

דיווח חווית משחק:

עמית:

בתוך אחד שמשרת שירות מילאים קרב הסיפור נוגע לי אישית בנקודה רגישה, כיוון ש-מהות המשחק היא בעיקר להעביר מסר שהזמן שלנוizzato בעולם ולדעת להכיר ולהעיר כל שנייה של זמן בעולם.

האלמנט שבählט בולט הוא ההיכרות שלנו עם תומאוס, הדמות המרכזית של המשחק, שנזרקת אל שדה הקרב ששטווף בדם, ומאפשר לנו השחקנים לדמיין איך זה נראה מבעד לעיניו של תומאוס.

נוסף על כך, התיאורים ה"מוגזמים" של ה-protagonist, מוסיפה אלמנט דramaticusp שמשרה צמרמוות ואיימה.

המשחק באמת נותן הקדמה לאיך משחקים יותר גדולים באורכם ובכמות הפיצולים שלהן, מושכות ויצירות תחשוה של סקרנות-గורמת לנו השחקנים להתעסק בדילמות קשות מבחינה ערכית, אשר יוצרות חיבור רגשי אל הדמות הראשית שלנו.

כששיחקתי ב עצמי שוב ושוב ובדקתי את הזרימה של המשחק, הרגשתי שהסיפור מותח מאד והוא מצליח להחזיק את תשומת הלב. הוא גرم לי לרצות לעבור על כל הוויראציות האפשריות של העלילה ושל הסופים, לראות איך כל החלטה קטנה משנה את הדרך ואת התוצאה.

התיאורים של הבז, ריח הגוף, רעש פגמים, המבט בעיניו של הטוראי הצער, וגם הדמות הסוריאליסטית של עם ראש השעון עוזרים להרגיש את הסצנה, ולא רק לקרוא עליה. זה הופך את הבחירות למשמעותיות מתוך ההזדחות רגשית עם הדמות והמצב. יחד עם זאת, בזמן העבודה ובבדיקות שעשית שמתוי לב שיש כמה מונחים שיכולים להיות פחות ברורים למי שלא מכיר מושגים צבאים או היסטוריים. לדוגמה, שמות של כלי נשך, מושגים או אזכורים למקוםות כמו הסום ודובר.

מבחןת קצב ומבנה, אני מרגישה שהמעבר בין חלק העלילה עובדים טוב: יש קטעים אינטנסיביים של קרב, דילמות מוסריות ובחירה בחיים או במוות, ולצדם קטעים שקטים יותר כמו הסצנות בבית החולים, על המרפא עם האמא או הרוגים מול השקעה. השילוב הזה יוצר קצב שחוזר ונע בין מתח לשקט, אבל השקט אף פעם לא באמת בטוח, תמיד יש תחושה שימושו לא מסתדר. נותן תחושה שהטראות והמלחמה ממשיכותليلות את הדמות, גם כשהיא לא כארה חזרה הביתה.

בחלק מהמקרים הבחירה מובילת לסוף שונה לגמר, ובחלק היא משנה את הדרך ואת המטען הרגשי של הדמות. זה חזק לי את הקשר בין בין הדמות של תומאס, וגרם לחשוב לא רק מה כדי לי לעשות כדי לנצח, אלא איזה בן אדם אני בתוך הסיפור הזה.