

“That’s not my neighbor” Game Design

ΔΗΜΗΤΡΑ ΛΙΟΠΕΤΑ, ΑΜ:1054373

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη του παιχνιδιού	2
Μηχανισμοί του παιχνιδιού.....	2
Αναφορά στο ΑΙ του παιχνιδιού από την άποψη του παίκτη	3
Στοιχεία παιχνιδιού (χαρακτήρες, εχθροί, αντικείμενα, ...)	4
Επισκόπηση ιστορίας του παιχνιδιού	7
Εξέλιξη του παιχνιδιού.....	8

Περίληψη του παιχνιδιού

Βρισκόμαστε στο 1955, ο παίχτης είναι θυρωρός σε μια πολυκατοικία, σε έναν κόσμο ο οποίος έχει καταληφθεί από doppelgangers (οντότητες που υποδύονται τους ανθρώπους, αλλά συνήθως όχι πλήρως αποτελεσματικά). Για να αντιμετωπίσει η ανθρωπότητα αυτή την απειλή, έχει δημιουργηθεί το "Department of Doppelganger Detection" (D.D.D), του οποίου είναι υπάλληλος κι ο παίκτης και σκοπός του είναι η εύρεση των doppelgangers (από τους θυρωρούς) και η εξολόθρευση τους (από ένα χωριστό τμήμα του D.D.D., τους εξολοθρευτές). Ως θυρωρός, πρέπει να ελέγχει τους ζητούντες πρόσβαση, στην είσοδο της πολυκατοικίας και να αποφασίζει αν θα τους επιτρέπει την είσοδο ή αν θα καλεί τους εξολοθρευτές του D.D.D (στην περίπτωση που πιστεύει πως είναι doppelganger). Είναι ένα κατά βάση horror παιχνίδι.



Εικόνα 1 Επισκόπηση της διεπαφής του παιχνιδιού.

Μηχανισμοί του παιχνιδιού

Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι περιορισμένοι, καθώς είναι ένα 2D παιχνίδι παρατήρησης κι ανάλυσης στοιχείων. Ο παίχτης ενεργεί εντός του με clicks του ποντικιού. Δεν κινείται, απλά ανοίγει τα αρχεία που του παραθέτουν οι ένοικοι/doppelgangers και ελέγχει αν αυτά ταυτίζονται με τα στοιχεία που έχει στην διάθεση του ο ίδιος (λίστες καθημερινών ενοίκων ή τηλέφωνα για επικοινωνία).

Checklist		—	×
Check each option on the list and mark as appropriate			
		✓	×
* ID	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
* Appearance	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
* Entry request	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
* Is it on today's list?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Question the individual			

Εικόνα 2 Το checklist βάση του οποίου μπορεί να επικοινωνήσει ο χρήστης με τους ζητούντες είσοδο.

Δεν υπάρχει χρονικός περιορισμός για τον παίκτη, όσον αφορά το πόσο γρήγορα πρέπει να λάβει τις αποφάσεις του.

Οι επιλογές του παίκτη επηρεάζουν την κατάληξη των χαρακτήρων αλλά και του ίδιου (αν στο τέλος του γύρου θα πεθάνει) , προσθέτοντας βάθος και επαναληψιμότητα.

Ο παίκτης επικοινωνεί με τους NPC μέσω 4 συγκεκριμένων ερωτήσεων που μπορεί να τους κάνει (βάση του checklist που εμφανίζεται δίπλα) και αυτοί απαντούν μέσω dialogue boxes.

Υπάρχουν δύο τρόποι παιχνιδιού, που δεν αλλάζουν τους μηχανισμούς παρά μόνο την δυσκολία:

Arcade Mode- Εστιάζει στην στρατηγική, χωρίς χρονικούς περιορισμούς.

Nightmare Mode- Αυξάνει τη δυσκολία, με πιο έξυπνους doppelgangers και πιο άμεσο αντίκτυπο προς τον παίκτη.

Αναφορά στο AI του παιχνιδιού από την άποψη του παίκτη

Θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε AI τον τρόπο με τον οποίο επιλέγονται κάθε φορά οι διαφορετικοί doppelgangers και τα χαρακτηριστικά που τους ξεχωρίζουν. Αυτά μπορεί να είναι από εμφανησιακές διαφορές με τους ενοίκους που προσπαθούν να μιμηθούν (από αλλαγή στο σχήμα της μύτης έως και ένα τρίτο μάτι), μέχρι ορθογραφικά στα χαρτιά ταυτοποίησης τους ή και έλλειψη ημερομηνίας λήξης της ταυτότητας. Ο αριθμός των μικρών (ή και μεγάλων) αυτών διαφορών που μπορεί να εμφανίζει ο doppelganger από τον ένοικο, καθιστούν τον αριθμό των πιθανών doppelganger πολύ μεγάλο, σε σημείο που ο παίκτης θα παίξει επαναλαμβανόμενους γύρους και δεν θα έρθει αντιμέτωπος με τον ίδιο doppelganger. Δεν γνωρίζω βέβαια αν το παιχνίδι αποθηκεύει τους doppelganger που έχει πετύχει προς στιγμήν ο παίκτης ή αν το πρόγραμμα τους δημιουργεί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.



Εικόνα 3 Παράδειγμα ψεύτικου αιτήματος εισόδου (λείπει το λογότυπο του D.D.D.)

Όσον αφορά την αλληλεπίδραση του παίκτη με τους χαρακτήρες, αυτή είναι κατά βάση τυποποιημένη. Ο παίκτης όπως αναφέρθηκε, μπορεί να κάνει πολύ συγκεκριμένες ερωτήσεις προς τους υποψήφιους ενοίκους, επιλέγοντας συγκεκριμένα checkboxes που θεωρεί ότι δεν πληρούνται και οι απαντήσεις που θα πάρει από τους χαρακτήρες θα είναι κατά βάση τυποποιημένες.



Εικόνα 4 Ένα απειροελάχιστο δείγμα των πιθανών doppelganger που μπορεί να εμφανιστούν...

Στοιχεία παιχνιδιού (χαρακτήρες, εχθροί, αντικείμενα, ...)

Χαρακτήρες: είναι οι ένοικοι, οι *doppelgangers*, οι εξολοθρευτές. Εμφανίζεται κι ένας χαρακτήρας ονόματι Chester, ο οποίος χωρίς να αιτείται είσοδο στην πολυκατοικία, ζητά από τον παίκτη να του απαντήσει κάποιους γρίφους. Επίσης, κάποια στιγμή κάνει την εμφάνιση του κι ένας κλόουν ο οποίος αφήνει ένα αινιγματικό φυλλάδιο στον παίκτη μας, με ένα link για ένα άλλο παιχνίδι που λέγεται «unlikely».

Στο Nightmare Mode, εμφανίζεται και ο Nightmare Clown που προσκαλεί τον παίκτη να παίξουν ένα παιχνίδι με κάρτες.



Εικόνα 5 Ο Chester και ο πρώτος του γρύφος



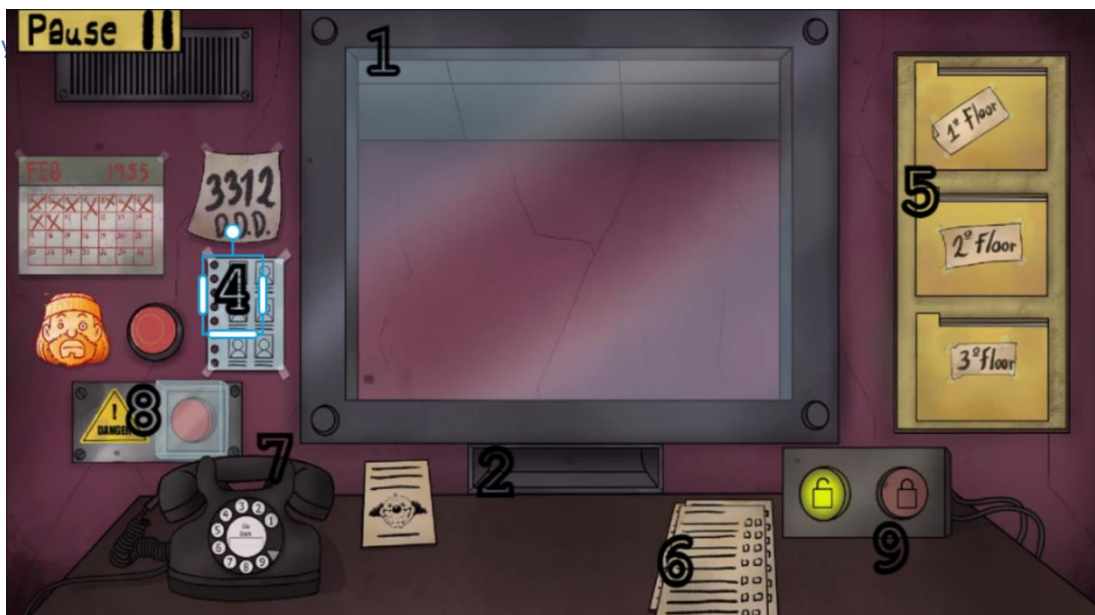
Εικόνα 7 Όλοι οι ένοικοι κι ορισμένοι χαρακτήρες. (Οι πρώτες δύο στήλες αφορούν τους ένοικους του Nightmare Mode, οι υπόλοιπες του Arcade).



Εικόνα 6 Εξολοθρευτής του D.D.D.



Εικόνα 8 Ο Nightmare Clown που εμφανίζεται στο Nightmare Mode



Εικόνα 9 Αριθμημένα τα αντικείμενα όπως εμφανίζονται στην διεπαφή (αρχείο του χρήστη)

Αντικείμενα:

1. Παράθυρο ασφαλείας:

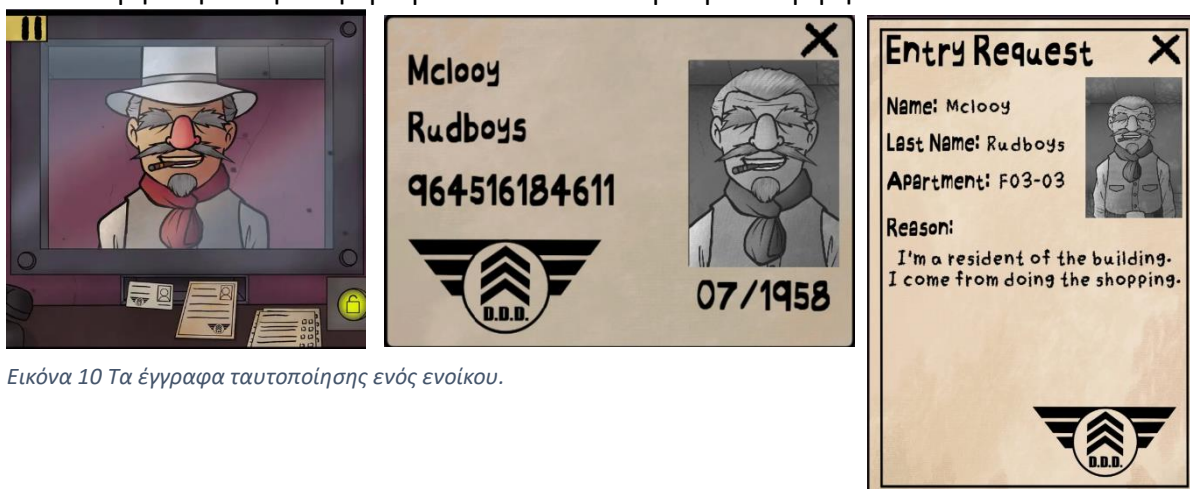
Ο παίκτης παρατηρεί τους επισκέπτες μέσα από το παράθυρο ασφαλείας. Οι σωσίες συχνά έχουν ατέλειες – παραπανίσια μάτια, ασυνήθιστες τρύπες ή άλλα παράξενα χαρακτηριστικά. Αν ο παίκτης διαπιστώσει κάτι ύποπτο, πρέπει να αρνηθεί την είσοδο αμέσως.

2. Καταπακτή:

Οι επισκέπτες παραδίδουν σημαντικά έγγραφα στον παίκτη μέσω μιας μικρής καταπακτής κάτω από το παράθυρο.

3. Έγγραφα ταυτοποίησης επισκεπτών:

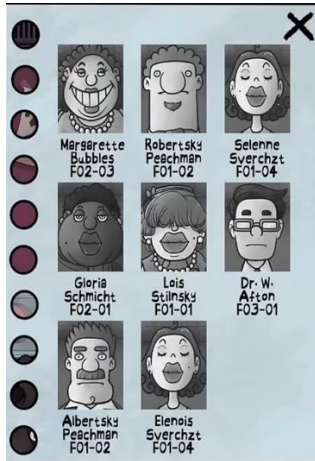
Όταν ένας επισκέπτης φτάνει στο παράθυρο ασφαλείας πρέπει να παραδώσει στον παίκτη την ταυτότητα του και το αίτημα εισόδου του. Αυτά τα στοιχεία είναι πολύ σημαντικά, καθώς μπορούν να αποκαλύψουν ότι ο επισκέπτης είναι *doppelganger*, ακόμα κι αν δεν παρουσιάζει κάποια εμφανισιακή διαφορά με τον ένοικο που μπορεί να μιμηθεί.



Εικόνα 10 Τα έγγραφα ταυτοποίησης ενός ενοίκου.

4. Λίστα ημέρας:

Στην λίστα αυτή εμφανίζονται οι ένοικοι οι οποίοι θα ζητήσουν είσοδο την συγκεκριμένη ημέρα. Είναι χρήσιμη, καθώς αν ένας ένοικος ζητάει είσοδο και δεν βρίσκεται σε αυτή, ο παίκτης πρέπει να ελέγξει ύστερα, αν βρίσκεται ήδη στο διαμέρισμα του χρησιμοποιώντας το τηλέφωνο.



Εικόνα 11 Παράδειγμα μιας λίστας ημέρας.

5. Φάκελοι:

Ο παίκτης ελέγχει τους εκάστοτε επισκέπτες, ελέγχοντας τα αντίστοιχα στοιχεία τους που παρατίθενται στους φακέλους. Οι φάκελοι αυτοί είναι ταξινομημένοι ανά όροφο και οι πληροφορίες εντός τους ανά διαμέρισμα. Εντός των φακέλων περιέχεται φωτογραφία του κάθε ένοικου, ο αριθμός ταυτότητας του, καθώς και σχόλια ως προς την εμφάνιση τους.



Εικόνα 12 Το εσωτερικό ενός φακέλου.

6. Λίστα ελέγχου:

Ο παίκτης έχει μία λίστα ελέγχου (Checklist βλ. Εικόνα 2) για κάθε επισκέπτη στην οποία καταγράφει τα στοιχεία που επαληθεύει για κάθε επισκέπτη ή αυτά που δεν συνάδουν με όσα ξέρει για τον ένοικο. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να ανακρίνει τον επισκέπτη, αν δει ότι υπάρχουν διαφορές με τα στοιχεία που βλέπει στον φάκελο.

7. Τηλέφωνο:

Όταν ο παίκτης χρειάζεται να ελέγξει κάποιον επισκέπτη, μπορεί να καλέσει το τηλέφωνο του διαμερίσματος τους για να μιλήσει με τον συγκατοικο του ή να εξακριβώσει ότι δεν βρίσκεται ήδη στο σπίτι. Μόλις εντοπίσει έναν *doppelganger*, καλεί το D.D.D. να στείλει εξολοθρευτές με την χρήση του τηλεφώνου.



Εικόνα 13 Εικόνα από την χρήση του τηλεφώνου.

8. Κουμπί έκτακτης ανάγκης:

Όταν ο παίκτης είναι βέβαιος ότι έχει εντοπίσει έναν σωσία, πατά το κουμπί έκτακτης ανάγκης.

9. Κουμπί ενεργοποίησης πόρτας:

Αν ο παίκτης πιστεύει ότι ο επισκέπτης δεν είναι *doppelganger*, μπορεί να ανοίξει την πόρτα και να του επιτρέψει την είσοδο πατώντας το κουμπί. Παρόλα αυτά, πρέπει να κλείσει την πόρτα αμέσως, ώστε να μην περάσουν κι άλλοι επισκέπτες, πέρα από αυτόν που μόλις έλεγξε.

Επισκόπηση ιστορίας του παιχνιδιού

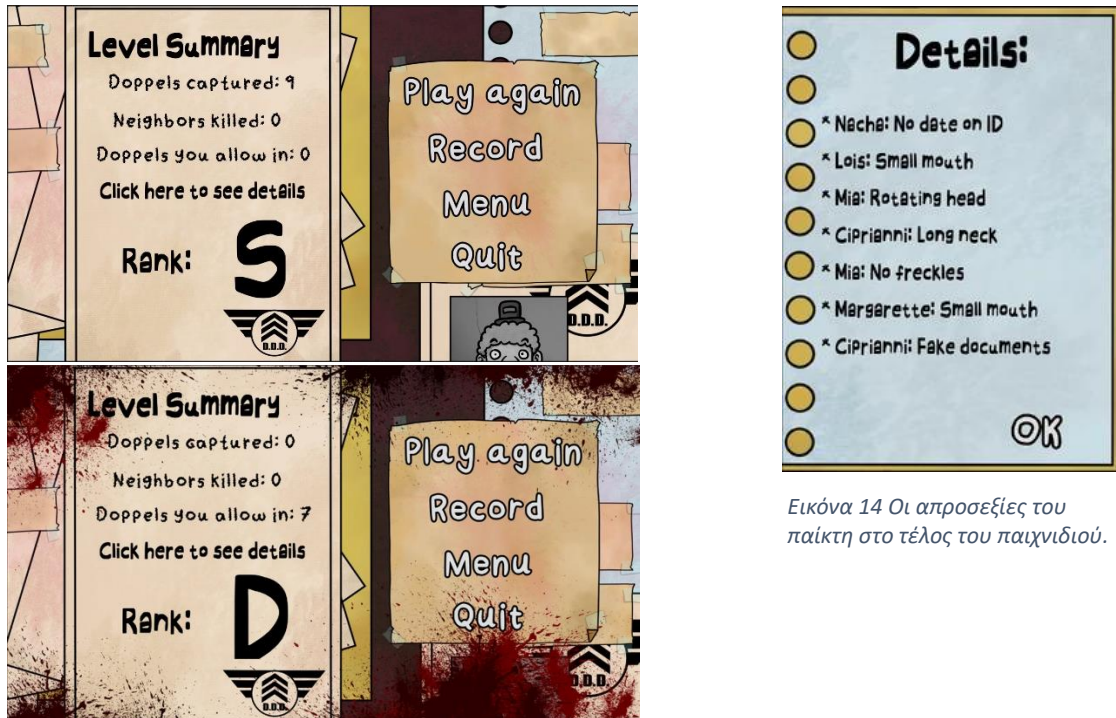
Το παιχνίδι, πέρα από το τμήμα που περιγράφηκε στην περιγραφή, δεν διαθέτει σαφώς διατυπωμένο υπόβαθρο (lore). Παρόλα αυτά, ένα *mode* που βρίσκεται υπό ανάπτυξη φιλοδοξεί να ενσωματώσει περισσότερα στοιχεία ιστορίας. Παράλληλα, μέσω της αλληλεπίδρασης με διάφορους *doppelgangers*, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αποκαλύψει ορισμένες λεπτομέρειες που εμπλουτίζουν την αφήγηση και να ανακαλύψει στοιχεία που να διαφωτίσουν λίγο περισσότερο τον κόσμο στον οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι.

Εξέλιξη του παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται με γύρους κι όχι levels. Στο Arcade mode, στο τέλος κάθε γύρου, ο παίκτης μαθαίνει αν επέτρεψε σε doppelgangers την είσοδο, αν εξολόθρευσε ενοίκους και βάση αυτών λαμβάνει και μια βαθμολογία. Οι βαθμολογίες που μπορεί να πάρει είναι S (κανένα λάθος) μέχρι και F.

Στο Nightmare Mode, ο γύρος τελειώνει την ίδια στιγμή που ο χρήστης επιτρέπει την είσοδο σε έναν doppelganger, χωρίς να του δίνεται βαθμολογία.

Και στις δύο περιπτώσεις, έχει την δυνατότητα να δει τους doppelgangers που άφησε να περάσουν και τις διαφορές τους από τους πραγματικούς ενοίκους που δεν πρόσεξε.



Εικόνα 15 Οθόνη βαθμολογίας στο Arcade Mode.

Εικόνα 14 Οι απροσεξίες του παίκτη στο τέλος του παιχνιδιού.