

מטלה – רכיבים דרמטיים – טיוטה

שאלה 1: ניתוח הרכיבים הדרמטיים במשחק

חזרו למשחק ששיחקתם במטלה הקודמת (אם התחרטתם – בחרו משחק חדש וחזרו בקצרה על המטלה הקודמת).

נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הדרמטיים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על: חוויית השחקן. בפרט:

- אתגר:** מי קהל-היעד של המשחק? אילו כישורים דרושים לשחקן? מה רמת המיומנות הדרושה? איך המשחק מתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה? איך המשחק מאזן בין שחקנים עם רמת-מיומנות שונה? איך המשחק נותן לשחקנים משוב על ההתקדמות שלהם?
- זרימה:** מה המשחק עושה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן. במשחק, מניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני, מניעת חשש-כישלון?
- שעשוע:** איך המשחק מאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?
- רגשות:** איזה רגשות התעוררו בכם כשיחקתם במשחק לראשונה? איך עיצוב-המשחק תורם ליצירת רגשות אלה?
- הנחת-יסוד:** מהי הנחת-היסוד הדרמטית של המשחק, ואיך היא מועברת לשחקן.
- דמויות:** מי הן הדמויות במשחק? מי הדמויות המרכזיות, מי הדמויות המשניות, ומה כל אחת מוסיפה לחוויית השחקן? איזה מהדמויות הן שטוחות ואיזה מהן מורכבות ומתפתחות?
- עולם:** מה מאפיין את העולם הדמיוני שבו מתנהל המשחק? איך השחקן לומד להכיר את העולם הזה?
- סיפור:** מהו הסיפור, ואיך התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה. לצורך הצגה בשיעור: הכינו מצגת של עד 10 דקות על המשחק, עם צילומי-מסך או קטעי-וידאו מהמשחק שלכם הממחישים כל אחד מהגורמים.

שאלה 2: ניתוח הקשת הדרמטית בעלילה

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:

- הצגה (אקספוזיציה) – איך היא מתבצעת? מיהו הגיבור? מה הקונפליקט העיקרי, איך ומתי הוא מוצג?
- מה הגיבור עושה כדי לפתור את הקונפליקט?

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

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

ה. מה הם הרגשות המתעוררים בשחקן תוך כדי המשחק?

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 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 (N הוא מספר חברי הצוות), שלדעתכם יגרמו לשניים להשתלב טוב יותר ולהוביל לחוויה טובה יותר לשחקן.

שאלה 3: 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 4: הוספת גורמים דרמטיים למשחק

בחרו משחק שאין בו גורמים דרמטיים, למשל דמקה - 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; למשל, כל אחת מהדיסקיות היא דמות בפני עצמה, עם שם ומראה מיוחד משלה,
- עלילה עם קשת דרמטית.

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 צריך לבצע playtest ולדווח.

שאלה 5: 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".

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.