

Game design analysis

Surviving the Aftermath

Contents

Kokemus	1
Rakenne	1
Tila	1
Kolonia	2
Maailmankartta	2
Objektit, attribuutit ja tilat	2
Toiminnot	4
Säännöt	5
Taito	6
Tuuri	6

Kokemus

Peli herätti usein voimattomuuden tai syyllisyyden tunteen, tämä syntyi siitä, että pelaajalla ei yleensä koskaan ollut tarpeeksi resursseja täysin ratkaista eteen tulleita haasteita. Usein ongelmien nopea ratkaiseminen oli niin kallista, että se esti pitkään toisten ongelmien ratkaisemisesta. Peli vaikutti jatkuvasti koettelevan pelaajaa houkutuksella ratkaista ongelma nopeasti ja kalliisti, josta seurasi pitkällä aikavälillä lisää ongelmia. Pelitavan muuttaminenkaan ei tätä tilannetta tuntunut korjaavan, sillä suunnittelemalla pitkälle tulevaisuuteen joutui pidättäytymään ongelmien ratkaisusta, ja antaa asioiden vain tapahtua, jolloin pelaaja on jatkuvasti voimaton ongelmien edessä.

Hyvänä esimerkkinä tästä kaikesta on tekemäni virhe, joka johti nälänhätään. Koloniani ruuantuotanto vaikutti olevan hyvässä kunnossa, jolloin päätin myydä ylimääräisen ruuan ja ostaa tilalle muita resursseja. Kaikki vaikutti olevan hyvin, kunnes ruuan tuotantomäärä hetkellisesti romahti, ja osa asukkaista alkoi nälkiintyä. En ollut aluksi huolissani tästä, koska ruoka-annoksia valmistavat rakennukset pystyvät nopeasti tuottaamaan suuria määriä ruokaa, kunhan ne saavat raaka-aineita. Sitten tuotantoketjulle tapahtui jotain, mitä en osannut odottaa, asukkaat eivät enää toimittaneetkaan raaka-aineita ruoka-annoksia valmistaville rakennuksille, vaan he söivätkin raaka-aineet sellaisenaan. Ruokien raaka-aineet ovat syötäviä, mutta niiden hyötysuhde on huonompi kuin kunnollisen aterian, eli raaka-aineiden todellinen potentiaali meni täysin hukkaan. Epätoivoisena aloin ostamaan ruokaa muista kolonioista, vaikka tiesin, että muualta ostettu ruoka ei ehtisi ajoissa paikalle, ja en voinut enää tehdä muuta kuin odottaa ja katsella, kuinka asukkaat toisensa perään kuolivat nälkään. Kolonian nälänhädällä ei kuitenkaan loppujen lopuksi ollut muita vakavia seurauksia, ja peli itse asiassa helpottui kun koloniassa oli vähemmän suita ruokittavana. Kolonian oli helppo palautua nälänhädestä, koska kaikki ruuan tuottamiseen tarkoitettu infrastruktuuri oli yhä kunnossa ja valmiina tuottamaan lisää ruokaa.

Rakenne

Tila

Peli koostuu kahdesta tilasta, proseduraalisesti generoidusta koloniasta ja maailmankartasta.

Kolonia

Kolonian ympäristö muodostuu metsistä, järvistä, raunioista, hedelmällisestä maasta, saastuneista alueista ja resursseista. Tässä peliympäristössä pelaaja sijoittaa rakennuksia pelikentälle, ja päättää mitä resursseja asukkaat keräävät. Jotkin alueet voivat myös olla liian vaarallisia asukkaille villieläinten vuoksi, jolloin pelaajan on nujerrettava ne käyttämällä erikoishahmojaan. Katastrofit voivat tilapäisesti muuttaa kolonian saastuneisuutta, vedenkulutusta, lämpötilaa, sairauksien määrää, resurssien tuotantoa, tai vaurioittaa rakennuksia.

Maailmankartta

Maailmankartta muodostuu alueista, joilla on biomityyppi. Biomityyppejä ovat muun muassa aavikko, kaupunki, ja vuoristo. Alueen biomityyppi määrittää, mitä resursseja alueelta voi löytää, ja kuinka nopeasti alueella voi liikkua, tai voiko alueella liikkua lainkaan. Kartalla on myös muita kolonioita ja rosvojen valtaamia alueita. Alueet voivat myös tuottaa resursseja, jos niille perustaa tukikohtia.

Objektit, attribuutit ja tilat

Pelin objektit, kuten rakennukset, asukkaat ja resurssit, omaavat saastuneisuus attribuutin, joka voi kasvaa saastuneen ympäristön tai ruuan vaikutuksesta. Saastuneisuuden kasvua ei voi täysin välttää, koska asukkaat voivat altistua saasteille jo pelkästään syödessään ruokaa, tai käyttäessään rakennuksia, jotka kohottavat muita attribuutteja, kuten hygieniää. Jos asukkaan saastuneisuus nousee liian korkealle, hän sairastuu, ja tarvitsee sairaalapaikan toipuakseen saasteiden aiheuttamasta myrkytyksestä. Saasteiden kertymisen hidastaminen on yksi tärkeistä pelaajan kolonian laajenemista ohjaavista tekijöistä, minkä pelaaja voi

kuitenkin halutessaan ohittaa, jos hyväksyy sen, että asukkaat ja rakennukset kerryttävät saastuneisuutta nopeammin. Yksi esimerkki voisi olla tilanne, jossa pelaajan kannattaa kerätä tärkeää resurssia saastuneelta alueelta, jos resurssin saaminen välittömästi lisää kokonaisuudessaan kolonian tuottavuutta, vaikka muutama asukas sairastuisikin. Sairastuneissa asukkaissa piilee tosin oma vaaransa, koska muut yllättävät katastrofit voivat äkillisesti lisätä sairastuneiden määrää, jolloin kaikkia sairastuneita ei välttämättä ehditä hoitaa ajoissa. Sairaajat asukkaat myös kuluttavat enemmän kolonian vesivarantoja.

Pelin kannalta olennaisinta on pitää huolta asukkaiden attribuuteista. Syöminen vähentää asukkaiden nälkää, ja lämpö kasvaa olemalla lämmitetyssä tilassa jne. Asukas kuolee, jos kestävyys putoaa nolnaan. Asukkaan kestävyys alenee aina, jos vesi, nälkä, ravitsemus ja lämpö eivät ole tyydytetty. Ollessaan sairastuneena, asukkaan kestävyys myös putoaa, kunnes tauti on parannettu. Sairastumiselle altistaa alhainen hygienia, saastuneisuus ja vaatteiden puute. Puutteet asukkaan tarpeissa, ja sairastuminen, alentavat asukkaan onnellisuutta. Kun asukkaan onnellisuus on liian alhainen, hänestä tulee epätoivoinen, ja hän voi päättää lähteä koloniasta.

Alla listattuna osa pelin objekteista.

Rakennus

Attribuutit:

- Rakentamiseen tarvittavat resurssit
- Kestävyys
- Tilaa asukkaille
- Tuotantonopeus
- Tuotteen valmistamiseen tarvittavat resurssit
- Saastuneisuus
- Energiankulutus
- Vedenkulutus

Tilat:

- Toiminnassa, ei toiminnassa, tuhoutunut
- Saa sähköä, ei saa sähköä
- Asutettu, tyhjä
- Ei tullessa, tullessa

Asukas

Attribuutit:

- Kestävyys
- Lepo
- Hygienia
- Saastuneisuus
- Vesi
- Nälkä

- Ravitsemus
- Lämpö
- Onnellisuus
- Ikä
- Taidot
- Tauti
- Hyökkäysvahinko

Tilat:

- Terve, sairas, kuollut
- Nesteytetty, nestehukka
- Normaalilämpö, alilämpö
- Ravittu, aliravittu
- Puhdas, likainen
- Kodillinen, koditon
- Levännyt, väsynyt
- Työkaluja, ei työkaluja
- Vaatteita, ei vaatteita
- Ase, ei asetta
- Työssä, levossa, työtön
- Toiveikas, epätoivoinen

Resurssi

Attribuutit:

- Tyyppi
- Määrä
- Saastuneisuus

Tilat:

- Saatavilla, lopussa

Ajoneuvo

Attribuutit:

- Nopeus
- Polttoaine

Tilat:

- Ajokunnossa, ei ajokunnossa
- Matkustajia, ei matkustajia

Toiminnot

- Rakentaminen
- Rakennuksen määrittäminen työhön
- Rakennuksen määrittäminen keräämään resursseja
- Asukkaiden määrittäminen taistelemaan
- Erikoishahmojen määrittäminen taistelemaan
- Erikoishahmojen määrittäminen tutkimaan
- Erikoishahmojen määrittäminen keräämään resursseja
- Rakennusten korjaaminen
- Rakennusten päivittäminen
- Resurssien ostaminen
- Resurssien myyminen

Koloniassa suurin osa toiminnoista pyörii rakennusten ympärillä. Yksittäisiä asukkaita pelaaja ei voi itse käskää töihin, vaan rakennus valitsee vapaan asukkaan itse. Poikkeuksena tähän ovat erikoishahmot, jotka voivat pelaajan käskystä kerätä resursseja, taistella, tai lähteä maailmankartalle. Pelaaja voi myös käskää vartiorakennuksissa työskenteliviä asukkaita liikkumaan tai hyökkäämään kolonian alueella.

Säännöt

- Pelaajan täytyy pitää huolta asukkaista, tai he menehtyvät, ja kolonian kasvu pysähtyy
- Pelaajan on varauduttava katastrofeihin, tai asukkaat ja kolonia kärsivät
- Pelaaja voi täysin hallita vain muutamaa erikoistehtäviin tarkoitettua hahmoa
- Kolonian kasvu mahdollistaa tarinan edistämiseen tarvittavien resurssien hankkimisen

Pelaaja ylläpitää ja kasvattaa koloniaansa asukkaiden avulla, joten pelin etenemisen kannalta on tärkeää, että pelaaja pitää asukkaat elossa, ja jatkaa koloniansa kasvattamista. Pelaaja voi lakata kasvattamasta koloniaansa, mutta silloin pelaajan on vaikea täyttää tarinan edistämiseen tarvittavat resurssit. Pelaaja ei voi myöskään micromanageroida jokaista yksittäistä asukasta, koska kolonian kasvu syntyy resurssien hankkimisesta ja käytöstä, eikä yksittäisen työläisen ohjaamisesta.

Taito

Peli vaatii pelaajalta kykyä strategisesti suunnitella kaupungin rakenne, resurssien hankinta, resurssien käyttö ja siirtely. Pelaajan täytyy myös osata varautua tuleviin kriiseihin vaihtelevilla varoitussajoilla, sekä tasapainoilla eri riskien välillä.

Tuuri

Pelissä on satunnaisia tapahtumia jotka ovat joko hyviä tai huonoa. Pelaaja ei kuitenkaan voi suunnitella mitään niiden varaan, mutta voi strategisella suunnittelullaan lieventää huonoja tapahtumia, saaden silti vielä hyötyjä irti hyvistä tapahtumista.