

מטלה על פרק 4 – רכיבים דרמטיים – טיוטה

הוא מספר הסטודנטים בצוות N, בכל השאלות

שאלה 1: ניתוח משחק - הקשת הדרמטית

בחרו משחק כלשהו המתבסס על סיפור מעניין, ששיחקתם בו עד הסוף. אם אתם לא מכירים משחק כזה, אפשר לבחור את אחד המשחקים כאן: <https://ifdb.tads.org/viewcomp?id=p6s9uem6td8rfihv> (50 משחקי טקסט הטובים ביותר בכל הזמנים), או כאן: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Choice_Awards#Best_Narrative (משחקים שזכו בפרסים על הסיפור הטוב ביותר).

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)?

עכשיו 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 בבירור 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?

לסיום, הציעו N+1 שינויים בסיפור או במהלך המשחק, שלדעתכם יגרמו לשניים להשתלב טוב יותר ולהוביל לחוויה טובה יותר לשחקן.

שאלה 1: אתגר

...

שאלה 2: סוגי שחקנים

1. למדנו בשיעור על עשרה סוגי שחקנים - התחרותי, הסייר, האספן וכו'.
סוגי שחקנים. לכל אחד מהסוגים, תארו משחק מחשב שאתם מכירים, $N+1$. א. בחרו?
המתאים במיוחד לשחקנים מהסוג הזה. מה בדיוק במנגנון המשחק מכוון לסוג זה של שחקנים?
ב. לכל אחד מהמשחקים שתיארתם בסעיף א, הציעו רעיון לשדרג את המשחק, כך שיתאים לסוג.
נוסף של שחקנים.

שאלה 3: דמויות

...

שאלה 4: דמקה דרמטית

דמקה היא משחק מאד מופשט. אין עלילה, אין דמויות, ואין סיבה משכנעת למה צריך לתפוס את חתיכות היריב פרט לעובדה שזו מטרת המשחק.

תארו אוסף רכיבים דרמטיים, אשר יהפכו את דמקה למשחק מעניין יותר מבחינה רגשית:

- הנחת יסוד,
- דמויות - כל אחת מהדיסקיות היא דמות בפני עצמה, עם שם ומראה מיוחד משלה (לפחות $2N$ דמויות שונות),
- עלילה.

שחקו עם חברים או משפחה ושימו לב לתגובות שלהם. האם הרכיבים הדרמטיים משפרים את המשחק? או גורעים מהחוויה? כמו במטלות הקודמות, כל אחד מחברי הצוות יכתוב דו"ח `playtest`.

שאלה 5: הכנסת רגשות למשחק

...

שאלה 6: סיפור קוי וסיפור מתפצל

אחד ההבדלים העיקריים בין סיפור בספר לבין סיפור במשחק הוא, שהעלילה במשחק יכולה להתפצל בהתאם לפעולות השחקן.

בקישור זה: <https://writing.stackexchange.com/a/47032/40483> תוכלו לקרוא כמה רעיונות על הפיכת סיפור קוי לסיפור מתפצל, עם דוגמאות מהסיפור "עליסה בארץ הפלאות".

ברוך ה' חונן הדעת

בחרו סיפור נוסף שאתם מכירים. תארו איך אפשר להפוך אותו לסיפור מתפצל. שרטטו עץ או מכונת-מצבים המתארים את התפתחות העלילה בהתאם לפעולות השחקן. הכניסו לפחות $N+3$ נקודות פיצול בעלילה.