# Ονομα

Το όνομα του παιχνιδιού μπορεί να αναφέρεται στο διαστημικό του περιεχόμενο μιας που οι διαστημικές λέξεις είναι αρκετά δημοφιλείς , επίσης μπορεί να εμπεριέχει καποια μεταφορά για την κατάσταση του παίκτη ή του παιχνιδιού ,μερικές καλές εναλακτηκές:

* **Binary Stars Sparkles** (Το AI και ο καπετάνιος είναι δυδημο που χρειάζεται ο ένας τον αλλον για να λάμψουν)
* **Ex Umbra Runaway** (Πιο σκοτείνο ,ο παίκτης ξεφευγει απο τις “σκιές” aka απο την εκληψη)

# Περίληψη παιχνιδιού

Ενα 2d παιχνίδι με φωτείνα χρώματα , ευκολο χειρησμό και ανάλαφρη αισθητική.  
Το παιχνίδι θα εχει αρκετά στιχεία idling αφου ο παίκτης θα παρατήρεί τον καπετάνιο του πλοίου να συμετέχει στις καθημερινές του δραστηριότητες ωστόσο θα διακοπτεταί απότομα απο mini-games ταχύτητας οπου το ai του διαστημόπλοοιου (χαρακτήρας) θα καλείτε να βοηθήσει τον καπετάνιο. Οι επιτυχίες και οι αποτυχίες στα παραπάνω mini games θα αλλάζουν την διάθεση του καπετάνιου την οποία μετα ο παικτής θα καλείτε να κρίνει για συμπτοματολογία της κατάθλιψης.

## Βασικοί χαρακτήρες

## Ιστορία

# Gameplay

## Στόχοι

## Mechanics

Το παιχνίδι μπορεί να χωριστεί σε τρείς κατηγορίες απο πλευρά mecanics

### Idling

Ο καπετάνιος κινήτε αυτόματα στα δωμάτια του διαστημόπλοιου για μικρά χρονικά διαστήματα μεταξυ των mini-games ο παίκτης μπορεί να παρακολουθήσει αυτες τις   
κινήσεις και να συμπεράνει συμπτοματολογία απο αυτές

### Speak

Στο τέλος τις μέρας το Ai καλείτε να χαρακτηρίσει τον καπετάνιο στο madrs-scale και μετα την αξιολόγηση του εμφανίζοντε στοιχεία για το πόσο πέτυχε στην   
κρίση του ή οχι

### Acting

Το ποίο παιχνιδοποιημένο part, ο καπετάνιος θα αναλαμβάνει καποια καθημερινη εργασία και το ai θα καλείτε να το λύσει. Καποια παραδείγματα : - Ενωσέ τα χαλασμένα καλώδια ίδιου χρώματος σε 10 δευτερόλεπτα για να φτιάξεις την χαλασμένη μπαταρία ( point and click) - Βοήθα τον καπετάνιο να κοιμήθει παιτυχένοντας τις νότες στο αυτοματό πιανάκι (guitar hero styll) - Βρές την καρτα-κλείδη στο ακαταστατο δωματιο (hidden object )

## Miscs/Achievments

Οταν ο παίκτης πετυχαίνει στα mini-games κομμάτια του πλοίου αναβαθμίζονταί

## Losing

Δεν θα υπάρχει σενάριο που ο παίκτης θα χάνει , ωστόσο αν ο παίκτης χανεί σε πολλα mini-games ο χρόνος περάτωσης τους μπορεί να αυξάνεται για διευκόληνση του παίκτη.

## Αισθητική/Ατμόσφαιρα

## Τεχνικά χαρακτηριστηκά