

Grand Theft Auto: San Andreas - ניתוח רכיבים דרמטיים

שבוע 5, מטלה שבועית.

אתגר

- הכישורים הדרושים על מנת לשחק במשחק כוללים בעיקר השלמת משימות הדורשות לדעת לירות בנשק בזמן קרב יריות ולדעת לבצע מרדפי רכב, לרוב במסגרת מגבלת זמן או מסגרות אפשריות אחרות (כגון דיוק ירי, מהירות המרדף).



אתגר

- רמת הקושי משתנה ככל שמתקדמים עם המשימות. מפת המשחק מחולקת לשלושה אזורים (ערים). כאשר משלימים את כל המשימות של העיר הראשונה, השחקן עובר להשלים את המשימות של העיר השנייה (ובהתאמה לכך מתבצע גם המעבר מהעיר השנייה לשלישית, ואפילו מהעיר השלישית בחזרה לעיר הראשונה שבה מתקיים האקט האחרון של המשחק).
- בכל עיר השחקן במשימות חושפות את השחקן למיומנויות חדשות שהוא יצטרך לשלוט בהן, כגון שימוש בכלי נשק מתקדמים יותר, לדעת לנצח במרוצים, ללמוד להטיס מטוסים ולשוט בסירות, פגיעה במטרות שדורשות יותר דיוק (מעבר מפגיעה באנשים במרחק 3 מטרים בהתחלה, לפגיעה במטוס בתנועה ממרחק 2 קילומטר), ועוד. הכל בהתאמה ליכולות של השחקן - כאשר הוא כבר יודע איך לירות באקדח במשימות הראשונות, הוא מתקדם במשימות הבאות כבר לנשקים ארוכים, ולאחר מכן לרימונים ומטולי טילים הדורשים יותר דיוק.

לדוגמא: בתמונה השמאלית השחקן פשוט יורה על אויבים הנמצאים מעט מעליו (האקט הראשון של המשחק), בעוד בימנית הוא יורה על אויבים בזמן שימוש בראיית לילה, בתוך בניין בוער, ועם מגבלת זמן (באקט האחרון של המשחק)



זרימה

- השחקן המשחק ממקד את תשומת הלב של השחקן בעזרת העובדה שתמיד יש משהו לעשות במשחק. מקבל פידבק מיידי על כל פעולה שהוא מבצע, מה שנותן לו תחושת שליטה במשחק - אם יבצע פשעים המשטרה תרדוף אחריו, פראמדיקים יבואו לטפל בקורבנות שלו ולוחמי אש יגיעו לנקות אחריו. העולם הפתוח נותן לשחקן לעשות כמעט כל מה שבא לו - הוא שולט כמעט בהכל. כאשר השחקן יתקדם בסיפור, עולם המשחק ישתנה בהתאם. השחקן יכול גם לעצב את הדמות שלו בדרכים מגוונות כגון לבוש (חולצות, מכנסיים, כובעים, שרשראות, נעליים), קעקועים, מבנה גוף (שמן, רזה, שרירי).
- המשחק תלוי על מערכת הצלחה וכישלון ברורה מאוד - אם הצלחת לעשות את המשימה לפי החוקים אתה תקבל כסף, כבוד, נשק, מכוניות ועוד. אם תיכשל במשימה ולא תציית להוראות אתה תקבל הודעה שלרוב תצחק עליך שנכשלת ותסביר לך גם למה נכשלת. נוסף על כך, בהתאם לדרכיך נכשלת, יכול להיות שגם המשטרה תרדוף אחרך עקב הכישלון, או שתמות ותגיע לבית החולים (שם תצטרך להיפרד מ-2500 דולר ומכל הנשקים שלך).



שעשוע

- המשחק מאפשר לשחקן לעשות כמעט הכל - ניתן לבצע מאות משימות צד שונות ומגוונות (כגון להיות נהג מונית, שוטר, כבאי, פראמדיק, צלם, מפתח גוף (באדי בילדר), חבר כנופיה ועוד הרבה אפשרויות), ניתן לגנוב מכונית מהכביש ולהתחיל לנסוע סתם בלי סיבה בזמן שהוא נרגע ומקשיב לרדיו עם שירים אייקוניים משנות התשעים, שמונים ושבעים (או שלחלופין במקום לגנוב את המכונית הוא יכול לפוצץ אותה ולהתחיל בלאגן, הכל אפשרי). ניתן גם לשחק בכל מיני משחקי ארקייד שמפוזרים במקומות שונים בעולם.



שעשוע

- המשחק מתאים במיוחד לשתי סוגי שחקנים - הסייר והליצן.
- הסייר יהנה מאוד לחקור את העולם הפתוח ומלא האפשרויות של המשחק, לבדוק כל פינה, להינות מהנוף, לקנות דברים, לקחת דברים, להסתובב באוטו או לטוס מקצה לקצה במטוס, ולעשות כל העולה על רוחו. הוא יכול אפילו לצלול לים ולחפש דברים שמתחבאים שם - הכל אפשרי.
- הליצן יהנה פשוט להוציא את הנשק הכי גדול שיש לו ולירות על כל דבר שנמצא בדרכו, לברוח מהמשטרה וצבא שרודפים אחריו, לפוצץ עשרות מכוניות ולגרום לפקק ענק - בקיצור, לעשות כמה בלאגן שרק יוכל. הליצן יהנה גם מהבדיחות המוחבאו במשחק, ויהנה לדבר עם אנשים רנדומליים ברחוב שפשוט יקללו אותו בלי סיבה.

רגשות

- כששיחקתי לראשונה במשחק, מה שהכי הרגשתי זה חופשיות, הנאה ואפילו אדרנלין (אם זה נחשב).
- המשחק מאפשר לך לעשות את כל הדברים הכי הזויים שניתן לעשות - לפוצץ אינספור רכבים, לגנוב טנק ולברוח, לגנוב את המכונית הכי מהירה ופשוט לנהוג על 300 קמ"ש. זה פשוט כיף, אין דרך אחרת להסביר את זה.
- החופש שהמשחק מציע נותן מלא מקום לדמיון ולעניין. פשוט לטייל בכל במקומות שאפשר כאילו אתה באמת עכשיו בלוס אנג'לס. לראות את כל האיזורים בעיר זו חוויה מהנה.
- נוסף על כל זה, המשחק גם גרם לי להרגיש צחוק. כשאתה רואה פראמדיק שבה לעזור לאנשים פצועים, נדרס על ידי אמבולנס - אתה לא יכול לעצור את עצמך מלפרוץ בצחוק. ככה זה כשהמשחק פשוט עד כדי כך משוגע.

סיפור רקע

- השנה היא 1992. קארל ג'ונסון הוא עבריין מוצלח בעיר ליברטי סיטי (ניו יורק סיטי). יום אחד אחיו מתקשר אליו ומודיע לו שאימם מתה בהתקפה של כנופייה יריבה על ביתם. קארל חוזר ללוס סנטוס (לוס אנג'לס) על מנת להיות עם משפחתו, ומגלה שהמצב לא יכל להיות גרוע יותר - הכנופייה שלו איבדה את אחיזתה בעיר, חבריו עוזבים את השכונה ועוברים לכנופיות אחרות, ומשפחתו הקרובה שבורה ממות האימא. קארל רואה את זה ומחליט להישאר בעיר על מנת לעזור לשפר את המצב, לשקם את משפחתו ולהחזיר את כנופיית "משפחת גרוב סטריט" לגדולתה
- הסיפור מועבר לשחקן על ידי סצנות במשחק, דיאלוג עם דמויות שונות, והתרחשויות בתוך המשחק.

סיפור רקע



GTASeriesVideos.com

Francis INTL. Airport,
Liberty City,
1992.



דמויות



- ג'יבור - קארל ג'ונסון. גבר בן 26 שחזר ללוס סנטוס לאחר מות אימו. חבר בכנופיית גרוב סטריט
- מתנגדים:
- הקצין טמפני - קצין משטרה מושחת ביחידה המשטרתית למלחמה בכנופיות. מנצל וסוחט את קארל לעיתים קרובות על מנת שיבצע עבורו עבודות פליליות.
- דמויות מרכזיות:
- סוויט ג'ונסון - אחיו הבכור של קארל ומנהיג כנופיית גרוב סטריט. כועס על קארל על כך שברח לליברטי סיטי לפני 5 שנים.
- ריידר וביג סמוק - חברי ילדות של סוויט וקארל. מוכנים לעזור לקארל בזמניו הקשים, ובין היחידים שלא נטשו את כנופיית גרוב סטריט. נאמנים מאוד לסוויט וקארל.



דמויות

- דמויות משנה:
- קנדל ג'ונסון - אחותו הצעירה של קארל. בזוגיות עם סזאר, מנהיג כנופיה יריבה, מה שגורם לסוויט לחשוד בה ובפעולותיה למען הכנופיה.
- אדי פולסקי - עוזרו של טמפני ביחידה המושחתת, ומושחת בפני עצמו. עוזר לטמפני להפוך את חייו של קארל לקשים.
- ג'ימי הרננדז - השוטר השלישי מהיחידה של טמפני. הוא מושגל של האף.בי.איי שחושד שמהו מסריח ביחידה עם טמפני, והוא אוסף מידע עליו במטרה להפיל אותו.
- סזאר - מנהיג כנופיית ואריוס. בן זוגה של קנדל ובעל ברית של קארל. עוזר לקארל בסיטואציות שונות.



דמויות

- רוב הדמויות קבועות. הן לא משתנות הרבה במהלך המשחק, ולרוב לא מביעות חרטה על מעשים קודמים שעשו. דעותיהן נשארות לרוב זהה, והם לא פתוחים לאפשרויות נוספות.
- ישנם חריגים בודדים. הגיבור קארל ג'ונסון, שמביע חרטה על נטישת משפחתו לפני 5 שנים, מקבל את סזאר כחברו למרות שהוא מנהיג כנופיה יריבה; סוויט, שסולח לקארל על הנטישה ולקנדל על הזוגיות שלה, למרות שהיה נגד שני אלה בהתחלה.
- חריגים נוספים הם ריידר וביג סמוק - בהמשך העלילה מתברר ששני אלה בגדו בכנופיית גרוב סטריט ובמשפחת ג'ונסון והפכו את עורם. יותר מכך - הם אלה שאחראים למותה של אימא של קארל. הנאמנות שלהם למשפחת ג'ונסון נעלמת מהם כלא הייתה.
- הדמויות מתנהגות בצורה שמזכירה רצון חופשי - הם יכולים לדרוש ממך דברים שונים בהתאם לסיטואציה המתפתחת, יכולות להשתעמם אם אתה מאחר להם, לצחוק על התספורת שלך, המשקל שלך, הבגדים שלך, ועוד.

עלילה



- המשחק מתחיל ב-1992, עם חזרתו של קארל ג'ונסון לעיר הולדתו לוס סאנטוס לאחר שנודע לו שאמא שלו נרצחה. כשהוא עושה את דרכו לרחוב שבו גדל, "גרוב סטריט", הוא נעצר על ידי השוטרים - טנפני ופולאסקי - שמסבירים לו שהם רצחו שוטר אחר - פנדלברי - ושיאשימו אותו ברצח אם הוא לא יסכים לעבוד בשבילם. קארל נוסע להלוויה ופוגש את אחיו סוויט, את אחותו קנדל, ואת ריידר. סוויט כועס על קארל שנטש את המשפחה ואת הכנופיה שלהם, "משפחות גרוב סטריט". אחרי שהוא רואה את הזעם של סוויט הוא מחליט להישאר בלוס סאנטוס ולעזור לכנופיה לחזור לגדולה אחרי שהפכה לחלשה וקטנה בעקבות הסמים וסכסוכים בין המשפחות שמרכיבות אותה. קארל פוגש שוב ושוב את השוטרים, פרנק טנפני ואדי פולאסקי, ועושה בשבילם עבודות.
- בנוסף, קארל פוגש את החבר של אחותו קנדל, סזאר, מנהיג כנופיה מקומית ועל אף שהוא וסוויט מתנגדים לקשר תחילה השניים מתיידדים. סוויט מנסה לאחד את כנופיית גרוב סטריט ומארגן תקיפה נגד הכנופיה היריבה, הבאלאס. אבל לפני שקארל מצטרף הוא מקבל שיחת טלפון מסזאר. שניהם נפגשים וסזאר מראה לו את טמפני, פולאסקי, ביג סמוק, ריידר וחברי כנופיית באלאס יוצאים ממתחם חנייה ליד מכונית "סייבר" ירוקה, אותה מכונית ששימשה את הרוצחים של אמו של קארל. קארל מגיע לסוויט כשהוא מבין שלכנופיה שלו נטמנה מלכודת, וששני חברי הילדות שלו בגדו בו. אחרי קרב יריות ארוך עם הבאלאס סוויט וקארל נעצרים.

עלילה

- העלילה היא די לינארית ועוקבת אחרי תסריט קבוע, ולכן התנהגות השחקן לא ממש משפיעה עליה (אין כאן סופים שונים או אפשרויות בחירה כלשהן במהלך הסיפור).

• הקשת הדרמטית:

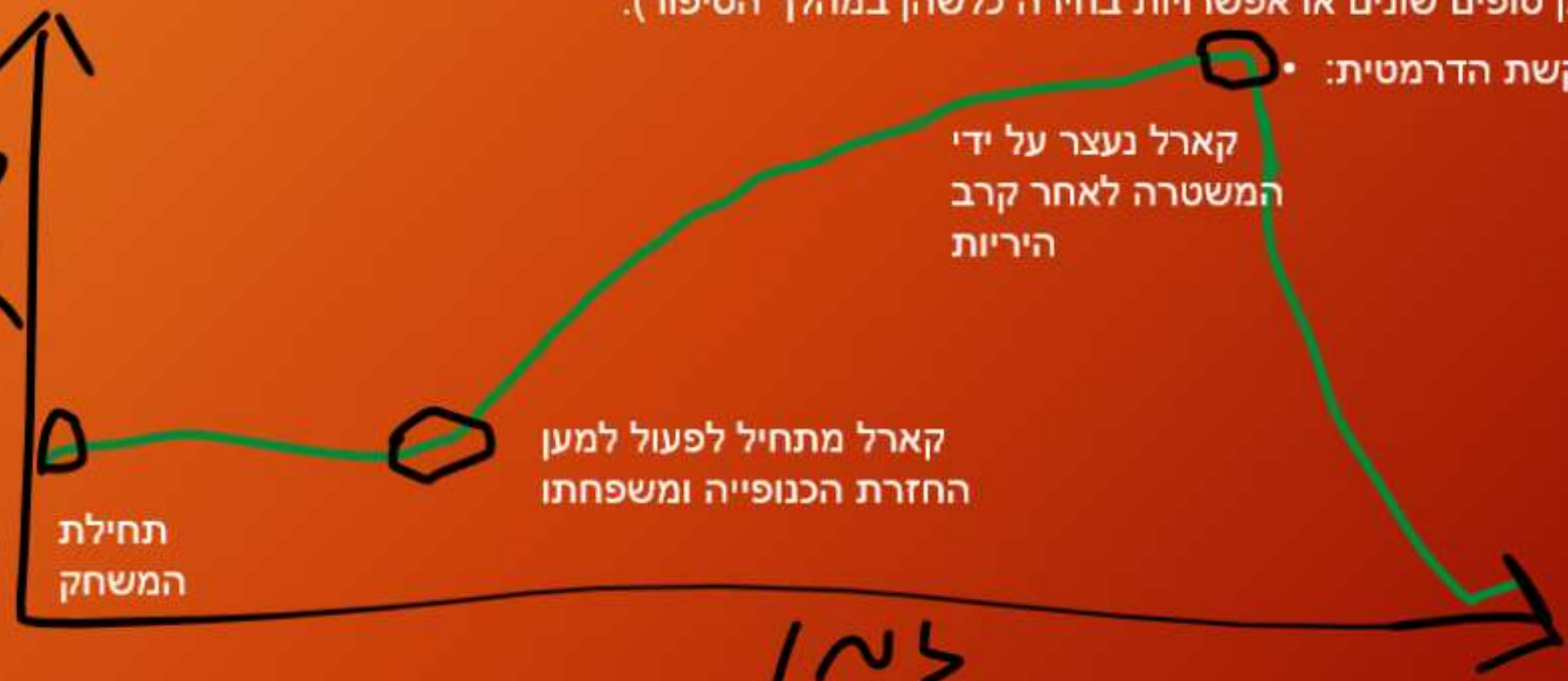
קארל נעצר על ידי
המשטרה לאחר קרב
היריות

קארל מתחיל לפעול למען
החזרת הכנופייה ומשפחתו

תחילת
המשחק

כוח
של
קארל

זמן



עולם

- גיאוגרפיה:

- המפה של המשחק מחולקת לשלושה אזורים מרכזיים, וכל אחד מבוסס על עיר אמריקאית מפורסמת:
- לוס סנטוס: עיר אורבנית גדולה, צפופה ומלאה בשכונות עוני לצד אזורים עשירים, מאופיינת במלחמות כנופיות, בעיות חברתיות ופשע. מבוססת על לוס אנג'לס.
- סן פיירו: עיר עם גשרים, כבישים מפותלים, ומבנים היסטוריים כמו אזור המזח. יש בה שילוב של תעשיות, נמל ורבעים עירוניים. מבוססת על סן פרנסיסקו.
- לאס ונטוראס: עיר של קזינואים, בתי הימורים ומלונות מפוארים. הסביבה היא מדברית ומזכירה את נבאדה. מבוססת על לאס וגאס.
- האזורים הללו מחוברים ביניהם על ידי כבישים מהירים, יערות, מדבריות וכפרים קטנים, היוצרים עולם עצום ומגוון.



עולם

- כלכלה:
- המערכת הכלכלית של המשחק מורכבת ומאפשרת לשחקן להרוויח ולבזבז כסף בדרכים שונות:
- דרכים להרוויח כסף: השלמת משימות עלילתיות ומשימות צדדיות, גניבת כלי רכב ומכירתם, ניהול עסקים כמו קזינואים, חנויות או תחנות דלק, והשלמת אתגרים כמו מרוצי רחוב, קרבות והימורים.
- בזבז כספים: קניית בגדים, תספורות ואביזרים, רכישת כלי רכב ורכוש כמו בתים ודירות, הימורים בבתי קזינו - סיכון של הפסד או זכייה גדולה.
- הכלכלה במשחק תורמת לחוויית החופש ומאפשרת לשחקן להחליט כיצד לפתח את הדמות שלו כרצונו: לקנות בגדים, נשקים, כלי רכב וכדומה.



עולם

• חברה:

- מלחמות כנופיות: העיר נשלטת על ידי כנופיות שונות. המשחק מציג כיצד הפשע משתלט על אזורים שלמים בעיר ומשפיע על התושבים ועל חייהם של חברי הכנופיות. הדמויות הראשיות מזכירות איך הם לא רצו לבחור בחיי פשע, אבל הסביבה דחפה אותם לכיוון הזה בין אם הבינו זאת או לא.
- שחיתות משטרתית: השוטרים במשחק, ובעיקר דמותו של קצין טנפני, הם מושחתים ומפעילים את כוחם בצורה לא צודקת. טמפני ופולאסקי רצחו את השוטר פנדובר והפילו את האשמה על קארל ללא כל בעיה. הם רוצחים עדי מדינה שמעידים נגדם ודואגים לשמור על כאוס הכנופיות בעיר, למרות שמשימתם הרשמית היא בעצם למנוע זאת.
- הדבר משקף ביקורת מטעם המפתחים על מוסדות השלטון והחוק באותה תקופה. המשחק מתרחש בשנת 1992 - השנה שבה בעולם האמיתי התרחשו מהומות בלוס אנג'לס עקב אלימות שוטרים בעיר. כזכור, לוס סנטוס מבוססת על לוס אנג'לס ולכן השנה שבה המשחק מתקיים לא נבחרה סתם, אלא במיוחד על מנת להקביל את האירועים במשחק לאירועים בעולם האמיתי

עולם

- השחקן מכיר את עולם המשחק באמצעות:
- משימות עלילתיות: המשימות לוקחות את השחקן דרך כל הערים והאזורים במשחק, ומלמדות אותו על המבנה הגיאוגרפי, החברתי והפוליטי של העולם.
- חקירה חופשית: השחקן יכול לסייר בעולם הפתוח כרצונו, לחקור את הערים, הכפרים, המדבריות וההרים.
- אינטראקציה עם דמויות: שיחות עם דמויות במשחק חושפות פרטים על ההיסטוריה של כל אזור, על הכנופיות ועל הקונפליקטים הפוליטיים.
- תחנות רדיו: הרדיו ברכבים מספק מידע על התרבות, המוזיקה והחדשות של אותה תקופה, ומעשיר את האווירה.

הרכיבים הכי תורמים

- כל הרכיבים תורמים בסגנון שלהם, אבל לדעתי העלילה, הדמויות וסיפור הרקע חזקים מאוד ומוסיפים הרבה מאוד למשחק. אפשר לראות פשוט את כל הסצנות של המשחק ולא לשחק אפילו דקה אחת, ועדיין להנות מהסיפור של המשחק. העלילה היא בין הכי טובות שראיתי במשחק מחשב, ממש ברמה של סרט. הקאסטינג של המדבבים מרשים מאוד (סמואל ל. ג'קסון מדבב את טמפני ואייס-טי מדבב את סוויט, לדוגמה). הדמויות עצמן כתובות נהדר וכך גם הדיאלוג, פשוט מהנה לעקוב אחרי הסיפור, והבדיחות לא מפסיקות להצחיק. סך הכל העלילה פשוט נותנת מימד אחר למשחק שהופכת אותו ממשחק כיף למוצר בידור בין הטובים שניתן להציע.
- סיפור הרקע שבו קארל ברח לליברטי סיטי לפני 5 שנים ומאז הכל הדרדר תורם לתחושה של השחקן שזו אשמתו שהמצב נהיה כזה גרוע, וזה נותן יותר מוטיבציה להשלים את המשימות ולהצליח לשפר את המצב של קארל וסביבתו. טוויסט הבגידה בעלילה גם תורם למוטיבציה של השחקן להצליח ו-"להחזיר" לכל אלה שפגעו בכך (קארל) ובמשפחתך - הן הביולוגית והן הכנופיה והחברים.