

Gameplay Specifics

Σε αυτό το έγγραφο θα εστιάσουμε στο gameplay και στα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού μιας που η κεντρική ιδέα έχει σε μεγάλο βαθμό προσδιοριστεί από το πρώτο έγγραφο σε συνδυασμό με τις συζητήσεις μας.

Εισαγωγή

Καθώς τα πολλά mini-games τύπου among us θα ήταν δύσκολο να υλοποιηθούν σε ικανοποιητικό βαθμό θα επιλέξω μια πιο idle λογική ή οποία θα επιτρέπει να εστιάσουμε στο user profiling, στις επιλογές του παίκτη και στο visualize των συμπτωμάτων της κατάθλιψης.

Gameplay

Ο παίκτης θα είναι το κεντρικό AI του διαστημικού σταθμού, ωστόσο θα μπορεί να κινείτε μέσα σε αυτόν σαν ένα μικρό ρομποτάκι, καθώς έτσι θα είναι λίγο πιο interactive από το να ήταν άπλα μια κεντρική οθόνη. Το διαστημόπλοιο θα έχει 6 δωμάτια, 5 εκ των οποίων θα προορίζονται για harvesting ξεχωριστών resources. Ο παίκτης θα περιηγείται ελεύθερα σε αυτά μαζί με τον καπετάνιο προσπαθώντας να ανεβάσει την συνολική επίδοση του διαστημικού σταθμού σε 5 δείκτες-resources. Το άλλο δωμάτιο θα είναι το υπνοδωμάτιο του καπετάνιο στο οποίο θα έρχεται αντιμέτωπος με τα συμπτώματα της κατάθλιψής του και θα εξυπηρετεί στην εξωτερίκευση των συμπτωμάτων του προς τον παίκτη. Το παιχνίδι δεν θα έχει κάποιο losing condition ωστόσο η βέλτιστη συγκομιδή πόρων θα κάνει πιο ευχάριστη του ζωή του καπετάνιου αφού οι συνθήκες διαβίωσης στο διαστημόπλοιο θα είναι καλύτερες. Παρακάτω παρουσιάζονται τα 6 δωμάτια και ο σκοπός που εξυπηρετεί το καθένα στο παιχνίδι περιληπτικά

Harvesting Rooms

Power Generation Deck

Γενική εμφάνιση : Ένα ανοιχτό κατάστρωμα με ηλιακούς συλλέκτες.

Αλληλεπιδράσεις : Κλικάροντας τους ηλιακούς συλλέκτες η κατεύθυνσή τους αλλάζει αυτόματα σε κατεύθυνση προς τον ήλιο μεγιστοποιώντας την ενέργεια που συλλέγει το διαστημόπλοιο.

Harvesting impact: Για βέλτιστο harvesting ο παίκτης πρέπει να κλικάρει όλους τους ηλιακούς συλλέκτες μια φορά τη μέρα καθώς ο διαστημικός σταθμός κινείται, μια μπάρα στο UI του παιχνιδιού θα δείχνει πόσο optimal harvesting γίνεται. Σε ποσό κάτω από τριαντατρία τα εκατό το AI θα ρυθμίζει το φωτισμό του διαστημόπλοιου να είναι μονίμως χαμηλός ενώ σε ποσοστά πάνω από 66 τα εκατό θα ανοίγουν διάφορες ψυχαγωγικές διαδικασίες που απαιτούν ενέργεια (πχ τηλεόραση).

Farm

Ο καπετάνιος παράγει μόνος του την τροφή του με ανακυκλωμένο νερό και σπόρους καθώς είναι πιο οικονομικό και υγιεινό από το να φυλάει τεράστιες ποσότητες φαγητού από την αρχή του ταξιδιού. Σε αυτό το δωμάτιο ο παίκτης πρέπει να κλικάρει της δεξαμενές νερού για να παραχθεί νερό και να περιμένει μέχρι ο καπετάνιος να κουβαλήσει το νερό στις φυτείες , μετά από κάποιες ώρες πρέπει να κλικάρει τις φυτείες για να μαζέψει τα φαγητά. Όσο περισσότερο απόθεμα υπάρχει τόσο πιο πλουσιοπάροχα και πολυποίκιλα γεύματα παράγονται με αποτέλεσμα ο καπετάνιος να τρέφεται καλύτερα.

Gym

Ο καπετάνιος θα πρέπει να διατηρεί μια καλή φυσική κατάσταση καθώς η μειωμένη βαρύτητα επιδρά αρνητικά στο κυκλοφορικό σύστημα, έτσι ένα άλλο resource για harvesting είναι το fitness bar του καπετάνιου .Σε αυτό το δωμάτιο θα έχει έναν διάδρομο γυμναστικής που με συνεχόμενα κλικς θα ανεβαίνει η μπάρα εκγύμνασης , με περίπου διακόσια κλικς την μέρα ο καπετάνιος έχει μια πρόοδο 10 τα εκατό στο progress bar ενώ με λιγότερα από 50 έχει μια πτώση κατά 10 τα εκατό. Η γυμναστική ανεβάζει την διάθεση του καπετάνιου καθώς και την ταχύτητα που εκτελεί τα υπόλοιπα tasks.

Metal Collection Room

Το διαστημόπλοιο συλλέγει αυτόματα μέταλλα από το περιβάλλον καθώς η Αποστόλη βρίσκεται σε μία ζώνη από την οποία ταξιδεύει πολύ αστρική σκόνη.Ο καπετάνιος καλείτε να φιλτράρει την συλλεχθείσα σκόνη σε μηχανήματα συλλογής και στη συνέχεια να λιώσει την σκόνη από μέταλλα σε ένα δεύτερο μηχάνημα για να φτιάξει μεταλλικές πλάκες (αντίστοιχα mechanics με τη φάρμα). Αυτό το δωμάτιο ξεκλειδώνεται μονό όταν η ενέργεια είναι πάνω από 66 τα εκατό και τα μέταλλα χρησιμοποιούνται στο επόμενο δωμάτιο

3D printer

Αυτό είναι το τελευταίο δωμάτιο στο οποίο έχει access ο παίκτης αφού παράξει μερικές μεταλλικές μπάρες. Είναι το αντίστοιχο με τα shops σε πολλά παιχνίδια αφού καταναλώνει μπάρες για να φτιάξει εξαρτήματα που του διευκολύνουν τα άλλα harvesting rooms ή θα βελτιώνουν το περιμένει στα αλλά δυο δωμάτια.

Μετά το resource managment

Η μέρα θα έχει περίπου δέκα λεπτά για να ολοκληρωθούν tasks κατ'επιλογή του παίκτη στα παραπάνω δωμάτια. Στο τέλος της μέρας το παιχνίδι θα έχει άλλες δύο φάσεις: Δύο λεπτα στο δωμάτιο του καπετάνιου που ο παίκτης απλά θα παρακολουθεί και τέλος μια οθόνη μενού όπου ο παίκτης θα καλείτε να κάνει ένα assessment του καπετάνιου βάση των προηγούμενων δύο λεπτών και πίο σπάνια ενα self assessment. Το υποδωμάτιο θα αναλυθεί στην επόμενη ενότητα που έχει να κάνει με την ποσοτικοποίηση της κατάθλιψης του καπετάνιου.

Depression quantification

Θεωρώ ότι για να υπάρχει πιο σφαιρική επιμόρφωση του παίκτη περί τις συμπτωματολογίας ο καπετάνιος στα διάφορα στάδια κατάθλιψης του θα παρουσιάζει όλα τα συμπτώματα του madrs scale σε άλλους βαθμούς. Έτσι η ψυχολογική κατάσταση του καπετάνιου θα έχει πέντε στάδια, στο πρώτο θα έχει MADRS score 20 υποθέτοντας ότι έχει απαντήσει 2 στα 6 και στις 10 ερωτήσεις, στο δεύτερο 30 με τρία στα έξι σε όλες τις ερωτήσεις και ούτω καθεξής. Στους τέσσερις μήνες που θα διαρκεί το παιχνίδι η κατάθλιψη του καπετάνιου θα είναι μέχρι ένα βαθμό scripted και μέχρι ένα βαθμό θα επηρεάζεται από τις επιδόσεις του παίκτη. Έτσι το scripted κομμάτι θα λέει ότι στη διάρκεια τεσσάρων μηνών το σκορ αρχίζει από 20 και τελειώνει σε 60, ενώ ο παίκτης θα μπορεί να ρίξει το σκορ μέχρι και 20 πόντους (άλλα όχι κάτω από 20 έτσι ώστε ο καπετάνιος να θεωρείται πάντα καταθλιπτικός). Έτσι ένα τέλειο σε επιδόσεις run του παιχνιδιού θα καταλήγει με τον καπετάνιο σε σκορ 40 ενώ το χειρότερο run θα καταλήγει με 60. Η παραπάνω απόφαση έχει να κάνει με το γεγονός ότι ο παίκτης δεν μπορεί απλά βελτιώνοντας το περιβάλλον του καπετάνιου να του φτιάξει τη ζωή αφού η κατάθλιψη είναι και εσωτερική κατάσταση ενώ ταυτόχρονα είναι πιο διδακτικό και ενδιαφέρον να υπάρχει ένα φάσμα καταστάσεων και όχι ένας σταθερός δείκτης κατάθλιψης. Οι τέσσερις in game μήνες επιλέχθηκαν καθώς είναι το ελάχιστο διάστημα για να θεωρηθεί ότι κάποιος πάσχει από κατάθλιψη, ωστόσο το παιχνίδι θα ήταν πολύ επαναλαμβανόμενο αν είχε 120 ημέρες των δεκατριών λεπτών οπότε θα το περιορίζα σε περίπου 20 δεκατριάλεπτα sessions περνώντας ενδιάμεσες μέρες.

Σε αυτό το κομμάτι θα παρουσιαστούν οι εκφάνσεις της κατάθλιψης κυρίως μέσα στους δύο χώρους που δεν έχουν περιγραφεί.

Apparent Sadness

Στο τέλος τις μέρας ο καπετάνιος θα κοιτιέται στον καθρέφτη του δωματίου για μερικά δευτερόλεπτα εκεί το πλάνο θα αλλάζει και ανάλογα την έκφραση του προσώπου του το σκορ θα είναι από δύο μέχρι έξι. (Αυτός ο παράγοντας επηρεάζεται από κάποια αντικείμενα που παράγονται στο 3d printer)

Reported Sadness

Ο καπετάνιος παρατηρεί μια κωμική σειρά λίγο πριν πάει για ύπνο, ανάλογα την αντίδρασή του μετριέται και αυτός ο βαθμός. (Αυτός ο παράγοντας επηρεάζεται από κάποια αντικείμενα που παράγονται στο 3d printer)

Inner Tension

Αντίστοιχο visualization με το “Pessimistic thoughts” και το “Suicidal thoughts”

Reduced Sleep

Στα τελευταία δευτερόλεπτα της ημέρας το παιχνίδι θα μας δείχνει τον καπετάνιο με ανοιχτά μάτια στο κρεβάτι ενώ η ώρα θα περνάει , ανάλογα πόση ώρα έχει περάσει θα αξιολογείτε από δύο μέχρι έξι. (Αυτός ο δείκτης επηρεάζεται από το gym)

Reduced Appetite

Ο καπετάνιος θα σερβίρεται αυτόματα από μια δεξαμενή θα είναι εμφανές αν στο τέλος του γεύματος του αφήνει αποφάγια ή όχι (Αυτός είναι ένας δείκτης που επηρεάζεται από το resource management από το κομμάτι του farming)

Concentration Difficulties

Ο καπετάνιος θα απαντάει σε μηνύματα με το έτερον του ήμισυ πριν κοιμηθεί , ανάλογα τον δείκτη σε αυτή τη παράμετρο μπορεί να είναι απότομος , να απαντάει ασυναίσθητα ή να αγνοεί τελείως τα μηνύματα.

Lassitude

Ο καπετάνιος θα έχει άλλη μία δουλεία στην οποία το ρομποτάκι δεν θα επεμβαίνει : να συγυρίσει το δωμάτιο του , αυτό το task θα γίνεται στο τέλος τις ημέρας και ανάλογα την επιτυχία του ή όχι θα ποσοτικοποιείτε και το παραπάνω σύμπτωμα. (Αυτός ο παράγοντάς επηρεάζεται από κάποια αντικείμενα που παράγονται στο 3d printer)

Inability to feel

Καθώς αυτός ο παράγοντας χρειάζεται λίγο πιο έντονη αλληλεπίδραση του καπετάνιου με ηrcs μπορεί να σχετίζεται με τα μηνύματα που ανταλλάζει με το έτερον του ήμισυ. Ο αλός ηrc θα μπορούσε να έχει προβληματισμούς που εξωτερικεύει στον καπετάνιο και ανάλογα τα μηνύματα απαντήσεις το, μπορεί να αξιολογείτε.

Pessimistic thoughts

Αντίστοιχο visualization με το παρακάτω (Αυτός ο παράγοντάς επηρεάζεται από κάποια αντικείμενα που παράγονται στο 3d printer)

Suicidal thoughts

Στα χαμηλά σκορ θα εμφανίζονται συννεφάκια με τη σκέψη του καπετάνιου όσο έχει αϋπνίες (πχ συννεφάκι με τον καπετάνιο να πηδάει από το παράθυρο). Στη συνέχεια τέτοια συννεφάκια θα παρουσιάζονται και μέσα στο δεκάλεπτο harvesting phase. Αυτός ο δείκτης δεν θα φτάνει ποτέ έξι ,επειδή είναι πολύ ευαίσθητο θέμα.

User profiling

Στο user profiling μπορούμε να βάλουμε πολλά στοιχεία που είχαμε συζητήσει στο assignment3. Συγκεκριμένα αναφέρω μερικά επιγραμματικά. // TODO

Παρατηρήσεις

Οι περισσότεροι αριθμοί που γράφονται πάνω πρέπει να δοκιμαστούν πρακτικά και να επαναπροσδιορισθούν στο πρακτικό κομμάτι της εργασίας.