

אוניברסיטת אריאל

פיתוח משחקי מחשב

סמסטר אביב

רכיבים דרמטיים - Labyrinthine



1. אתגר

- במשחק השחקנים נמצאים בתוך מבוך חשוך (יער רדוף, מבוך מתחת לאדמה, וכו'...). כאשר מפוזרים מפלצות שמסתובבות במפה, וכאשר רואות שחקן רודפות אחריו ועלולות להרוג אותו במידה וייתפס. כדי לצאת מהמבוך, יש צורך בפתירת החידות או משימות פשוטות כמו אסיפת מפתחות שמפוזרים במפה. לפיכך, שילוב שני אלמנטים אלו משרה לחץ על השחקנים. לכן, כישור שנדרש במשחק הוא פתרון בעיות תוך כדי עמידה בלחץ. יתרה מזאת, יש צורך בתקשורת ושיתוף פעולה מלא בין השחקנים, שכן, במשחק ניתן לשחק עם עוד שלושה אנשים, ולכן, בניית אסטרטגייה טובה של פיצול הכוחות ומי הולך לאן ועושה מה, חשובה למעבר השלב בצורה הטובה ביותר. נוסף על כך, נדרש במשחק כושר התמצאות בצורה גבוהה מאחר שהמבוכים חשוכים מאוד, וקל לאבד את הצפון כבר בכמה דקות הראשונות של השלב. לכן, השחקן צריך לדעת להתמצא במפות כאלו עם האמצעים הנתונים לו שכוללים: מצפן, פנס, עששית, ו-sticklight-ים שניתן לזרוק.
- במשחק ניתן לבחור את רמת הקושי (easy, normal, hard, very hard, extreme) ב-game mode נפרד מה-story mode שנקרא case files mode, כאשר רמת הקושי מתבטאת בכמה אופנים, אשר ביניהם: כמות החיים המשותפת של השחקנים, גודל המפה, והגודל של הסכנה במשחק.
- השחקן יכול לעלות רמות ככל שמשלים יותר מפות של מבוכים, וככל שהוא עולה יותר רמות המפות שהמשחק מציג בפניו נהיות יותר קשות.

2. זרימה

- על מנת לנסות למקד את השחקנים בלהבין מה הם צריכים לעשות באותו שלב, המשחק מפזר פתקים שבתוכם כתוב מכתב. אותו מכתב יכול לכלול הוראות לתפעול של מכונה, מה השחקנים צריכים לאסוף באותו חלק של השלב, או סתם דברים משעשעים. בנוסף, כדי שהשחקנים לא ישכחו מה הם צריכים לעשות ומה הם השלימו, המשחק כותב בצד שמאל למעלה של המסך את כל מה שהשחקנים צריכים לעשות באותו חלק של המשחק, ואילו דברים הם כבר השלימו. אחד מהדברים הכי חשובים

במשחק אשר משפיע על רגשות השחקן וממקד את תשומת הלב שלו זה הסאונד, לדוגמא: הצרחות של המפלצות, רעשי חיות ברקע, צעדים של השחקנים והמפלצות, מלכודות שטמונים במפות שיכולים להבהיל או לפצל את השחקנים.

- לרוב המשחק משמיע סאונד כאשר אוספים פריטים הכרחיים למשימה. נוסף על כך, כאשר השחקנים משלימים משימה, ניתן לראות שהמפה תתעדכן בהתאם ולפעמים עדכון זה ילווה בצלילי רקע. למשל, אם השחקנים רואים שיש שער שהם מנסים לפתוח, וכתוב שהשער נעול כאשר מנסים לפתוח אותו, אז כאשר השחקנים יאספו מפתח באחד מהבקתות, יהיה ניתן לפתוח את השאר והסמן של הכוונת ישתנה.
- כל שלב במשחק הוא מבוכ ולמבוך יש כמה חלקים שהשחקנים צריכים לעבור בדרך כדי לסיים את כל המבוך. לכן, לאחר החלק באותו השלב, השחקנים יראו במסך שהם הגיעו ל-checkpoint חדש ומעתה ישתגרו לשם. בסיומו של כל מבוך, המשחק יעביר את השחקנים לשלב הבא, שהוא מייצג מבוך חדש עם מפה חדשה. המשחק נותן משוב על כישלון ע"י הצגה של כמות החיים המשותפת של הקבוצה כאשר אחד השחקנים מת בידי מפלצת, לאחר שכמות החיים המשותפת מגיעה ל-0 צריך להיכנס לשלב מחדש. בנוסף, ההצגה של המשימות שנותרו על גבי המסך נותנת לשחקן משוב של מה שנשאר לו כדי לצלוח את השלב.

3. שעשוע

- חנות המשחק - המשחק נותן אפשרות לשחקנים לקנות בחנות עם ticket-ים כל מיני עיצובים קוסמיים, כגון: כובעים, מסכות מפחידות, עיצובים ל-sticklight-ים, וכו'... ובנוסף, נותן אפשרות לשחקנים לקנות גם פריטים נוספים שיכולים לעזור להם במבוך, כמו: אקדח זיקוקים - יכול לעזור לשחקנים האחרים למצוא את אותו שחקן שירה לשמיים, פנס שמאיר יותר חזק, ועוד...

הישגים של המשחק - achievements - במשחק ניתן לעשות משימות צדדיות כדי לקבל הישג, כגון: אסיפה של ספרי מדריך באותו שלב של המשחק שמפוזרים במפה בכל מיני מקומות, או החייה של בן אדם בפעם הראשונה, וכו'...

קלטות - במשחק ניתן לאסוף קלטות אשר נשמעות ברגע שאוספים אותן. התוכן של הקלטת מכיל תיעוד של שוטר שנמצא במסע חיפושים אחר ילד שנכנס פעם למבוך ונעלם.

שעשוע של המשחק כלפי השחקן - המשחק דואג לייצר אווירה מפחידה עם כל מיני jumpscare-ים שהוא טומן, צלילים מפחידים ברגע שנכנסים למקום מסוים (כמו צלילים של ילדים קטנים צוחקים ומנורה מנותצת בעת כניסה לגן שעשועים, מוזיקה מחרידה בכניסה לבית רדוף, וכו'...) או פרטים אחרים מפחידים (כגון: פסלים מפחידים שמסתכלים על השחקן, המפלצות השונות, הפרדה של השחקנים עם שער חוצץ, ועוד...).

- המשחק מתאים ביותר לשחקן **הסייר**, כיוון שיש צורך בלחקור את המבוך החדש שבו נמצאים, לחפש דברים מסויימים. בנוסף, המשחק גם מתאים לשחקן **ההישגי**, שכן יש צורך בפתירת חידות שמאתגרות את החשיבה, הזיכרון ועוד אלמנטים אינטלקטואליים, על מנת להתקדם ולעבור לשלב

הבא. בנוסף, יש game mode נוסף, ששם המטרה לעבור כמה שיותר מבוכים ברמות קושי שרק עולות ככל שהרמה של השחקן עולה, ועל כך הוא מרוויח ticket-ים לחנות ועולה רמות.

4. רגשות

- כאשר שיחקנו את המשחק בפעם הראשונה לא יכולנו להתעלם מהפחד, המתח והלחץ ששרר. ככל שמתקדמים ונכנסים עמוק יותר במבוך, מבינים שהמבוך נהיה יותר חשוך, נראה יותר מפחיד, פוגשים מפלצות מפחידות שמשמיעות רעשים מוזרים, ונהיה יותר צר, המשחק מכין את השחקנים לקראת המתקרב לבוא (למשל ע"י כך שרואים את המפלצת עוברת ברקע), נתקלים בכל מיני מקומות לצד המבוך שצריך להגיע אליהם שנראה שלקוחים מסרט אימה (מבחינת נראות וסאונד). לכן, ביצוע המשימות ביחד לעובדה שהמפלצות מסתובבות ולפעמים מגיעות, מייצר אווירה מלחיצה ומפחידה. המשחק הצליח בכל מבוך לשמור על האווירה הזאת, על אף שהמפות של המבוכים שונים לחלוטין. בנוסף, בכל בריחה מוצלחת שלנו מהמבוך הרגשנו התרגשות לקראת המבוך הבא והקלה.

5. סיפור-רקע

- השחקן משחק כאחד מתוך עד ארבעה שחקנים שנקראו לעזור בהקמת אטרקציה חדשה ליריד העיר. ברגע שהוא והחברים נכנסים למבוך, הם מגלים במהרה שעובדת לשעבר, ג'ואן, חקרה על חלק מהמבוך שעלה בעבר. כשהם עוקבים אחר עקבותיה, הם מבינים במהירות שלמבוך יש עבר הרבה יותר אפל ממה שנאמר בהתחלה. בנוסף, מסופר על ילד שפעם נכנס למבוך ולא חזר, ושומר שחיפש אחר הילד הנעדר במבוך שגם נעלם והשאיר קלטות שלו בזמן המסע.
- הסיפור במשחק עצמו מתחיל שהשחקנים משתגרים ליד פתח המבוך. ככל שהם מתקדמים, הם רואים פתקים שכתבה והשאירה אותה חוקרת, אשר בין היתר מכווינים אותם מה לעשות, ממה להיזהר, ועוד... בנוסף, רואים השחקנים את הקלטות שהשאיר השומר הנעדר שמתאר בהן את הזוועות שהוא רואה.

6. דמויות

- **הדמויות המרכזיות** אלו בעצם השחקנים שמנסים לצלוח את המבוך.
- **הדמויות המשניות** אלו המפלצות שרודפות אחר השחקנים במבוך. כל מפלצת שונה ברמתה ובנראות שלה. לחלק מהמפלצות יש חולשות, למשל, את המכשפה ניתן לסנוור עם פנס, יתרון משמעותי שמאפשר לברוח כשהיא כבר בכוונת על מישור. ניתן לראות שמפלצות שיותר חזקות ברמתם, קשה מאוד לברוח מהן, הן יותר מהירות, גדולות, ומשמיעות קול יותר חזק ומפחיד, ויש להן פחות חולשות. הדמויות המשניות - המפלצות משתנות משלב לשלב, אך ניתן בבירור לשים לב שרוב המפלצות הקשות ברמתן נמצאות בשלבים המתקדמים יותר. בנוסף, המפלצות המחרידות מתוכננות עם בינה מלאכותית לרדוף אחר השחקנים באופן שמזכיר רצון חופשי.

7. עלילה

- העלילה המרכזית היא שהשחקנים שבהתחלה נקראו לעזור ליריד שבא באותה שנה לעיירה, נסחפו למיסטורין של המבוך, עד שנקלעו למצב שלא יכולים לצאת מהמבוך כמו שאר הנעדרים. עתה, השחקנים עושים כל שביכולתם כדי לשרוד את הנורא שנמצא במבוך, לאחר שהם עוברים את אותו המבוך, הם נקלעים למבוך אחר (שלב אחר במשחק), וככה העלילה ממשיכה.

- עלילת המשחק מתפתחת ברגע שהשחקנים מבצעים משימות, ובכך עוברים לחלק הבא של אותו מבוך ולבסוף, לחלק האחרון - הסוף של המבוך. בשלב אחד השחקנים נמצאים בתוך מבוך שיחים, בשלב שני השחקנים נמצאים ביער חשוך, בשלב אחר, השחקנים נמצאים מתחת לאדמה במנהרות שמובילות לחדרי מקדש מתקופה עתיקה. אך, היא דומה בכך שהשחקנים נמצאים בתחילת מבוך, נכנסים אליו ובדרך האימתנית מבצעים משימות, נתקלים במפלצות, מגיעים למקומות חדשים במבוך, ולאחר מכן, בסוף החלק האחרון של המבוך, נמלטים מהמבוך אל המבוך הבא.

8. עולם

- בעולם ניתן לראות שפועלים חוקי הפיזיקה, למשל זריקה של sticklight-ים בכל עוצמות שונות. ניתן לראות שמיקומו הגאוגרפי של המבוך נמצא במקום נידח, רחוק מהעיירה עצמה. בנוסף, ניתן לראות היסטוריה עשירה כמו בקתות ישנות בתוך המבוך, בית רדוף באמצע היער ועוד... בכל שאר הדברים קשה להסביר מאחר שהמפות נמצאות במקומות נידחים, רחוקים מהעיירה.
- השחקן צריך לגלות בעצמו תוך כדי חקירה של העולם, איך העולם בנוי ואיפה נמצאים כל המקומות המעניינים שקשורים למשימות, מאחר שמפת העולם אינה חשופה לשחקן (המפה היא המבוך).

9. הרכיב הייחודי

הרכיב הייחודי שמייחד את המשחק זה האתגר, מאחר שאין הרבה משחקי אימה מרובי-משתתפים שמשלבים מבוכים אימתיים עם פאזלים. דבר כזה, יוצר חוויה משותפת כיפית, מפחידה, מאתגרת ולעתים אף מצחיקה.

