# Όνομα

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

* **Binary Stars Sparkles** (Το AI και ο καπετάνιος είναι δίδυμο που χρειάζεται ο ένας τον άλλον για να λάμψουν)
* **Ex Umbra Runaway** (Πιο σκοτεινό ,ο παίκτης ξεφεύγει από τις “σκιές” aka από την έκλειψη)

# Περίληψη παιχνιδιού

Ένα 2d παιχνίδι με ανάλαφρη αισθητική και ατμόσφαιρα. Το παιχνίδι θα έχει αρκετά στοιχεία idling αφού ο παίκτης θα παρατηρεί τον καπετάνιο του διαστημοπλοίου να συμμετέχει στις καθημερινές του δραστηριότητες ενώ παράλληλα θα εναλλάσσεται με mini-games ταχύτητας οπού το AI του διαστημόπλοιου (χαρακτήρας) θα καλείτε να βοηθήσει τον καπετάνιο. Ακόμη ανά τακτά χρονικά διαστήματα ο παίκτης θα καλείται να απαντήσει στο ερωτηματολόγιο ΜADRS πρώτα σε σχέση με τον καπετάνιο και σπανιότερα για self-assessment ## Ιστορία

Η κατάθλιψη συχνά εμφανίζεται μετά από μια δύσκολη κατάσταση που βίωσε ο πάσχον. Έτσι στην περίπτωση μας ο καπετάνιος βρέθηκε μονός του σε μια μακρινή αποστολή (το οποίο παρουσιάζεται σε ένα αρχικό wall of text) και σιγά σιγά παρουσιάζει συμπτωματολογία της κατάθλιψης λόγω της μοναξιάς. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρουσιάζονται τέσσερεις μήνες της αποστολής οι οποίοι είναι επαρκείς χρόνος για να δείξουμε ότι ο ασθενής έχει κατάθλιψη και όχι απλά κάποια προσωρινά συμπτώματα. Ωστόσο όσο το ΑΙ γίνεται καλύτερο στο να του υποδεικνύει τα συμπτώματα τόσο βελτιώνεται η ψυχική υγεία του καπετάνιου μέσω της συνειδητοποίησης της κατάστασης του. To AI δεν είναι ψυχολόγος και δεν έχει τη δυνατότητα να θεραπεύσει τον καπετάνιο άλλα μπορεί να συμβάλει στην συνειδητοποίηση του. Έτσι στο τέλος του παιχνιδιού ο καπετάνιος θα τελειώνει αυτήν την αποστολή και θα γυρίζει στον πλανήτη του οπού και θα αρχίσει ψυχοθεραπεία. Οι παραπάνω αποφάσεις για το progression του παιχνιδιού έχουν να κάνουν με το γεγονός ότι το παιχνίδι πρέπει να είναι όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται και θα αναλυθούν στο επόμενο κομμάτι.

## Στόχοι

Πρωταρχικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να ενημερώσει τον παίκτη για πιθανά συμπτώματα της κατάθλιψης. Έτσι μια σχεδιαστική δυσκολία έχει να κάνει με το πόσο ρεαλιστικά θα είναι χωρίς να έχει πολύ στενάχωρη ατμόσφαιρα. Ένα χαρακτηριστικό τέτοιο παράδειγμα δυσκολίας είναι η εμφάνιση αυτοκτονικών τάσεων. Αρχικά θεωρούσα ότι η παρουσίαση ενός τέτοιου ζητήματος σε έναν καταθλιπτικό παίκτη μπορεί να είχε αρνητικές επιπτώσεις ωστόσο μετά από συζητήσεις με ψυχολόγους κατέληξα ότι η επίδειξη της συμπτωματολογίας σε έναν ασθενή μπορεί να είναι παραγωγική γιατί ο ίδιος θα έχει καλύτερη εικόνα της κατάστασης του και πιθάνως ο παίκτης να ταυτιστεί. Δευτερευόντως έξω από το βασικό game play μπορεί να γίνει ένα user profiling θέτοντας στον παίκτη ένα ερωτηματολόγιο self-assessment στο MADR Scale. Το παραπάνω δεν γίνεται να έχει στοιχεία gamefication αφού θα έχανε την αντικειμενικότητα του. Ανάλογα τη συνολική διάρκεια του παιχνιδιού (που εξαρτάται από το content που θα επιλέξουμε) αυτό το test θα γίνεται παραπάνω από μια φορά. Συγκεκριμένα αν η οδηγία για τον παίκτη είναι να παίζει 10 λεπτά την ημέρα θα μπορούσε το ερωτηματολόγιο να τίθεται στο τέλος του δεκαλέπτου για να παρακολουθούμε τη συνολική πρόοδο του παίκτη.Ενώ αν το παιχνίδι μπορεί να τερματιστεί σε μια φόρα θα είχε ενδιαφέρον το ίδιο ερωτηματολόγιο να γίνει στην αρχή και το τέλος του παιχνιδιού.

## Mechanics

Το παιχνίδι μπορεί να χωριστεί σε τρεις κατηγορίες από πλευρά mechanics

### Examine

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

### Acting

Το ποίο παιχνιδοποιημένο part, ο καπετάνιος θα αναλαμβάνει κάποια καθημερινή εργασία και το ai θα καλείτε να το λύσει. Κάποια παραδείγματα : - Ένωσε τα χαλασμένα καλώδια ίδιου χρώματος σε 10 δευτερόλεπτα για να φτιάξεις την χαλασμένη μπαταρία ( point and click) - Βοήθα τον καπετάνιο να κοιμηθεί πετυχαίνοντας τις νότες στο αυτόματο πιανάκι (guitar hero style) - Βρές την κάρτα-κλειδί στο ακατάστατο δωμάτιο (hidden object )

### Idling

Ο καπετάνιος κινείτε 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.  
Μερικές εκφανσείς της συμπτοματολογίας :   
- Το ρομποτακι παρατηρεί μια γενικότερη ακαταστασία.  
- Ο καπετάνιος κινείτε πιο αργά.   
- Δεν σηκώνει τα τηλέφωνα στους φίλους του αποφεύγει τη συναναστροφή με οποιωνδήποτε τρόπο.  
- Αμελεί την προσωπική του υγιεινή ( δεν τρώει πρωινό,δεν πλένει τα δόντια του ,τα ρούχα του είναι βρώμικα ).  
- Δεν κάνει tasks που του ανατίθενται από το AΙ κάθεται αρκετά ακίνητος.  
- Σκοτεινά δωμάτια,πολλές ώρες στο κρεβάτι χωρίς να κοιμάται.  
- Κλειστά παράθυρα.  
- Η μη έκφανση όλων των παραπάνω αποτελεί ένδειξη βελτίωσης της ψυχικής υγείας  
- Η απόδοση σε κομμάτια του Acting phase θα υποδηλώνουν συμπτωματολογία και πιο συγκεκριμένα

Κατά την διάρκεια της ημέρας του καπετάνιου θα εμφανίζονται οι σκέψεις του σε συννεφάκια στην οθόνη. - Έλλειψη συγκέντρωσης. Ο καπετάνιος δεν επαναλαμβάνει ένα task που πρέπει να εκτελεστεί πολλές φορές όπως του υποδεικνύει το botaki άλλα χαζεύει με αμελητέα πράγματα. π.χ. εμφανίζεται ενα συννεφάκι “Με αφηρημένες ασχετες σκέψείς - Αναβλητικότητα. Ομοίως με το παραπάνω ο καπετάνιος δεν κάνει το task αλλα εμφαίζεται συννεφάκι : θα το κάνω αργότερα ,ενω παραλλήλα πηγαίνει αλλου.

Τα υπόλοιπα συννεφακια θα εμφανίζονταί σε τυχαίες στηγμές της ημέρας του και μπορεί να εμφανίζονται είτε σε μορφή κειμένου είτε με εικόνες.  
Θα σχετιζονταί με :  
- Ιδέες Ενοχης  
- Αναξιότητας  
- Απαίσιοδοξίας για το μέλλον  
- Αυτοκτονικότητας και αυτοτραυματισμού  
- Και αλλα

## Αλληλεπίδραση του παίκτη με την κατάθλιψη του καπετάνιου

Μια δυσκολία στο design έχει να κάνει με την αξιολόγηση του καπετάνιου ως αναφορά την κατάθλιψη. Αν η κατάθλιψη του καπετάνιου είναι κάτι δυναμικό θα πρέπει να έχουμε έναν εσωτερικό δείκτη κατάθλιψης του καπετάνιου (πχ MADRS) τον οποίο να υποδεικνύουμε στο κομμάτι του idling. Αυτόματα αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να αξιολογούμε τον καπετάνιο και παραλού που ο καπετάνιος δεν είναι φυσικό πρόσωπο και η αξιολόγηση του δεν έχει κακές επιπτώσεις πρέπει να είμαστε ακριβείς. Έτσι υπάρχουν δύο επιλογές για το design ο παίκτης μπορεί να επηρεάσει την κατάσταση του καπετάνιου ή όχι. Ενώ η πρώτη επιλογή φαίνεται πιο ενδιαφέρουσα γιατί δίνει επιβράβευση στον παίκτη για το αποδοτικό game play μπορεί να οδηγήσει σε αντιεπιστημονικά αποτελέσματα. Το να επιβραβεύεται ο παίκτης με την καλή ψυχολογία του καπετάνιου σημαίνει ότι ταυτίζουμε τα στοιχεία gameification με την θεραπεία της κατάθλιψης. Δεν ξέρω αν η παραγωγικότητα και η αποτελεσματικότητα στα καθημερινά tasks σχετίζεται με την κατάθλιψη πάντως σίγουρα το θέμα είναι πολυπαραγοντικό και δεν μπορεί να ταυτιστεί εξολοκλήρου (πχ. Ο καπετάνιος ένωσε τα καλώδια και έκανε τον κινητήρα να δουλεύει αρα θεραπευεται απο την καταθλιψη). Αντιθετα η διαθεση του καπετάνιου μπορέι να αλλάζει δυναμικά αλλα να είναι scripted απο την αρχή. ## Miscs/Achievements

Όταν ο παίκτης πετυχαίνει στα mini-games κομμάτια του πλοίου αναβαθμίζονται

## Losing

Δεν θα υπάρχει σενάριο που ο παίκτης θα χάνει.

## Αισθητική/Ατμόσφαιρα

Τα γραφικά θα έχουν ουδέτερα γηινα χρώματα σε pixel-art καθώς είναι συγκριτικά εύκολο να φτιάξω ένα δικό μου pixel-art άμα δεν υπάρχει. Η μουσική θα περιλαμβάνει μια ανάλαφρη μελωδία και εν γένη θα προσπαθήσω να σχεδιάσω ενα ουδέτερο περιβάλλον αποφευγοντας να τονίσουμε με έντονα χαρούμενα χρώματα ή μουντα καταθλιπτικά το περιβάλλον.

## Τεχνικά χαρακτηριστικά

Το παιχνίδι θα γραφεί σε godot(GDScript) πιθανός να υπάρχουν μερικά hooks για c++ σε σημεία που απαιτούν παραπάνω κώδικα.