# עבודה עם אלמנטים דרמטיים

אלמנטים דרמטיים במשחקים- (הם אלמנטים שאנחנו משתמשים בהם כדי ליצור דרמה וריגוש וחוויה מהנה במשחק שלנו, אלמנטים ויזואליים, אלמנטים רגשיים וכו'):

[תרגיל 4. 1] הפיכת דמקה לדרמטית-

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

[תרגיל 4. 2] משחקים דרמטיים-

ציין חמישה שמות של משחקים שאתה רואה בהם בעלי עניין דרמטי.

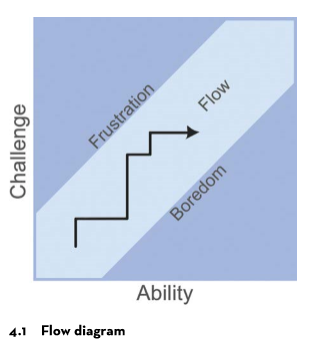
מה יש במשחקים האלו שמצא חן בענייך?

## אתגר

רוב האנשים יסכימו שמה שמעסיק אותם במשחקים, זה אתגר. הכוונה באתגר היא לאו דווקא משהו שקשה לבצע, כי אם זו הייתה הסיבה אז אתגרים במשחקים היו מעט שונים מאתגרים בחיי היום יום. אתגר במשחק מתאפיין במשימות שצריך להשלים הדורשות בדיוק אתת העבודה הנכונה כדי ליצור תחושת הישג והנאה. בגלל זה 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.

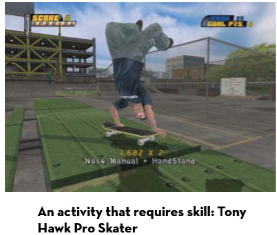
כאשר אתם תנסו לבנות את האתגר הבסיסי במשחק שלכם, תתחילו בחשיבה כיצד אנשים נהנים, ואילו סוגי פעילויות באמת משחמות אותם. יש קשר ישיר למושג אתגר, ורמת האתגר שמציגה החוויה.

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.

 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" מפי Mihaly Csikszentmihalyi פסיכולוג שעקב אחרי אנשים ופעולותיהם ותישאל אותם לגבי חווית המשחק. נסתכל על אלמנטים שגורמים לזרימה במשחק.

### 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, משימה 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 במשחקת אשר אתה מעצב?

### 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".

### 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. לדוגמא מוזיקאים יודעים אילו תווים יש לנגן בהמשך ויכולים לשמוע כשהם טועים, אותו דבר נכון באין 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.(דוגמא על קאונטר סטרייק)

### ריכוז המשימה בהישג יד

אלמנט טיפוסי נוסף של זרימה הוא שאנחנו מודרים 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 האתגרים המוצגים במשחק.



### פרדוקס השליטה

אנשים נהנים מהתחושה שהם שולטים במצבים קשים. אם 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.

### 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 מעד מאוד הזדמנות לאיים על ה -"אני-עצמי" .

### 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.

### החוויה היא בעצמה היעד

רוב הדברים בחיים הם אקסוטליים אנחנו עושים אותם לא בגלל שאנחנו נהנים מהם אלא כדי להשיג מטרה מסוימת, כמו להרוויח כסף. פעילויות מסוימות כמו אמנות מוסיקה ספורט ומשחקים הן הדרך כלל אוטוטאליות כלומר, אין שום סיבה לעשות זאת אלא להנות מהחוויה שהם מספקים.

חשבו על שאלות 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 **לדוגמא**: בקאונטר סטרייק המטרה היא לנצח את הקבוצה היריבה, ישנם 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 יכול להיות באמצעות ניסוי ותהייה, ולאחר צבירת הניסיון המתאים ולמידת הסיטואציות, נוצרת הבנה ברורה של מהם היעדים.

* 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 ותהייה 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 ואפילו צעד משמעותי לעבר יצירת סביבה שבה האתגר הוא האטרקציה המרכזית וככה לדאוג לחוויה בעלת יותר ריגוש לשחקנים.

## שעשוע

שעשוע המשחק הוא עוד אלמנט דרמטי מרכזי שמעסיק שחקנים רגשית במשחקים(לא חובה שיהיה חלק ממטרתו העיקרית של המשחק, אלא חוויה נחמדה שיכולה להוסיף אלמנטים למשחק). 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

טיב השעשוע, סרט תיעודי בדק את הנושא, תושאלו כמה אנשים לגבי טיב השעשוע, והנה כמה מהתגובות שלהם: שעשוע הוא סוער, הוא לא מכוון, זה ספונטני, זה לא מתוכנן, זה פיזי, זה כיף, מצב רגשי כשאתה מבלה. שעשוע הוא למעשה התנהגות חסרת משמעות, כלומר אתה עושה את זה בגלל הערך המהותי עבורך, אבל לשעשוע יכול להיות תועלת. כאשר מפתחים מיומנות כלשהי אז ניתן להשתמש בה בזירות אחרות. משחק הוא אחד הדרכים בו אנחנו מרגישים את צורת העולם. משחק הוא הפריט 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 דע, 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 כתהליך 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 חיקויי
* משחק ורטיגו

לדוגמא משחקי אסטרטגיה כמו שחמט או WARCRAFT3 הם בבירור משחקי תחרות מבוססי כללים ואילו משחקי תפקידים כרוכים בחיקוי, תחרות גם בסביבה מבוססת כללים.

בחינת כל אחד מסוגי המשחקים הללו תעזור לכם לקבוע יעדי חוויית שחקן עבור המערכת משחק 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.

* המתחרה: משחק על הטוב מבין האחרים, מבלי קשר לאיזה משחק זה.
* סייר: סקרן לגלות, על העולם ומחפש הרפתקאות מחפש לעבור גבולות נפשיים ופיזיים.
* האספן: רוכש פריטים, גביעים או ידע, אוהב ליצור ערכות(SETS) לארגן פריטים, או היסטוריה.
* הישג: משחק לרמות הישג שונות, דרגות ותמריצים.
* הג'וקר: 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. לדוגמה 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?

## הנחת יסוד:

בנוסף לאתגר והשעשוע, משחקים משתמשים באלמנטים מסורתיים של דרמה כדי ליצור את המעורבות של השחקנים במשחק. הנחת היסוד הבסיסית ביותר היא ללא אלמנטים דרמטיים, והמשחק מתבסס על תפאורה ומטאפורה. ללא הנחת יסוד דרמטית משחקים רבים היו מפשטים מכדי ששחקנים יוכלו להתחבר למשחק מבחינה רגשית. דמיינו משחק שבו יש לכם אוסף של מידע, המטרה שלכם לשנות את הנתונים שלכם כדי להגדיל את הערכים שלהם, במשחק כזה ישיר של התעסקות במידע אותי יהיה יותר קשה למצוא עניין וזה די משעמם. אבל משחק לחימה טיפוסי יכול לעבוד טוב מבחינה פורמאלית. כדי לחבר בין שחקנים למשחק בצורה רגשית יותר, על מעצב המשחק ליצור הנחת יסוד דרמטית. לדוגמא 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.

לדוגמא 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'.

בדיאבלו 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'.

[תרגיל 4. 6] הנחת יסוד-

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

השימה הראשונה של הנחת יסוד היא להפוך את המערכת הרשמית של המשחק למשחק עבוד המשתמש. במקום לירות בלוקים מופשטים על גבי מסך, שחקנים יורים בחייזרים שפולשים מהחלל. הנחת יסוד מחושבת יכולה ליצור משחק שפונה רגשית לשחקנים.

## דמות

דמויות הם סוכנים שדרכם ניתן להעביר את הדרמה של המשחק ואת הסיפור עצמו. על יידי הזדהות עם הדמויות ותוצאות היעדים שלהן הקהל מפנים את אירועי הסיפור וככה מתחבר בעצם לעלילה ונהיה חלק ממנה. 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\קשיים?

שאלות אלו חלות על דמויות משחק כמו גם על דמויות במדיה המסורתית. למעשה, לדמויות משחק יש הרבה מאותם מאפיינים ופונקציות כמו דמויות מסורתיות, ותעיתים קרובות הם נוצרים תוך שימוש בטכניקות אפיון. לדמויות המשחק יש גם כמה שיקולים ייחודיים. החשוב שבהם הוא האיזון בין שליחות ובין אמפתיה. שליחות היא הפונקציה המעשית של דמות כייצוג של השחקן במשחק. שליחות יכולה להיות שימושית לחלוטין, או שהיא יכולה לכלול היבטים של יצירתיות, משחק תפקידים והזדהות.

אמפתיה היא הפוטנציאל של השחקנים לפתח זיקה רגשים לדמות, להזדהות עם המטרות של הדמות, וכתוצאה מכך ליעדי המשחק. יש לקחת בחשבון את עניין השליחות והאמפתיה לאורך כל שלבי עיצוב המשחק( הכוונה בשלבי משחק היא: תחילת משחק, אמצע משחק, ושלב 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? לדוגמא :דמויות של החלק ההתחלתי (EARLY GAME) הוגדרו באופן מוחלט על פי נראות, ללא ניסיון לאפיון כלשהו. דמויות של שלב אמצע המשחק (middle game) הן דמויות שאותן נבחר על פי חשיפה תוך כדי המשחק וגילוי המשמעות שלהן בסיפור. דמויות של השלב 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.

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 מלכותית(AI) אשר מציגות תחושה של אוטונומיה שיוצרת מתח פוטנציאלי מעניין בין מה שהשחקן רוצה לבין מה שהדמות רוצה.

[תרגיל 4. 7] דמויות משחק

תן שם לשלוש דמויות משחק שאתה מגדיר אותם כ דמות מרתקת.

איך הדמויות הללו מתעוררות לחיים בתוך המשחק? מה מאפשר לך להזדהות איתם? האם אם דמויות דינאמיות? סטאטיות וכו'?

## סיפור

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 הם כל אמצעים אלו הם 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 למעשה סיפור אחורי: מעין גרסה מורחבת של הנחת היסוד. הסיפור האחורי 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 דרגה כלשהי ועל השחקן להצליח לעבור כל שלב על מנת להגיע לנקודה הבאה בסיפור. כישלון פירושו לשחק באותה רמה שוב ושוב על להצלחה. רק אז תגיע התקדמות הסיפור.

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

[תרגיל 4. 8] סיפור-

בחר משחק שלדעתך הסיפור שלו מולבש בצורה טובה במהלך המשחק.

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

## 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.

## הקשת הדרמטית

הצגנו מספר אלמנטים מרכזיים דרמטיים שיכולים לסייע בעת יצירת מעורבות שחקנים במערכת המשחק. אבל הכי חשוב מהאלמנטים האלה הוא הקונפליקט. הקונפליקט הוא בסיסה 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 ממשו 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 אופי, אופי מול אופי, אופי מול טבע, אופי מול מכונה, אופי מול חברה, אופי מול גורל. 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.

[תרגיל 4. 9] עלילת סיפור חלק 1-

בחר משחק ששיחקת לאורך כל הדרך שלו, ועברת את כל שלבי המשחק. וודא שבמשחק זה מעורב סיפור כלשהו(שיש מאחוריו איזשהו סיפור).

לדוגמא: Mass effect 3, Dues ex, Bio shock, Infinity, Star wars: אלו עשויים להיות בחירה טובה.

כעת, תכננו סיפור שהוא נגד הקשת הדרמטית של אותו משחק.

* איך כעת מטפלים באקספוזיציה (מידע ראשוני, בסיסי הנמסר ביצירה ותפקידו להציג בפני הקורא מידע שישמש אותו להבנת היצירה)? מיהו הגיבור? מה הקונפליקט העיקרי ומתי הוא מוצג?
* מה הגיבור עושה כדי לפתור את הקונפליקט?
* מה גורם למתח בסיפור לעלות ככל שהסיפור מתקדם? מהו הגורם המכריע שמביא לשיא הסיפור?

[תרגיל 4. 10] עלילת סיפור חלק 2-

כעת קחו את אותו משחק ותנסו לתאר את מהלך המשחק עצמו(gameplay) בניגוד לקשת הדרמטית.

* אילו אלמנטים במשחקים אם בכלל תומכים בכל אחת מהנקודות שתיארתם?
* כיצד מטפלים באקספוזיציה(מידע ראשוני, בסיסי הנמסר ביצירה ותפקידו להציג בפני הקורא מידע שישמש אותו להבנת היצירה)? האם השליטה והמכניקה מוסברים היטב? האם הם משולבים בהנחה הדרמטית? האם המטרה נאמרת בבירות ומשולבת בקונפליקט העיקרי של הסיפור?
* כיצד מהלך המשחק גורם להתפתחות הדרמטית לעלות?
* מהו הגורם המכריע במהלך המשחק המביא את המשחק לשיא?
* מה קורה בהחלטה המשמעותית של שיא המשחק? האם האלמנטים הדרמטיים והאלמנטים המשחקיים עוזרים או מעכבים את זה?
* כיצד עשויים להיות משולבים טוב יותר בכדי לגרום למשחק לעבוד גם בפן הרגשי?

[תרגיל 4. 11] עלילת סיפור חלק 3-

קחו את אותו משחק ובואו עם שלושה שינויים בסיפור או במהלך המשחק שאתם מאמינים שיגרמו לשניים להשתלב טוב יותר ולהוביל לחוויה טובה יותר לשחקן.

## סיכום

אלמנטים 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 דרמתיות 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.