# 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 φωτεινά χρώματα , εύκολο χειρισμό και ανάλαφρη αισθητική.  
Το παιχνίδι θα έχει αρκετά στοιχεία idling αφού ο παίκτης θα παρατηρεί τον καπετάνιο του πλοίου να συμμετέχει στις καθημερινές του δραστηριότητες ωστόσο θα διακόπτεται απότομα από mini-games ταχύτητας οπού το ai του διαστημόπλοιου (χαρακτήρας) θα καλείτε να βοηθήσει τον καπετάνιο. Οι επιτυχίες και οι αποτυχίες στα παραπάνω mini games θα αλλάζουν την διάθεση του καπετάνιου την οποία μετά ο παίκτης θα καλείτε να κρίνει για συμπτωματολογία της κατάθλιψης. ## Βασικοί χαρακτήρες

## Ιστορία

# Gameplay

## Στόχοι

## Mechanics

Το παιχνίδι μπορεί να χωριστεί σε τρεις κατηγορίες από πλευρά mechanics

### 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  
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

### Examine

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 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 )

## Miscs/Achievements

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

## Losing

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

## Αισθητική/Ατμόσφαιρα

Τα γραφικά θα έχουν έντονα χρώματα σε pixel-art καθώς είναι συγκριτικά εύκολο να φτιάξω ένα δικό μου pixel-art άμα δεν υπάρχει.

## Τεχνικά χαρακτηριστικά

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