

ניתוח הרכיבים הדינמיים של משחק - Superliminal

• מאפיינים מספריים:

לשחקן אין גישה למאפיינים המספריים אך מאחורי הקלעים קיים מנגנון שמגדיר גבולות לגודל המינימלי והמקסימלי של כל אובייקט.

גודל העצמים: ניתן לשנות את הגודל שלהם על ידי שינוי הפרספקטיבה (לדוגמה, עצם שנראה קטן מרחוק יכול להפוך לגדול כשמקרבים אותו).

- מדוע נבחרו מספרים אלו: כדי להגביל את השחקן בגודל האובייקט על מנת שלא יוכל לדלג על שלבים בדרך, ומצד שני לא לתת לו יכולת להקטין אותם יותר מידי שתגרום להעלמות האובייקט.
- איך המספרים משפיעים על הבחירות של השחקן: השחקן כל הזמן צריך לחשוב כמה גדול או קטן עצם צריך להיות כדי לפתור חידה מסוימת.
- מה היה קורה אם המספרים היו משתנים: אם לא היה ניתן להגדיל או להקטין את העצמים, החידות היו פחות יצירתיות ומאתגרות, מה שהיה משנה את חוויית המשחק לחלוטין.

• מיקומים:

- עצמים שמיקומם נבחר בצורה אסטרטגית: כפתורים, דלתות, קוביות ועוד חפצים אינטראקטיביים ממוקמים לעיתים קרובות במקומות שמדריכים את השחקן להבין מנגנונים חדשים או לפתור חידות.
- מדוע המיקומים הללו נבחרו: המעצבים השתמשו במיקומים האלו כדי להוביל את השחקן בצורה אינטואיטיבית לחקור ולחשוב מחוץ לקופסה. לדוגמה, דלת עשויה להיראות בלתי נגישה עד שהשחקן מבין שהוא יכול להגדיל עצם כדי ליצור גשר.
- מה היה קורה אם המיקומים היו משתנים: אם החפצים היו קרובים מדי או רחוקים מדי, השחקנים עלולים לפספס את החשיבות שלהם או להתבלבל, מה שהיה גורם לתסכול או הופך את החידות לקלות מדי.

• התנהגויות:

במשחק אין באמת עוד דמויות חוץ מהמשחק.

• כלכלה:

במשחק אין מערכת מסחר.

• מידע:

- השחקן מקבל מידע מאוד מוגבל, והתמונה המלאה נחשפת לו בהדרגה דרך חוויות המשחק. באופן כללי, המשחק שואף להטעות את השחקן בעזרת אשליות אופטיות, פרספקטיבות משתנות, ומידות משתנות של אובייקטים, כך שהשחקן נדרש לחשוב ולהתנסות כדי להבין את הקשרים בין הדברים.
- מידע גלוי: מיקום האובייקטים, עיצוב הסביבה ואת ההשפעות הישירות של פעולות השחקן, כמו שינוי גודל או הזזת אובייקטים.
- מידע נסתר: החוקיות שמאחורי מנגנוני המשחק (כמו השלכות פרספקטיבה), מטרות סמויות ופתרון החידות. השחקן מגלה את דברים אלו על ידי התנסות וחקירת האזור.
- נקודת מבט של השחקן: גוף ראשון, מה שמכניס את השחקן לתוך החידות ויוצר תחושת מעורבות אישית באתגרים.

- **שליטה:**

- סוג שליטת השחקן: השליטה של השחקן היא ישירה, כך שהשחקן משפיע על העולם באופן מיידני על ידי תנועה, הזזה ושינוי גודל אובייקטים.
- שליטה בזמן אמת: כל הפעולות מתבצעות בזמן אמת, מה שמגביר את תחושת המעורבות והדחיפות.

- **תופעות דינאמיות:**

- אילו תופעות דינאמיות מעניינות מתגלות במשחק:
 - אשליות אופטיות משתנות: המשחק עושה שימוש בפרספקטיבה משתנה, מה שגורם לאובייקטים להיראות שונים בהתאם למיקומם של השחקן. תופעה זו דורשת מהשחקן לחשוב בצורה יצירתית ולהתאים את פעולותיו.
 - הזזת אובייקטים והשפעתם על הסביבה: השחקן יכול להזיז ולשנות את גודל האובייקטים, והדבר משפיע על חידות ומשימות במשחק, כגון יצירת גשרים או דלתות לשם התקדמות.
- באגים בדינאמיקה: לעיתים עצמים מתנהגים בצורה לא צפויה, כמו חפצים שנכנסים דרך קירות, אבל תופעות כאלה לרוב תורמות לחוויה הסוריאליסטית של המשחק ולא פוגעות בה.

- **קהילת השחקנים:**

- גודל קהילת השחקנים של המשחק: קהילת השחקנים של Superliminal בינונית. המשחק זכה להכרה בזכות היצירתיות והייחודיות שלו, מה שהביא לקהל מגוון, כולל גיימרים מזדמנים וגם שחקנים מנוסים.
- תופעות תרבותיות וחברתיות:
 - שיתוף פתרונות ודיונים: שחקנים מנהלים דיונים על פתרונות יצירתיים לחידות ומציגים גישות שונות לפתרון באמצעות סרטונים, צילומי מסך, ומדריכים. שיתוף זה מסייע לשחקנים אחרים שנתקלים בקשיים ומעודד חשיבה מחוץ לקופסה.
 - סרטונים וסטרימינג: שחקנים רבים יוצרים סרטונים שבהם הם מציגים את חוויית המשחק שלהם, יחד עם הסברים על איך הצליחו לפתור את החידות.

שינוי ושימוש ברכיבים דינאמיים - שינוי מאפיינים מספריים

בחרנו במשחק הקלפים "לבבות" (Hearts) שמיועד ל-3-4 שחקנים, ומטרתו לצבור כמה שפחות נקודות לאורך הסיבובים. המשחק מסתיים כשאחד השחקנים מגיע ל-100 נקודות, והמנצח הוא השחקן בעל הניקוד הנמוך ביותר.

כללי המשחק בקצרה:

- המשחק מורכב ממספר סיבובים, כאשר בכל סיבוב כל השחקנים משחקים קלף אחד בכל תור ("יד").
- בתחילת כל סיבוב, השחקן שמחזיק בקלף 2 תלתן פותח ומשחק את הקלף הראשון.
- לאחר מכן, כל שחקן בתורו חייב לשחק קלף מאותה הצורה (Suit), אם יש ברשותו קלף כזה. אם אין לו קלף מהצורה המבוקשת, הוא יכול לשחק כל קלף אחר שבידו, כולל קלפי עונש.
- קלפי עונש:
 - לבבות (Hearts) - כל קלף לב שווה לנקודה אחת.
 - המלכת עלה (Queen of spades) - קלף זה שווה ל-13 נקודות ומהווה איום משמעותי.
- השחקן ששיחק את הקלף הגבוה ביותר באותה הצורה לוקח את כל הקלפים באותה "יד" ומניח אותם בצד, אם היו לבבות או מלכת עלה אז מספר הנקודות של השחקן עולה.



שינוי במאפיינים מספריים:

השינוי שביצענו במשחק הוא החלפת קלף המלכת העלה לקלף 8 עלה, כך שכעת קלף זה מקבל ערך של 13 נקודות עונש במקום המלכה.

השפעת השינוי על המשחק:

במשחק המקורי, המוקד העיקרי הוא הימנעות ממלכת העלה – קלף עונש גבוה שניתן לקבל רק עם כמות קטנה של קלפים. קלף זה ברור ובולט במשחק, ולכן קל יחסית לעקוב אחריו ולצפות מתי הוא עשוי לעבור בין השחקנים. השינוי הופך את קלף ה-8 עלה לקלף עונש משמעותי, מה שמחייב את השחקנים לשנות גישה ואסטרטגיה. בניגוד למלכת העלה, קלף ה-8 עלה הוא קלף נמוך שמופיע בתדירות גבוהה יותר, משתלב במהלך הרגיל של המשחק, ופחות צפוי כקלף עונש. במקום להתמקד רק במעקב אחר קלפים גבוהים ובולטים, השחקנים נדרשים לשים לב למגוון רחב יותר של קלפים, לנתח את הידיים של שאר השחקנים ולחשוב באופן אסטרטגי כיצד להימנע מלקיחת קלפים מסוכנים. מכיוון שקלפים נמוכים נוטים להיות פחות בולטים במשחק, השינוי יוצר אתגר חדש לניהול הקלפים בידיים ולתכנון מהלכים בצורה מחושבת יותר. שחקנים צריכים כעת לנתח באופן עמוק יותר את הסיטואציות במשחק, לזהות סיכונים גם במקומות פחות צפויים, ולפעול בזירות רבה יותר כדי להימנע מהפסד נקודות בשל קלף ה-8 עלה.

