

Surviving the Aftermath analyysi

Surviving the aftermath on kaupunginrakennuspeli, jossa pelaajan täytyy selvitä uhista ja etsiä uusia resurssien lähteitä täydentääkseen hupenevia varantojaan. Jos pelaaja jää paikoilleen, eikä hän laajenna ja kehitä kaupunkiaan, niin hänen varastonsa loppuvat ja hän lopulta häviää pelin. Kehittääkseen kaupunkia pelaajan tarvitsee lähettää ulkomaailmaan asiantuntijoita, jotka keräävät tutkimuspisteitä ja arvokkaita resursseja.

Peli herätti usein voimattomuuden tunteen, tämä syntyi siitä, että pelaajalla ei yleensä koskaan ollut tarpeeksi resursseja täysin ratkaista eteen tulleita haasteita. Usein ongelmien ratkaiseminen oli niin kallista, että se hidasti pitkään toisten ongelmien ratkaisemista.

Pelaaja kohtaa pelin aikana useita uhkia, joihin hänen on varauduttava selviytyäkseen. Uhkia ovat talvi, helle, villipedot, rosvojoukot, tautiepidemia, radioaktiivinen laskeuma, magneettiset myrskyt, ja taivaalta putoavat meteoritit. Pelaajan on myös samalla onnistuttava pitämään huolta asukkaiden perustarpeista kuten levosta, vedestä, ruuasta, hygieniasta ja terveydenhuollosta, mikä on mahdollista vain jos pelaaja kehittää kaupunkiaan.

Pelin lopullinen tavoite on kerätä tietoa neljästä eri tieteen osa-alueesta, ja niiden avulla saada rakennettua suuri maanalainen suoja, jonka suojissa ihmiskunta voi valmistautua asuttamaan maan pinnan uudelleen.

Kaupungin gameplay loop:

Etsi resurssien lähteitä, kerää resursseja, kehitä kaupunkia

Asiantuntijoiden gameplay loop:

Etsi resurssien tai tieteen lähteitä, kerää resursseja tai tiedettä, palaa kaupunkiin

Pelin kohdeyleisöä ovat mahdollisesti muita kaupunginrakennuspelejä pelaavat. Esimerkiksi Frostpunkin ja Cities: Skylinesin pelaajat voisivat pitää tästä pelistä, koska pelaajan täytyy suunnitella kaupunkinsa kasvua, ennakoida uhkia ja optimoida kaupunkinsa toimintoja.