

# Game design analysis

Surviving the Aftermath

## Contents

Kokemus .....	1
Rakenne .....	1
Tila .....	1
Objektit, attribuutit ja tilat .....	2
Toiminnot .....	3
Säännöt .....	4
Taito .....	4
Tuuri .....	4

## 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 ratkaisemista. Peli vaikutti jatkuvasti koettelevan pelaaja 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.

## Rakenne

### Tila

Peli koostuu kahdesta tilasta, proseduraalisesti generoidusta pelikarttasta ja kaupungista.

## Objektit, attribuutit ja tilat

Osa pelin objekteista:

Rakennus

Attribuutit:

- Tarvittavat resurssit
- Kestävyys
- Tilaa asukkaille
- Tuotantonopeus

Tilat:

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

Objekti: Asukas

Attribuutit:

- Kestävyys
- Lepo
- Hygienia
- Saastuneisuus
- Vesi
- Ruoka
- Onnellisuus
- Ikä
- Taidot
- Tauti
- Hyökkäys vahinko

Tilat:

- Terve, sairas, kuollut
- Työssä, levossa, työtön

Objekti: Resurssi

Attribuutit:

- Tyyppi
- Määrä

Tilat:

- Saatavilla, lopussa

Objekti: Ajoneuvo

Attribuutit:

- Nopeus
- Polttoaine

Tilat:

- Ajokunnossa, ei ajokunnossa
- Matkustajia, ei matkustajia

## Toiminnot

- Rakentaminen
- Asukkaiden määrääminen työhön
- Asukkaiden määrääminen keräämään resursseja
- Asukkaiden määrääminen taistelemaan
- Asukkaiden määrääminen tutkimaan
- Rakennusten korjaaminen
- Rakennusten päivittäminen
- Resurssien ostaminen
- Resurssien myyminen

## Säännöt

- Pelaajan täytyy pitää huolta asukkaista, tai he menehtyvät
- Pelaajan on varauduttava katastrofeihin, tai asukkaat ja kaupunki kärsivät
- Pelaaja voi täysin hallita vain muutamaa erikoistehtäviin tarkoitettua asukasta

## Taito

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

## Tuuri

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