازی پرفروش تاریخه.

نسخه آنلاین چندنفره این بازی به اسم «Grand Theft Auto Online» تو اکتبر ۲۰۱۳ منتشر شد.



انتظار ۱۲ ساله

۱۰ سال از انتشار GTA V گذشت و بالاخره تو دسامبر امسال اولین تریلر نسخه جدید بازی به اسم «Grand Theft Auto VI» منتشر شد. با توجه به اطلاعات موجود، بازی توی شهر Leonida که برگرفته از ایالت فلوریداست جریان داره. بازی دو شخصیت اصلی داره که برای اولین بار تو کل بازی، یکی از اون‌ها زنه.

با توجه به وقفه زیادی که بین دو نسخه بازی افتاده، انتظارات زیادی از اون وجود داره که البته با انتشار تریلر بازی، معلوم شد که قسمتی از این انتظارات محقق شدن.

انتشار نسخه جدید بازی برای سال ۲۰۲۵ برنامه ریزی شده. دیگه تا برگشت این غول بزرگ چیزی نمونده!



از این نسخه به بعد شرکت راک استار موتور بازی سازی خودش به اسم «Rockstar Advanced Game Engine» یا «RAGE» رو وارد داستان کرد. اون‌ها با استفاده از این موتور تونستن گرافیک و فیزیک بازی رو به طرز فوق‌العاده‌ای بهبود بدن و فضای بازی رو به واقعیت نزدیک‌تر کنن. تو این نسخه به شکل کامل از تکنولوژی Motion capture استفاده کردن و گیم‌پلی بازی دوباره طراحی شد. یکی از قابلیت‌های مهم، اضافه شدن تلفن همراه به بازی بود. راکستار بخش مولتی‌پلیر رو هم به این نسخه اضافه کرد اما چون مشکلات زیادی داشت، تونست خیلی موفق باشه. GTA IV تو ۲۴ ساعت اولیه انتشارش تونست به فروش بیش از ۳,۶ میلیون نسخه که تقریبا معادل ۳۱۰ میلیون دلار بود دست پیدا کنه و میانگین امتیاز ۹۸ رو از منتقدها بگیره!

بعد از انتشار GTA IV، دوباره توسعه نسخه بعدی بازی شروع شد و بیش از هزار نفر روی اون کار می‌کردن. هفتمین نسخه اصلی بازی با اسم «Grand Theft Auto V» تو سپتامبر ۲۰۱۳ منتشر شد.

بازی تو شهر Los Santos که برگرفته از لس آنجلس و کالیفرنیا جنوبیه اتفاق میفته. تفاوت بزرگ این نسخه با نسخه‌های قبلی، وجود سه کاراکتر اصلیه. این تیم سه نفره که هرکدوم ویژگی‌های خاص خودشون رو دارن، تلاش میکنن تا کنار هم به بزرگترین باند خلافکاری شهر تبدیل بشن.

