

דיווח חוויית משחק:

עמית:

בתור אחד שמשרת שירות מילואים קרבי הסיפור נוגע לי אישית בנקודה רגישה, כיוון ש-מהות המשחק היא בעיקר להעביר מסר שהזמן שלנו קצוב בעולם ולדעת להכיר ולהעריך כל שנייה של זמן בעולם.

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

נוסף על כך, התיאורים ה"מוגזמים" של ה-protagonist, מוסיפה אלמנט דרמטי שמשרה צמרמורות ואימה.

המשחק באמת נתן הקדמה לאיך משחקים יותר גדולים באורכם ובכמות הפיצולים שלהן, מושכות ויוצרות תחושה של סקרנות ה-גורמת לנו השחקנים להתעסק בדילמות קשות מבחינה ערכית, אשר יוצרות חיבור רגשי אל הדמות הראשית שלנו.

גל:

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

התיאורים של הבוץ, ריח הגופרית, רעש פגזים, המבט בעיניו של הטוראי הצעיר, וגם הדמות הסוריאליסטית של עם ראש השעון עוזרים להרגיש את הסצנה, ולא רק לקרוא עליה. זה הופך את הבחירות למשמעותיות מתוך הזדהות רגשית עם הדמות והמצב. יחד עם זאת, בזמן העבודה ובבדיקות שעשיתי שמת לי לב שיש כמה מונחים שיכולים להיות פחות ברורים למי שלא מכיר מושגים צבאיים או היסטוריים. לדוגמה, שמות של כלי נשק, מושגים או אזכורים למקומות כמו הסום ודובר.

מבחינת קצב ומבנה, אני מרגישה שהמעברים בין חלקי העלילה עובדים טוב: יש קטעים אינטנסיביים של קרב, דילמות מוסריות ובחירה בחיים או במוות, ולצידם קטעים שקטים יותר כמו הסצנות בבית החולים, על המרפסת עם האמא או הרגעים מול השקיעה. השילוב הזה יוצר קצב שחוזר ונע בין מתח לשקט, אבל השקט אף פעם לא באמת בטוח, תמיד יש תחושה שמשהו לא מסתדר. נותן תחושה שהטראומה והמלחמה ממשיכות ללוות את הדמות, גם כשהיא לכאורה חזרה הביתה.

בחלק מהמקרים הבחירה מובילה לסוף שונה לגמרי, ובחלק היא משנה את הדרך ואת המטען הרגשי של הדמות. זה חיזק לי את הקשר ביני לבין הדמות של תומאס, וגרם לחשוב לא רק מה כדאי לי לעשות כדי לנצח, אלא איזה בן אדם אני בתוך הסיפור הזה.