

עבודה עם רכיבים דרמטיים

[תרגיל 4.1] הפיכת דמקה לדרמטית-

דמקה זה משחק מאד מופשט. אין סיפור, אין דמויות, ואין סיבה משכנעת למה לתפוס את חתיכות היריב פרט לעובדה שזו מטרת המשחק. תארו אוסף של רכיבים דרמטיים אשר יהפכו את דמקה למשחק מעניין יותר מבחינה רגשית. לדוגמא: אפשר ליצור סיפור רקע, לתת לכל חתיכה שם ומראה מיוחד משלה וכו'. כעת שחקו עם חברים או משפחה ושימו לב לתגובות שלהם. האם הרכיבים הדרמטיים משפרים את המשחק? או גורעים מהחוויה?

ראינו את הרכיבים הפורמליים היוצרים את החוויה שאנחנו קוראים לה "משחק". עכשיו נראה את הרכיבים דרמטיים - האלמנטים שמשתמשים בהם כדי שלשחקן יהיה אכפת וחשוב ממה שקורה במשחק – שירגיש שחווית המשחק היא משמעותית עבורו. בפרק זה נראה כמה דוגמאות; קחו אותן כהשראה ונסו לחשוב על רכיבים דרמטיים חדשים למשחקים שלכם.

[תרגיל 4.2] משחקים דרמטיים-

ציינו חמישה שמות של משחקים שאתם מוצאים בהם עניין דרמטי.

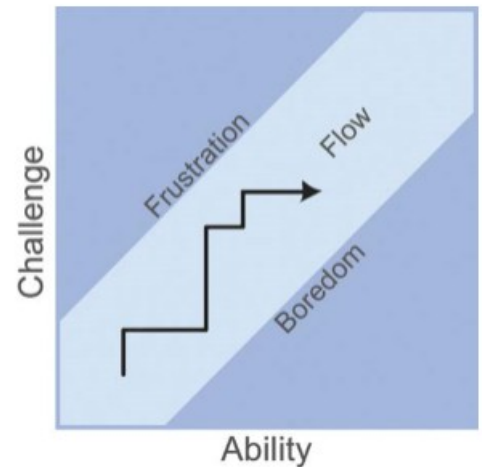
מה יש במשחקים האלו שמצא חן בעיניכם?

אתגר

רוב האנשים יסכימו שמה שמעסיק אותם במשחקים, זה אתגר. הכוונה באתגר היא לא דווקא משהו שקשה לבצע, כי אם זו הייתה הסיבה אז אתגרים במשחקים לא היו מאד שונים מאתגרים בחיי היום יום... אתגר במשחק מתאפיין במשימות שצריך להשלים, הדורשות בדיוק את כמות העבודה הנכונה כדי ליצור תחושת הישג והנאה. לכן אתגר הוא אינדיווידואלי ונקבע על ידי יכולת השחקן הספציפי בייחס למשחק. האתגר הוא דינאמי, שחקן יכול לתפוס משימה ספציפית כמאתגרת ולאחר שיסיים אותה היא כבר לא תיחשב מבחינתו כמאתגרת, ולכן המשחק צריך לשמור על עניין ואתגר גם לשחקן עם יכולות גבוהות.

כאשר אתם תנסו לבנות את האתגר הבסיסי במשחק שלכם, תתחילו בחשיבה כיצד אנשים נהנים, ואילו סוגי פעילויות באמת משמחות אותם. יש קשר ישיר למושג אתגר, ורמת האתגר שמציגה החוויה.

כאשר אדם מתחיל לבצע פעילות, לרוב יש לו יכולת נמוכה. אם האתגר של הפעילות קשה מידי האדם יהפוך למתוסכל. ככל שהוא ימשיך יכולתו תעלה, מצד שני אם רמת האתגר תישאר זהה הוא ישתעמם.



4.1 Flow diagram

פה רואים מסלול של אתגר עולה ויכולת שמאוזנת בזהירות בין תסכול ושעמום, מה שיוביל לחוויה אופטימלית למשתמש. אם רמת האתגר נשארת מתאימה לרמת היכולת, ואם אתגר זה עולה ככל שרמת היכולת של האדם עולה, האדם יישאר באזור המרכז. ויחווה מצב שמכונה "זרימה" - flow. (על-פי Mihaly Csikszentmihalyi, פסיכולוג שעקב אחרי אנשים ופעולותיהם ותישאל אותם לגבי חווית המשחק).

נראה עכשיו כמה רכיבים הגורמים למשחק לתת לשחקן חוויה של זרימה.

1. פעילות מאתגרת הדורשת מיומנות

זרימה מתרחשת לרוב בתוך פעילויות "המכוונות למטרה ומוגבלות על ידי חוקים כך שלא ניתן לבצע את הפעילות ללא הכישורים הנכונים". מיומנויות יכולות להיות פיזיות, נפשיות, חברתיות וכו'. עבור אדם שאין לו את הכישורים שהתפקיד דורש, זה לא מאתגר אלא זה חסר משמעות. עבור אדם שיש לו את הכישורים אך אינו בטוח לחלוטין בתוצאה, המשימה מאתגרת! זה חשוב מאד בעיצוב המשחק.

[תרגיל 4.3] כישורים-

פרט את סוגי המיומנויות הנדרשות מהמשחקים שאתה נהנה מהם. מאילו סוגים אחרים של מיומנויות אנשים נהנים שיכולת לשלב במשחקים אשר אתה מעצב?

2. מיזוג פעולה ומודעות

"כשכל הכישורים הרלוונטיים של אדם נדרשים כדי להתמודד עם אתגרי המצב, תשומת הלב של אותו אדם מופנית לחלוטין אל הפעילות". "אנשים כל כך מעורבים במה שהם עושים שהפעילות הופכת לספונטנית, כמעט אוטומטית עד שהם מפסיקים להיות מודעים לעצמם".

3. מטרות ברורות ומשובים

בחיי היומיום, לעיתים קרובות יש דרישות סותרות כלפינו, כלומר, לא תמיד המטרות שלנו מוגדרות בבירור. אבל בחוויות זרימה אנחנו יודעים מה צריך לעשות ואנחנו מקבלים משוב מידי על מידת השגת היעדים שלנו. לדוגמה מוזיקאים יודעים אילו תווים יש לנגן בהמשך ויכולים לשמוע כשהם טועים, אותו דבר נכון בין אם זה משחק טניס או טיפוס צוקים. כאשר לשחקנים יש יעדים ברורים במשחק, הם יודעים מה עליהם לעשות כדי להשיג את אותן מטרות וכמו כן הם יכולים לקבל משוב מידי לגבי אותם פעולות שהם עושים.

לדוגמא: בקאונטר סטרייק (counter strike), המטרה היא לנצח את הקבוצה היריבה, ישנן שתי קבוצות: שוטרים ומחבלים. מטרת כל קבוצה היא ברורה, של השוטרים למנוע מהמחבלים להניח פצצה ואם הצליחו להניח אותה אז לנטרל לפני שתתפוצץ, ולעומת זאת קבוצת המחבלים צריכים להגיע לאתר שבו ניתן להניח פצצה ולהטמין אותה ולגרום לכך שלא יספיקו לנטרל. תחילה במשחק ההבנה של איך להשיג את המטרות יכולה להיות באמצעות ניסוי וטעייה, ולאחר צבירת הניסיון המתאים ולמידת הסיטואציות, נוצרת הבנה ברורה של מה הם היעדים.

[תרגיל 4.4] יעדים ומשוב

בחרו שלושה משחקים ורשמו את סוגי המשוב הנוצר בכל אחד מהם. תארו איך סוג המשוב מתקשר למטרה הסופית של כל אחד מהמשחקים.

4. ריכוז במשימה

רכיב טיפוסי נוסף של זרימה הוא, שאנחנו מודעים רק למה שרלוונטי כאן ועכשיו. אם מוחו של מנתח נודד במהלך ניתוח, חיי המטופל נמצאים בסכנה. בזרימת המשחק השחקנים לא חושבים על מה שיש בטלוויזיה או על כמה כביסה הם צריכים לעשות. הם מתמקדים באתגרים המוצגים במשחק. משחקים מנסים לעזור לשחקן להתרכז ע"י אפקטים חזותיים וקוליים.

5. פרדוקס השליטה

אנשים נהנים מהתחושה שהם שולטים במצבים קשים. עם זאת, לא ניתן לחוות תחושת שליטה אלא אם הסיטואציה אינה בטוחה. כלומר האדם אינו נמצא בשליטה מוחלטת. כאשר תוצאה מונחת על כף מאזניים ואדם מסוגל להשפיע על תוצאה זו, אדם יכול לדעת שהיא באמת בשליטה. פרדוקס השליטה הוא מרכיב מרכזי בהנאת המשחק. כיצד להציע לאדם בחירות שישפיעו על התוצאה מבלי שזו תהיה שליטה מוחלטת או תוצאה מובטחת?

6. אובדן התודעה העצמית

בחיי היומיום אנחנו תמיד עוקבים על האופן בו אנחנו נראים בפני אנשים אחרים, ומגנים על ההערכה העצמית שלנו. בזרימה אנחנו מעורבים מידי במה שאנחנו עושים כדי לדאוג להגנה על האגו. אין מקום לבחינה עצמית. מכיוון שלפעילויות מהנות יש יעדים ברורים, חוקים יציבים ואתגרים המותאמים היטב למיומנויות, יש מעט מאוד הזדמנות לאיים על האגו. אמנם, חוויית-הזרימה עצמה, כאשר היא מסתיימת, עשויה דווקא לחזק את האגו של השחקן.

7. טרנספורמציה של הזמן

אחד התיאורים הנפוצים ביותר לחוויה מיטבית הוא שנדמה כי הזמן עובר לא כמו בדרך כלל אלא מהר מידי. לעיתים נראה שעוברות שעות תוך דקות. באופן כללי מרבית האנשים מדווחים כי הזמן עובר הרבה יותר מהר. אבל מדי פעם מתרחש ההפך. משחקים דיגיטאליים ידועים לשמצה בכך שהם שואבים שחקנים להיות מול המסך במשך שעות ארוכות מכיוון שהם מערבים שחקנים בחוויה הזרימה אשר מעוותים את חלוף הזמן.

8. החוויה היא בעצמה היעד

רוב הדברים בחיים הם "אקסוטליים" - אנחנו עושים אותם כדי להשיג מטרה אחרת כלשהי, כמו להרוויח כסף. פעילויות מסוימות, כמו אמנות מוסיקה ספורט ומשחקים, הן הדרך כלל "אוטוטליות", כלומר, אין שום סיבה לעשות זאת אלא להנות מהחוויה שהם מספקים.

חישובו על שאלות אלו כאשר אתם מעצבים את המשחק שלכם:

- אילו כישורים יש לקהל היעד שלך?
- איזו רמת מיומנות יש להם? ואיך אתה יכול ליצור איזון במשחק שלך ביחס לרמת המיומנות של השחקנים?
- איך אתה יכול לתת לשחקנים שלך יעדים ברורים? תחושת משוב מיידית?
- איך אתה משלב בין מה שאנשים צריכים לעשות מבחינה פיזי לבין מה שהם צריכים לחשוב עליו בזמן המשחק? בקאונטר סטרייק אם לא תבצע את המשימות שלך, לא תוכל להכריע את המשחק, ולכן מניסוי וטעייה אתה תלמד לאורך הזמן מה מוביל אותך לניצחון, ואתה מבין מיידית שמה שעשית גרם לך להפסד או לניצחון.
- כיצד תוכלו למנוע הסחות דעת וחשש מכישלון? כלומר איך אפשר ליצור סביבה שבה השחקנים מאבדים את התודעה העצמית ומתמקדים רק במשחק ובמשימות העומדות בפניהם?
- כיצד תוכלו להפוך את פעילות המשחק למהנה כמטרה בפני עצמה?

מענה על השאלות הללו הוא צעד ראשון משמעותי לעבר יצירת סביבה שבה האתגר הוא האטרקציה המרכזית, יצירת מעורבות רגשית של השחקנים בחוויית המשחק.

שעשוע (play)

האפשרות לשעשוע בגבולות המשחק היא עוד רכיב דרמטי מרכזי המעסיק שחקנים רגשית במשחקים, גם אם הוא לא חלק ממטרתו העיקרית של המשחק. אפשר לחשוב על שעשוע כחופש תנועה בתוך מבנה נוקשה. במקרה של משחקים, האילוצים של הכללים והנהלים הם המבנה הנוקשה, והשעשוע בתוך אותו מבנה הוא חופש השחקנים לפעול במסגרת כללים אלה – ההזדמנות לנסות ולהתבטא אישית.

טיב השעשוע

שעשוע הוא למעשה התנהגות חסרת משמעות - זה דבר שעושים כי נהנים ולא כדי להשיג מטרה אחרת כלשהי. למרות זאת, שעשוע יכול להביא תועלת. כאשר מפתחים מיומנות כלשהי תוך כדי שעשוע, ניתן להשתמש בה בזירות אחרות. משחק הוא אחד הדרכים בו אנחנו מרגישים את צורת העולם. משחק הוא העיסוק המרכזי בעולמם של הילדים. זה כמו שעבודה היא למבוגרים, אז בשביל ילדים העבודה היא בעצם לשחק, וזה כל מה שילדים מתעסקים בו וככה לומדים את העולם שהם חיים בו.

ניתן לראות כי לשעשוע יש פנים רבות: עוזר לנו ללמוד מיומנויות ולרכוש ידע, מסייע לנו בפתרון בעיות, מאפשר לנו להירגע וגורם לנו לראות את הדברים אחרת. השעשוע מעורר כיף וצחוק, והוא טוב לבריאות. שעשוע יכול להיות רציני במקצת: שעשוע כההליך של ניסויים-דחיפה לגבולות וניסיון של דברים חדשים. תיאורטיקן בשם בריאן סוטון-סמית' מתאר בספרו The Ambiguity of Play: מספר פעילויות שיכולות להיחשב שעשוע. כולל: משחק חברתי שגורם להתבדח או לרקוד, הצגת ביצועים כמו מנגינה, משחק תחרותי כמו משחקי לוח או וידאו, ומשחק מסוכן כמו משחקי אקסטרים.

ישנם 4 סוגים מהותיים של משחקים שסווגו על ידי סוציולוג בשם רוג'ר קלואיס בשנת 1958:

- משחק תחרותי.
- משחק מבוסס סיכויים.
- משחק חיקוי.
- משחק ורטיגו.

בכל אחד מהסוגים האלה, יש משחקים מבוססי חוקים ומשחקים מבוססי אילתור.

לדוגמא משחקי אסטרטגיה כמו שחמט או WARCRAFT הם בביור משחקים תחרותיים מבוססי חוקים; משחקי תפקידים (כמו D&D) הם משחקי חיקוי מבוססי חוקים; רכיבה על סוסים היא משחק ורטיגו מבוסס אילתור; וכד'.

בחינת כל אחד מסוגי המשחקים הללו תעזור לכם לקבוע יעדי חוויית שחקן עבור מערכת המשחק שלכם.

סוגי שחקנים

נזהה את סוגי השחקנים השונים, כל אחד מהם מגיע עם צרכים ואג'נדות שונות. קטגוריות אלו עוסקות בהנאות המשחק מנקודת המבט של השחקן.

- התחרותי: משחק כדי להיות יותר טוב מאחרים.
- הסייר: סקרן לגלות על העולם, מחפש הרפתקאות, מחפש לעבור גבולות נפשיים ופיזיים.
- האספן: רוכש פריטים, פרסים או ידע, אוהב ליצור ערכות (SETS), לארגן פריטים, או היסטוריה.
- ההישגי: משחק כדי להתקדם לרמות הישג הולכות וגדלות, דרגות ותמריצים.
- הליצן: לא לוקח את המשחק ברצינות- משחק בשביל הכיף, לג'וקרים יש פוטנציאל לעצבן את השחקנים האחרים אך מצד שני הם יכולים להפוך את המשחק לחברתי יותר מאשר תחרותי.
- האמן: מונע על ידי יצירתיות, עיצוב.
- הבמאי: אוהב להיות אחראי, לביים את המחזה.
- מספר הסיפורים: אוהב ליצור או לחיות בעולמות של פנטזיה ודמיון.
- המציג: אוהב שמסתכלים עליו.
- בעל המלאכה: רוצה לבנות, ליצור, להנדס.

רשימה זו אינה ממצה את כל סוגי השחקנים אבל הם דוגמא לתחום לימוד מעניין עבור מעצב משחק שמחפש תחומי משחק חדשים שדרכם אפשר להשפיע רגשית על שחקנים.

[תרגיל 4.5] סוגי שחקנים-

עבור כל סוג שחקן שתואר לעיל, ציין משחק שאתה מכיר שאתה יודע שהוא פונה לאותו סוג שחקן. איזה סוג שחקן היית מגדיר את עצמך? אפשר לחשוב גם על שילוב של כמה סוגים.

רמת מעורבות

בנוסף לחשיבה על קטגוריות משחק וסוגי שחקנים, רמת המעורבות של שחקן יכולה להשתנות גם היא. לא כל השחקנים צריכים להשתתף באותה רמה כדי להנות אותה מידה. לדוגמא צופים עשויים למצוא הנאה בצפייה במשחק ספורט, או אירועים אחרים יותר מאשר להשתתף בהם. הנטייה היא לא לחשוב על משחקים לצופים, אך אנשים רבים נהנים ממשחקים בדרך זו. כמה פעמים ישבתם וצפיתם בחבר שמשחק במשחק

קונסולה כמו סוני וחיכיתם לתורכם, האם כמעצבי משחק תחשבו על מצב בו ישנם צופים למשחק שאתם מתכננים?

כמובן, כשאדם לא רק צופה אלא גם משתתף באופן פעיל במשחק, המשחק משפיע עליו הרבה יותר. לפעמים הוא גם עובר שינוי תוך כדי המשחק. זה אחד התפקידים של משחקים בעולמם של ילדים.

יש ז'אנר מתפתח של משחקים הנקראים "משחקים רציניים" – serious games – שמטרתם לנצל את האפקט הזה כדי להשפיע על דעות של אנשים. לדוגמה, המשחק "עושה השלום" (ויקיפדיה:

<https://en.wikipedia.org/wiki/PeaceMaker> יוטיוב: <https://youtu.be/4f8DKQql-YE> הורדה בחינם: <https://peacemaker.en.softonic.com>) הוא משחק שמאפשר לאדם לשחק את ראש ממשלת ישראל או את נשיא הרש"פ, ולנסות לנהל את הצד שלו באופן שיביא לשלום. המשחק מאפשר לשחקן להכיר מקרוב את המורכבות של הבעיות במזרח התיכון.

מידע נוסף על משחקים רציניים: https://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game

רגשות (emotions)

רוב המשחקים פונים לרגשות כמו שמחה, הנאה וניצחון. אבל עולם המשחקים בימינו מתפתח ומגלה רגשות חדשים שאפשר לכוון אליהם. לדוגמה:

- פחד – כמו שיש סרטי-אימה בקולנוע, כך יש משחקי-אימה שמטרתם לעורר רגש דומה.
- אשמה – כמו המשחק sweatshop (אתר רשמי <http://www.gamesforchange.org/game/sweatshop> יוטיוב <https://youtu.be/iLsEw05qqeU>) שנועד לגרום לשחקן להרגיש אשם בכך שהוא מנצל פועלים מסכנים בבית-חרושת לבגדים.
- אפסות האדם (sublime) (***) להשלים מהספר (***)
- חברות – כמו במשחק Journey.
- שלוה – כמו במשחק Abzu, flow (ראו רשימה כאן: <https://www.pcgamesn.com/relaxing-games-chill-> games).
- מידע נוסף: https://www.gamasutra.com/view/feature/131293/34_ways_to_put_emotions_into_games.php

סיפור רקע (premise)

בנוסף לאתגר והשעשוע, משחקים משתמשים ברכיבים מסורתיים של דרמה כדי ליצור את המעורבות של השחקנים במשחק. אחד הרכיבים הבסיסיים ביותר הוא סיפור-הרקע, המציב את המשחק בסביבה מסויימת ומטאפורה מסויימת.

ללא סיפור-רקע דרמטי, משחקים רבים היו מופשטים מכדי ששחקנים יוכלו להתחבר למשחק מבחינה רגשית. דמיינו משחק שבו יש לכם אוסף של נתונים, המטרה שלכם לשנות את הנתונים שלכם כדי להגדיל את הערכים שלהם. לשם כך עליכם ליצור קשר עם נתונים אחרים המתחברים זה עם זה באמצעות אלגוריתמים מורכבים, זה נשמע מאד מופשט ודי משעמם. אבל כך בדיוק עובדות מערכות קרב (combat systems) מאחרי הקלעים!

כדי לחבר בין שחקנים למשחק בצורה רגשית יותר, על מעצב המשחק ליצור סיפור-רקע דרמטי. לדוגמה לעשות בתחילת המשחק אנימציה שמחברת את השחקנים לעלילה ולהנחת היסוד של המשחק ואז הם מגיעים למשחק כביכול עם מטרה יותר ברורה "מי נגד מי" או מה אופי הדברים. במקום אוסף של נתונים – יש לכם גמד בשם גרגורי. במקום האוסף השני של נתונים – יש מכשף רשע שצריך להילחם בו. במקום

האלגוריתם המסובך – יש מתקפה באמצעות חרב רחבה. וכו'... עכשיו יש הקשר דרמטי, מעל ומעבר להיבטים הפורמליים.

איך מציגים את הנחות-היסוד במשחקים? הנה כמה דוגמאות:

- פולשים מהחלל – אחד המשחקים העתיקים ביותר. כדור הארץ מותקף ע"י חייזרים ואתם צריכים להגן עליו.
- PACKMAN - אפשר ליצור אנימציה קצרה על רוחות רפאים שהפאק-מן התגרה בהם, לקח להם פירות והוא האויב שלהם ולכן עכשיו הם רודפים אחריו והוא ממשיך לגנוב להם את הפירות וכו'.
- דיאבלו - אתה משחק לוחם נודד שמגיע לעיירה TRISTRAM שהוחרבה על ידי דיאבלו, תושבי העיירה מבקשים את עזרתכם בהבסתם של דיאבלו וצבא המתים הנמצאים בצינוק מתחת לכנסיה וכו'.

יש גם הנחות-יסוד הקשורות לחיים האמיתיים, כמו למשל בסדרת המשחקים. play the news.

<http://www.impactgames.com/playthenews.php>

[תרגיל 4.6] הנחת יסוד-

כתוב את הנחת היסוד לחמישה משחקים ששיחקת ותאר כיצד הנחת היסוד הזו משפרת את המשחק.

המשימה הראשונה של הנחת יסוד היא להפוך את המערכת הפורמלית של המשחק לשמישה עבור השחקן. במקום לירות בלוקים מופשטים על גבי מסך, שחקנים יורים בחייזרים שפולשים מהחלל. הנחת יסוד מחושבת יכולה ליצור משחק הפונה רגשית לשחקנים. לדוגמה, במשחק Myst, הנחת היסוד לא שולחת את השחקן לחפש דפים אבודים עבור שני אחים, אלא גם רומזת שהאחים האלה לא סומכים אחד על השני, וכך יוצרת מתח – על מי מהם לסמוך? למי לעזור ולמי לא?

מאז "הפולשים מהחלל" ועד היום, הנחות-היסוד של משחקים התפתחו מאד, והיום הן כבר סיפורים עצמאיים.

דוגמה נוספת: המשחק "העולם החדש" מאת ברנדה רומרו: <http://brenda.games/the-new-world>

הסבר על סיפור הרקע: https://www.ted.com/talks/brenda_romero_gaming_for_understanding/transcript

דמויות

דמויות הם סוכנים שדרכם ניתן להעביר את הדרמה של המשחק ואת הסיפור עצמו. על ידי הזדהות עם הדמויות ותוצאות היעדים שלהן הקהל מפנים את אירועי הסיפור וככה מתחבר בעצם לעלילה ונהיה חלק ממנה. יש סוגים שונים של דמויות:

- הגיבור (protagonist) - הדמות הראשית בסיפור; הדמות שהעימות שלה יוצר את הסיפור.
- המתנגד (antagonist) – הדמות שמנסה להפריע לגיבור להצליח;
- בנוסף לדמויות הראשיות, יש גם דמויות משניות התורמות באופן חלקי לעלילה.

לא משנה באיזה רמת מורכבות נכתבת דמות, ישנן 4 שאלות עיקריות שצריך לשאול בעת התכנון של הדמויות כדי לוודא שחשבתם נכון לגבי מידת השפעתם \ משמעותם בסיפור.

- מה הדמות רוצה?
- מה הדמות צריכה?
- מה הקהל השחקן מצפה?
- ממה הקהל השחקן חוששים?

שאלות אלו חלות על דמויות משחק כמו גם על דמויות במדיה המסורתית. למעשה, לדמויות משחק יש הרבה מאותם מאפיינים ופונקציות כמו דמויות מסורתיות, ולעיתים קרובות הם נוצרים תוך שימוש בטכניקות אפיון.

אבל יש כמה שיקולים המיוחדים לדמויות במשחקי-מחשב. החשוב שבהם הוא האיוון בין תיפקוד ובין אמפתיה.

- מצד אחד, הדמות צריכה לתפקד באופן המייצג את השחקן האנושי במשחק הדיגיטלי. זה יכול להיות ייצוג תועלת-טכני, או לכלול היבטים של יצירתיות, משחק תפקידים והזדהות.
- מצד שני, הדמות צריכה לעורר אמפתיה - לפתח בשחקן זיקה רגשית לדמות, להזדהות עם המטרות של הדמות, וכתוצאה מכך יעדי המשחק.

יש לקחת בחשבון את עניין התיפקוד והאמפתיה לאורך כל שלבי עיצוב המשחק (הכוונה בשלבי משחק היא: תחילת משחק, אמצע משחק, וסלב אחרון של המשחק).

לדוגמא: האם לשחקן יש מטרה מוגדרת מראש? האם יש סיפור רקע ומוטיבציית קיום? או האם זוהי דמות שהומצאה על ידי השחקן עצמו? האם מאפשרים התאמה אישית וצמיחה?

בעבר הרחוק של משחקי-המחשב, דמויות הוגדרו באופן מוחלט על פי המראה החיצוני שלהם (כמו האף של מאריו), ללא ניסיון לאפיון אישיותי כלשהו. הדמויות של סלב אמצע המשחק (middle game) הן דמויות שאותן נבחר על פי חשיפה תוך כדי המשחק וגילוי המשמעות שלהן בסיפור. דמויות של הסלב הסופי של המשחק (End game) הם לרוב דמויות שנבחר כתוצאה מהכירות טובה עם המעורבות שלהן בסיפור, והכרת היכולות שלהן, ושימוש בדמויות כדי למצוא אסטרטגיה יצירתית שתוביל לניצחון או לפתרון הבעיה שבסיפור. (***) הרחבה ודוגמאות (***)

שאלה נוספת עבור המעצב ביצירת דמויות היא בעניין "רצון חופשי" לעומת שליטת השחקן. לדמויות משחק שנשלטות על ידי השחקן לא תמיד יש את האפשרות לפעול בכוחות עצמן. השחקן מקבל על עצמו את השליחות של אותה דמות, מה שמגביל את המידה שבה הדמות יכולה להפגין את אישיותה ואת תהליכי המחשבה הפנימיים שלה. לפעמים דמות היא לא לגמרי בשליטת השחקן, הדמות נשלטת על ידי בינה מלאכותית (AI) אשר מציגת תחושה של אוטונומיה שיוצרת מתח פוטנציאלי מעניין בין מה שהשחקן רוצה לבין מה שהדמות רוצה.

דוגמה ישנה: במשחק Captain Goodnight (יוטיוב: <https://www.youtube.com/watch?v=X2cxXpullEc>) מלפני כ-35 שנה, השחקן שולט בדמות של לוחם, אבל אם השחקן עוצר ולא משחק למשך זמן מסוים, הדמות מתחילה לדבר עם השחקן בחוסר-סבלנות.

(***) דוגמאות נוספות (***)

[תרגיל 4.7] דמויות משחק

ציינו שלוש דמויות משחק שאתם מגדירים כדמות מרתקת.

איך הדמויות הללו מתעוררות לחיים בתוך המשחק? מה מאפשר לכם להזדהות איתם?
האם אלה דמויות שטוחות או עגולות? דינאמיות או סטאטיות?

עלילה

אמרנו שתוצאה של משחק חייבת להיות לא וודאית- שזה חלק מהמבנה הרשמי של המשחק. זה נכון גם לסיפור. גם התוצאה של סיפור אינה וודאית (לפחות בפעם הראשונה שחווים את הסיפור). המחזות, הסרטים, הטלוויזיה והמשחקים - כל אמצעים אלו כרוכים בסיפורי סיפורים ונרטיבים המתחילים בחוסר וודאות ונפתרים במהלך הזמן. בסרט או מחזה האי וודאות נפתרת על ידי המחבר, ואילו במשחק האי וודאות נפתרת על ידי השחקן. ובגלל זה קשה מאד לשלב שיטות לספר סיפורים מסורתיים במשחקים.

במשחקים רבים הסיפור מוגבל על ידי סיפור רקע (backstory - גרסה מורחבת של premise). סיפור הרקע נותן תפאורה והקשר לקונפליקט של המשחק, והוא יכול ליצור מוטיבציה לדמויות. משחקים כמו STARCRAFT / WARCRAFT עוקבים אחרי מודל זה במצבי משחק לשחקן יחיד שלהם. במשחקים אלו נקודות הסיפור מונחות בתחילת שלב כלשהו, ועל השחקן להצליח לעבור כל שלב על מנת להגיע לנקודה הבאה בסיפור. כישלון פירושו לשחק באותו שלב שוב ושוב על להצליח. רק אז תגיע התקדמות הסיפור. כמו בסרט הידוע "לקום אתמול בבוקר".

מעצבי משחק מאמינים שיש פוטנציאל טוב יותר לשימוש בסיפור במשחקים אם הסיפור נובע מהתקדמות המשחק ולא ממבנה שנקבע מראש. לדוגמה ב SIMS השחקנים משתמשים ברכיבים הבסיסיים שמספקת המערכת הפורמאלית כדי לדמיין אינסוף סיפורים שמעורבים בדמויות המשחק שלהם.

(***) להרחיב ולהוסיף דוגמאות (***)

[תרגיל 4.8] סיפור-

בחר משחק שלדעתך הסיפור שלו משתלב בצורה טובה במהלך המשחק.

למה לדעתך משחק זה מצליח? איך העלילה מתקדמת ככל שהמשחק מתקדם?

הקשת הדרמטית

הצגנו מספר רכיבים מרכזיים דרמטיים שיכולים לסייע בעת יצירת מעורבות שחקנים במערכת המשחק. אבל הכי חשוב מהרכיבים האלה הוא הקונפליקט. הקונפליקט הוא בליבה של כל דרמה טובה, הוא נמצע בלב מערכת המשחק. קונפליקט משמעותי לא נועד רק כדי למנוע מהשחקנים להשיג את המטרות שלהם בקלות רבה מדי, אלא גם מושך שחקנים למשחק בצורה רגשית על ידי יצירת תחושת מתח באשר לתוצאה. בדרמה המסורתית קונפליקט מתרחש כאשר הגיבור עומד בפני בעיה או מכשול המונע ממנו להשיג את המטרה. במקרה של סיפור, הגיבור הוא בדרך כלל הדמות הראשית. במקרה של משחק, הגיבור יכול להיות שחקן או דמות שמייצגת את השחקן. הקונפליקט של השחקן יכול להיות נגד שחקן אחר, נגד המערכת, או דילמות אחרות. ניתן לחלק קונפליקט דרמטי מסורתי לקטגוריות כמו דמות מול דמות, דמות מול טבע, דמות מול מכונה, דמות מול חברה, דמות מול גורל, דמות מול עצמה. חשיבה על קונפליקט משחק בדרך זו עוזרת

לנו לשלב את הנחת היסוד הדרמטית של המשחק ואת המערכת הפורמאלית שלו, וכך להעמיק את יחסי השחקנים לשניהם.

הסלמה של קונפליקט יוצרת קשת דרמטית, ככל שהסיפור מתקדם לאורך הזמן, ככה הדילמות משתנות גדלות, המתח עולה ויורד בהתאם לסיטואציה, ולבסוף נפתרות הבעיות וככה נוצר מתח דרמטי.

קונפליקט נוצר כאשר לגיבור הראשי יש מטרה שמנוגדת לסביבה, הקונפליקט וניסיונו של הגיבור לפתור אותו גורמים לשורה של אירועים המובילים לפעולה הולכת וגוברת. פעולה זו מובילה לשיא בו מוצג איזשהו גורם מכריע. מה שקורה לבסוף זה הכרעה, שיוצרת את האפקט הדרמטי, ושם נפתר הקונפליקט.

(***) להרחיב יותר על הקשת הדרמטית – איך בונים אותה? להביא דוגמאות (***)

[תרגיל 4.9] עלילת סיפור חלק 1-

בחרו משחק ששיחקתם לאורך כל הדרך שלו, ועברתם את כל שלבי המשחק. וודאו שבמשחק זה מעורב סיפור כלשהו (שיש מאחוריו איזשהו סיפור).

תארו את הסיפור בהתאם לשלבי הקשת הדרמטית. התייחסו לנקודות הבאות:

א. הצגה (אקספוזיציה) – איך היא מתבצעת במשחק? מיהו הגיבור? מהו הקונפליקט העיקרי, איך ומתי הוא מוצג?

ב. מה הגיבור עושה כדי לפתור את הקונפליקט?

ג. מה גורם למתח בסיפור לעלות ככל שהסיפור מתקדם? מהו הגורם המכריע המביא את סיפור לשיא שלו?

ד. מה קורה בשלב ה"התרה" של הקונפליקט (resolution)?

[תרגיל 4.10] עלילת סיפור חלק 2-

קחו את אותו משחק מהתרגיל הקודם.

הפעם, תארו את מנגנון המשחק (gameplay) בהתאם לשלבי הקשת הדרמטית. התייחסו לנקודות הבאות:

א. אילו רכיבים של מנגנון המשחק, אם בכלל, תומכים בכל אחת מהנקודות שתיארתם למעלה?

ב. איך מטפלים באקספוזיציה של מנגנון המשחק? האם אמצעי-הבקרה והמכניקה מוסברים היטב? האם הם משולבים בהנחת-היסוד הדרמטית? האם המטרה נאמרת בברור ומשולבת בקונפליקט העיקרי של הסיפור?

ג. כיצד מנגנון המשחק גורם למתח הדרמטי לעלות?

ד. מהו הגורם המכריע במנגנון המשחק, המביא את המשחק לשיא?

ה. מה קורה ב"התרה" (סיום המשחק)? האם הרכיבים הדרמטיים והרכיבים המשחקיים עוזרים או מעכבים זה את זה?

ו. איך אפשר לשלב טוב יותר בין הרכיבים הדרמטיים (שלבי העלילה) לבין הרכיבים המכניים (מנגנון המשחק), כדי לגרום למשחק לעבוד גם בפן הרגשי?

[תרגיל 4. 11] עלילת סיפור חלק 3-

קחו את אותו משחק, והציעו שלושה שינויים בסיפור או במהלך המשחק, שלדעתכם יגרמו לשניים להשתלב טוב יותר ולהוביל לחוויה טובה יותר לשחקן.

בניית עולם

יש היבט של יצירת סיפור שהוא השלמה טבעית לעיצוב המשחק, וזהו בניית העולם. בניית עולם הוא תכנון עמוק ומורכב של עולם בדיוני, המתחיל לרוב במפות והיסטוריות, אך עשוי לכלול מחקרי תרבות שלמים, אוכלוסיות, שפות, מיתולוגיות, ממשלות, פוליטיקה, כלכלות וכו'. מעצב צריך לחשוב היטב כיצד הוא רוצה שיראה העולם בו מתרחש המשחק והסיפור, כדי ליצור חוויה משכנעת ומשמעותית עבור השחקן.

(***) להרחיב ולהוסיף דוגמאות (***)

סיכום

רכיבים של דרמה שדיברנו עליהם מהווים בסיס למערך הכלים שבו מעצב המשחק יכול להשתמש כדי לעורר תגובות רגשיות עוצמתיות מצד השחקנים. ממושגי משחק כמו אתגר, שעשוע, ועד שילוב מורכב של הנחת היסוד, דמויות וסיפור, כוחם נובע גם ההשראה שעומדת מאחורי השימוש בהם.

כמו שסרט מול הטלוויזיה הוא לא אותה חוויה כמו סרט בקולנוע, עולם המשחקים עדיין לא השיג את העומקים שהוא מסוגל להביא, זה דורש הרבה יצירתיות מצד מעצבי המשחקים, מחשבה ואומנות ליצירת דרמטיות במשחק. ככל שיחלוף הזמן המשחקים ילכו והיו יותר מתוחכמים, ובעלי יותר השפעה רגשית, לכם

בתור מעצבי משחקים פוטנציאליים, יש הרבה מקום להכנסת התפיסה האישית שלכם לגבי איך לתכנן נכון משחק, ויש הרבה ז'אנרים שעדיין לא פנו אליהם, וסיפורים שעדיין לא שילבו במשחקים.

מקורות

• Game Design Workshop, Tracy Fullerton, Chapter 4

סיכום: אור הדר.