Idea numero 1:

Ambientazione: Un labirinto con pareti alte, con tanti corridoi.

Un utente che controlla un PG, che cammina in un corridoio, e si trova avanti una porta, entrando in questa porta, si trova all’interno della stanza illuminata con luce soffusa rossa [paura], con la possibilità di implementazione di audio spaventosi stile FILM HORROR. Se possibile da applicare alle altre emozioni.

Appena percepita l’emozione dell’utente in un dato momento, in base ad essa il player verrà teletrasportato in una stanza che permetterà un cambio dell’emozione se ad esempio è impaurito, teletrasporto avverrà in una stanza che bilancerà il suo stato emozionale, quindi NEUTRAL oppure HAPPY.

Questo contesto verrà applicato anche alle altre emozioni: [ HAPPY , NEUTRAL, SAD, FEAR ecc ], quindi in base all’emozione rilevata il teletrasporto avverrà nella stanza idonea.

Nel caso in cui l’utente non raggiunga lo stato desiderato, si fa in modo di aumentare il livello di percezione dell’emozione che si vuole realmente far avere al PG.

Idea numero 2:

Ambientazione: Air hockey

Classico gioco di hockey da tavolo dove l’utente sfida il PC, nel tentativo di vincere, il tutto sarà reso difficile e più complicato da vari elementi, ossia la generazione casuale di ostacoli sul piano da gioco in particolari momenti come ad esempio quando il disco, si avvicina maggiormente alla buca avversaria.

Un’altra possibile difficoltà può rifarsi alla velocità del player avversario , come anche a possibili rallentamenti dell’utente, il tutto per stimolare in lui reazioni emotive particolari.

ES\_[Angry]:

Al momento della recezione del disco avversario , il movimento del player viene rallentato e quindi impossibilitato nel rispondere e quindi subisce il gol. Da questa ne deriva una possibile reazione di rabbia dell’utente. Possiamo immaginare che arrivati a un certo COUNT di rabbia succeda invece qualcosa a favore del player.

Bozza:

Hockey da tavolo, ostacolo cazzimmoso, portiere velocità 100, livello di difficoltà alto, utente arrabbiato velocità 50. Rallentamento del movimento del player per far si che subisca un gol quindi emozione indotta di rabbia. Manipolare l’emozione del giocatore per portarlo dove si vuole.

Idea numero 3:

Ambientazione: Video Player

Un video con una carrellata di immagini di emozioni differenti, al fine di percepire le varie reazioni dell’utente, il tutto per testare come una sorta di sondaggio come risponde un utente alla visione postato in rete o su per giù. In base al risultato del test in output sarà data una descrizione sulla risposta dell’utente su determinati casi.