

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας | [University of Thessaly](#)
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών | [Department of Architecture](#)

Διπλωματική Εργασία | [Diploma Project](#)

REVERSE: Μια ερμηνεία του φανταστικού χώρου του Philip K. Dick μέσα από διαδραστικά περιβάλλοντα

Επιβλέπων Καθηγητής : Σπύρος Παπαδόπουλος | [Tutor : Spiros Papadopoulos](#)

Ζωή Κουτσοβασίλη | [Zoi Koutsovasili](#)
Κατερίνα Ζουμάκη | [Katerina Zoumaki](#)

e-mail: zoikou92@gmail.com
katerinenzoum@gmail.com

Σεπτέμβριος 2016, Βόλος, Ελλάδα | [September 2016, Volos, Greece](#)

Έχοντας ως σημείο αναφοράς το βιβλίο του Philip K. Dick, "Do Androids Dream of Electric Sheep?" και ερμηνεύοντας τα κυρίαρχα περιγραφικά και αφηγηματικά στοιχεία του περιβάλλοντος, εξετάζεται η μεταφορά μιας νέας ιστορίας σε ένα διαδραστικό περιβάλλον βιντεοπαιχνιδιού. Κυρίαρχος σκοπός αυτής της μεταφοράς είναι η ανάγνωση και ο κατακερματισμός των νοημάτων του φανταστικού κόσμου του Philip K. Dick καθώς και η μετάφρασή τους σε μια αρχιτεκτονική μορφή ικανή να παραπέμψει αλλά όχι να αντιγράψει τον κόσμο του βιβλίου. Οι κοινωνικές δομές, τα υπαρξιακά ερωτήματα του κεντρικού χαρακτήρα καθώς και η ζωντανή ύπαρξη του δίπολου ανθρώπου – μηχανή αποτελούν τον βασικό άξονα αυτής της ανάγνωσης.

Οι κοινωνικές δομές επιχειρούν να εκφραστούν τόσο στο σύνολο του κόσμου του βιντεοπαιχνιδιού όσο και στην κάθε μονάδα που το απαρτίζει και συγκροτεί σε σύνολο το νέο αφηγηματικό πλαίσιο. Η ταύτιση του χρήστη με τον κεντρικό ήρωα και τα εσωτερικά διλήμματα που περιγράφονται στο βιβλίο καθίσταται εφικτή με το χειρισμό ενός απρόσωπου avatar μέσα στο διαδραστικό περιβάλλον καθώς ψάχνει να αναγνωρίσει όλα τα νέα οπτικά ερεθίσματα. Η ύπαρξη του δίπολου ανθρώπου- μηχανή εκφράζεται στην ίδια την φύση του ψηφιακού χώρου με όλα τα στοιχεία προσομοίωσης μια πραγματικότητας όπως επίσης και στην εξέλιξη της ίδιας της πλοκής του βιντεοπαιχνιδιού.

Αλλάζοντας το μέσο αφήγησης αλλά και αναπαράστασης των αρχιτεκτονικών μορφών επιχειρείται μια νέα προσέγγιση της σχέσης της αρχιτεκτονικής και του νοήματος καθώς η αφήγηση πλέον αποδίδεται μέσω της διάδρασης και της ίδιας της συμμετοχής και προθυμίας του χρήστη να εμπλακεί και να γνωρίσει το νέο αυτό εικονικό περιβάλλον.

Having Philip K. Dick's book "Do Androids Dream of Electric Sheep?" as a reference, and interpreting the core descriptive and narrative elements of his environment, a new adaptation of the story is examined through a videogame's interactive environment. The primary intent of this adaptation is to clarify all the hidden meanings inside his imaginary world but also transform them into architectural form, capable of reminding but not duplicating Dick's world. The social structure, the inner dilemmas of the major character as well as the double-standard of the human-machine constitute the basis of this procedure.

The social structure is expressed both in the environment as a whole and in each unit contained in it, evidently composing the narrative context of the game. The user's self-identification with the major character of the book and his inner challenges is enabled through controlling an unknown avatar inside the game, following its efforts to identify visual stimuli. The existence of the human-machine double-standard is recognized both in the nature of the digital world and its elements of simulated reality, as well as inside the progress of the game's plot.

By utilizing an alternate means of narration and representation of architectural space, the relationship between architecture and its notional output is facing a new approach as the narrative elements depend on interaction and rely on the user's willingness to explore this new virtual environment.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	<u>7-8</u>
Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ	<u>11-17</u>
_ PHILIP K. DICK: Ο Συγγραφέας μιας νέας ψηφιακής εποχής	11
_ "Do Androids Dream Of Electric Sheep?"	12
_ Περιβάλλοντα αναδύομενα από την επιστημονική φαντασία	14
ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ	<u>19-67</u>
_ Ιστορία	19
_ Σύνθεση του Περιβάλλοντος	24
_ Αισθητική	50
_ Gameplay	58
_ Διαδικασία εφαρμογής	66
ΑΡΧΙΚΑ ΙΔΕΕΣ - ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ	<u>69-80</u>
ΠΗΓΕΣ	<u>83</u>
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	<u>84</u>

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούνται από ένα σύνολο στοιχείων που τα καθορίζουν ως ξεχωριστά μέσα απόδοσης ενός νοήματος. Αυτά είναι το *gameplay* ή αλλιώς οι κανόνες διάδρασης παιχνιδιού-χρήστη και η αφήγηση, που ενσωματώνονται στις αναπαραστάσεις του χώρου μέσα στο εικονικό περιβάλλον. Ο χώρος παρουσιάζεται με κοινά στοιχεία που συναντώνται και στην πραγματικότητα αλλά με το περιεχόμενό τους να υπόκειται πάντα στους κανόνες που τίθενται από τον ψηφιακό κόσμο. Δημιουργούνται δομές που συνδέουν το πραγματικό με το ψηφιακό, μέσα στο πλαίσιο απόδοσης μιας εμπειρίας που εξαρτάται τόσο από τον χρήστη όσο και από το δημιουργό. Τα στοιχεία του *gameplay* και της αφήγησης εμπιριέχονται όλα στην αναπαράσταση του βιντεοπαιχνιδιού, μέσα στο οποίο νοηματοδοτούνται χωρικά. Στον σχεδιασμό αυτών των αναπαραστάσεων, αφιερώνεται ένα μεγάλο κομμάτι στην απεικόνιση ή υλοποίηση του χώρου, στα όρια του οποίου αναπτύσσεται η πλοκή κάθε διαδραστικού περιβάλλοντος.

Μέσα από τις ιστορίες που αφηγούνται κατανοούμε λοιπόν τη χρήση των αρχιτεκτονικών μορφών ως ένα μέσο μεταφοράς νοήματος, ενώ ο τρόπος με τον οποίο γίνονται αντιληπτές από τον χρήστη, εξαρτάται από την προσωπική του ερμηνεία και το βαθμό διάδρασής του με αυτές. Με τη σωστή από-κωδικοποίηση της χωρικής εμπειρίας ενός βιντεοπαιχνιδιού, μπορεί κανείς να διαβάσει την αρχιτεκτονική και τα νοήματά της που κρύβονται πίσω από το σχεδιασμό καθώς εμβυθίζεται όλο και βαθύτερα στον κόσμο του, ενώ για τον καθένα αυτή η εμβύθιση θα είναι διαφορετική, εφόσον αντανακλά σε διαφορετικές εμπειρίες.

Οι μορφές και οι λειτουργίες που διαμορφώνονται στα βιντεοπαιχνίδια συσχετίζονται ολόενα και περισσότερο με τις δομές στη σύγχρονη αρχιτεκτονική, κάτι που εξασθενεί τα όρια μεταξύ πραγματικού και φαντασιακού κόσμου.

Ο παίκτης επομένως, αναζητά στο χώρο του βιντεοπαιχνιδιού τους μηχανισμούς του *gameplay* που θα του επιτρέψουν να γνωρίσει διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορεί να εξερευνήσει το περιβάλλον, εφόσον η μοναδική σύνδεσή του με τον εικονικό χώρο πραγματοποιείται μέσα από το χειρισμό του *avatar* του.

Τα παιχνίδια λοιπόν έχουν μια σχέση αλληλεξάρτησης με τους χρήστες τους όπως ακριβώς και η αρχιτεκτονική. Το βίωμα ενός φυσικού χώρου εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης θα αποφασίσει να τον εξερευνήσει τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά: η προσεκτική παρατήρηση των υλικών και οπτικών ερεθισμάτων που προσδίδουν χαρακτήρα στον χώρο, η κατανόηση της κλίμακας και του μεγέθους, η αναγνώριση ιστορικών στοιχείων που ενσωματώνονται στη μορφή καθώς και τα διαφορετικά επαναληπτικά στοιχεία που ορίζουν το ρυθμό μιας δομής, είναι τα στοιχεία που τελικά θα προκαλέσουν τα ερεθίσματα για την προσωπική αντίληψη του κτισμένου κόσμου. Αντίστοιχα, στους εικονικούς χώρους των βιντεοπαιχνιδιών, το πρώτο πράγμα που αναζητείται είναι οι κανόνες του *gameplay* και της αφήγησης που θα του επιτρέψουν να γνωρίσει μια διαφορετική πραγματικότητα και να ζήσει μια διαφορετική εμπειρία.

Μέσα στον εικονικό κόσμο, τόσο ο σχεδιαστής όσο και ο παίκτης, καλούνται να αναπτύξουν τις ικανότητες αντίληψης του χώρου, μέσα από λογικές σκέψεις, συναισθήματα και αναμνήσεις. Αντίστοιχα, ένας αρχιτέκτονας μπορεί να χρησιμοποιήσει παρόμοια εναύσματα για το σχεδιασμό και την υλοποίηση αστικών δομών. Έτσι, μπορεί κανείς να αναρωτηθεί αν η δομή ενός βιντεοπαιχνιδιού έχει τις δυνατότητες να επηρεάσει τον σχεδιασμό. Τι μπορεί λοιπόν να προκύψει μέσα από τη μελέτη αυτών των δημιουργικών κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών, εφόσον σε αυτά δεν υπάρχουν τα περιοριστικά στοιχεία του κτισμένου κόσμου, όπως υλικά, κόστος, πολιτική;

Η δημιουργία μιας δομής σε κάθε εικονικό περιβάλλον είναι μοναδική επειδή χρησιμοποιούνται κάθε φορά διαφορετικά τα δομικά της στοιχεία, επομένως έχει τη δυνατότητα να επαναπροσδιορίζει διαρκώς τις εικόνες που έχουμε για το κτισμένο τοπίο. Η μελέτη της αρχιτεκτονικής και η παρατήρηση των στοιχείων που προσφέρουν τα επιθυμητά συναισθήματα μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι, μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση της ανθρώπινης φύσης, τις ανάγκες που καλύπτει και δημιουργεί κάθε παραγόμενη δομή.

Τα κτισμένα περιβάλλοντα αφορούν ανθρώπινες δραστηριότητες που αφήνουν το αποτύπωμά τους στο χώρο, και μέσα από αυτά τα αποτυπώματα κάθε περιβάλλον αποκτά νόημα και χρηστικότητα. Οι αναπαραστάσεις λοιπόν των χώρων, θα πρέπει να ενσωματώνουν το στοιχείο της ανθρώπινης διάδρασης για να μπορούν αποτελεσματικά να αποτελούν μια προσομοίωση της πραγματικότητας.

Ο σχεδιασμός στα βιντεοπαιχνίδια ξεκινάει είτε από την επινόηση των μηχανισμών του game-play είτε από την αφήγηση. Αντίστοιχα στην αρχιτεκτονική, οι δομές προκύπτουν με βάση τη μορφή και την αισθητική.

Παρόλα αυτά, τόσο στα βιντεοπαιχνίδια όσο και στην αρχιτεκτονική, ο χώρος αποκτά νόημα όταν υποστηρίζεται από αφηγήσεις και όταν λαμβάνεται υπ' όψιν το ανθρώπινο στοιχείο που θα αλληλεπιδράσει με το χώρο. Μέσα από τα διαδραματικά περιβάλλοντα, καθίσταται δυνατή η σύνδεση μεταξύ σχεδιασμού και βιώματος του χώρου, καθώς πρόκειται για ένα ψηφιακό χώρο στον οποίο οι δυνατότητες αναπαράστασης δεν είναι πεπερασμένες. Ενσωματώνουν αφηγήσεις με τις οποίες μπορεί κανείς να εξετάσει πιο ενεργά το χώρο.

Έτσι, σε μια διαδικασία αντίστροφης ανάδρασης και αλληλεπίδρασης, ο ψηφιακός χώρος θα μπορούσε να δανείζει κανόνες και εμπειρίες για την καλύτερη δημιουργία και εξερεύνηση πραγματικών αρχιτεκτονικών δομών. Μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια, το ψηφιακό και το πραγματικό βρίσκονται εν μέρει σε αντιστοιχία, καθώς οπτικοποιούνται πραγματικότητες που προσομοιώνουν εμπειρίες και ταυτίζουν προσωπικότητες όπως αυτή του avatar με τον παίκτη.

PHILIP K. DICK: Ο Συγγραφέας μιας νέας ψηφιακής εποχής

Οι ιδέες του Philip K. Dick έχουν διεισδύσει στην σημερινή κουλτούρα, ιδιαίτερα μέσω του κινηματογράφου. Τρία βιβλία και επτά ιστορίες έχουν γίνει ταινίες τα τελευταία δέκα χρόνια, ξεκινώντας με την ταινία Blade Runner (1982) βασισμένη στο βιβλίο "Do androids dream of Electric Sheep?" Την εποχή εκείνη ο Dick συνειδητοποίησε ότι συχνά η τιμή αποδίδεται στην μετατροπή ενός βιβλίου επιστημονικής φαντασίας σε κινούμενες εικόνες, επισημαίνοντας ότι η γραφική και οπτική αναπαράσταση αντικατέστησαν την ιστορία (Shifting Realities 104) εξίσου σχολίασε ότι το Hollywood κατασκεύασε ένα πέπλο ψευδαίσθησης με μεγάλη επιτύδευση. Η τότε ανησυχία του Philip K. Dick για την κατασκευασμένη πραγματικότητα, αντανακλά ένα από τα πιο σχετικά προβλήματα της δικιάς μας ψηφιακής εποχής: την δημιουργία και την αλλοίωση της πραγματικότητας μέσα από την τηλεόραση, την διαφήμιση και την πολιτική. **Κάθε ερμηνεία ή αποτύπωση ενός φαντασιακού κόσμου δημιουργεί εκ νέου νοήματα και γεννά συζητήσεις για το μέλλον οι οποίες είναι πάντα άρρητα συνδεδεμένες με το χρονικό πλαίσιο δημιουργίας τους.**

Η πιο σημαντική πλευρά στην φαντασιακή και αφηγηματική απεικόνιση της πραγματικότητας του Philip K. Dick έγκειται στο γεγονός ότι εστιάζει στις ανθρώπινες εσωτερικές δυνάμεις των χαρακτήρων των βιβλίων του και στην πιθανότητα για βελτίωση των καταστάσεων που βιώνουν. Η συναισθηματική προσέγγιση που ακολουθεί στα γραπτά του, συχνά αναφερόμενη με την λέξη "ενσυναίσθηση" αποτελεί κεντρική ιδέα στο έργο του. Όταν αναφέρεται στον άνθρωπο-μηχανή, στην εμπειρία της εικονικής πραγματικότητας ή στις μη φιλικές μηχανές που εισβάλλουν με γρήγορους ρυθμούς στην καθημερινότητά μας, ο Dick συνεχώς επισημαίνει εξίσου την επιστημονική πρόοδο όσο και τις τετριμμένες συναισθηματικές επιπτώσεις που επιφέρει αυτή η τεχνολογική αλλαγή.

Δύο είναι οι βασικές ερωτήσεις που γεννώνται από το έργο του: **τι είναι ανθρώπινο και τι είναι πραγματικό.** Παραπλανητικές από την απλότητά τους, αυτές οι ερωτήσεις φτάνουν τον πυρήνα της ανθρώπινης κουλτούρας και της εσωτερικής αναζήτησης. Οι άνθρωποι περιπλέκονται από την φύση της πραγματικότητας και αποσκοπούν να την ερμηνεύσουν κατά την διάρκεια των χρόνων. Ο παλμός του προσδιορισμού της πραγματικότητας είναι ακόμα πιο εμφανής σήμερα στις θεωρίες των ειδικών για μια ψηφιακή κουλτούρα, μιλώντας για τεχνολογική μοναδικότητα στο εγγύς μέλλον στην οποία τεχνολογίες με βάση την πληροφορία θα υπερκαλύψουν όλη την ανθρώπινη γνώση και αυθεντία.

Σε φιλοσοφικούς όρους, τουλάχιστον τρία είδη πραγματικότητας είναι κυρίαρχα στο έργο του Philip K. Dick. Πρώτον, η πραγματικότητα είναι εξελισσόμενη, μια συνεχώς μεταβαλλόμενη διαδικασία χωρίς ρυθμιζόμενα σημεία. Λόγω λοιπόν αυτής της μεταβλητότητας δεν μπορούμε να διακρίνουμε τον κόσμο, ακόμα, αλλά μπορούμε να συμμετέχουμε σε αυτόν. Δεύτερον, είναι η αντίληψη της πραγματικότητας σαν ένα ολότελο άπιαστο Άλλο, μια οντότητα που είναι ξένη στον άνθρωπο και μας αφήνει μόνο με βαθύ σκεπτικισμό και χωρίς τελική γνώση. Τρίτον, είναι η άποψη ότι η πραγματικότητα υπάρχει σε διαφορετικές διαστάσεις από τον καθημερινό, χρονολογικό κόσμο και υπάρχει μόνο σαν μια πλατωνική φόρμα η οποία μπορεί να γίνει αντιληπτή μόνο μέσα από το ένστικτο και την φιλοσοφική επιδίωξη.

Τοποθετώντας τους χαρακτήρες του σε καταστάσεις που ανατρέπουν την αντίληψη του κόσμου τους και της κοσμοθεωρίας τους, ο Dick καθιστά την αναζήτηση μας για σημαντικές και γνήσιες εμπειρίες ως κυρίαρχο σκοπό της ανθρώπινης ύπαρξης, αντί να δίνει έμφαση στην δυσκολία μας να κατανοήσουμε τις τελικές, οριστικές αλήθειες.

“Do Androids Dream Of Electric Sheep?”

Το μυθιστόρημα τοποθετείται στο έτος 1992 στο Σαν Φρανσίσκο, όπου μετά από τον Τελικό Παγκόσμιο Πόλεμο (επινομαζόμενο ως World War Terminus) το μεγαλύτερο μέρος του φυσικού κόσμου καταστράφηκε και η επιφάνεια της Γης ανέπτυξε μεγάλα επίπεδα ραδιενέργειας. Οι άνθρωποι με ταλέντο και ευφυΐα αποστέλλονται για αποικισμό σε άλλους πλανήτες, όπως στον Άρη ενώ εκείνοι που δεν μπορούν να περάσουν τις κατάλληλες δοκιμασίες έχουν απομείνει στη Γη για την υπόλοιπη ζωή τους. Επειδή ο πόλεμος κατέστρεψε σχεδόν όλα τα ζώα, το να έχει κανείς ένα ζώο για κατοικίδιο αποτελεί το απόλυτο σύμβολο πολυτέλειας. Επιπλέον, η επιστήμη έχει καταφέρει να κατασκευάζει ανδροειδή τόσο ρεαλιστικά που έχει γίνει σχεδόν αδύνατη η διάκρισή τους από τα ανθρώπινα όντα. Αυτά τα ανδροειδή χρησιμοποιούνται ως εργάτες ή βοηθοί σε άλλους πλανήτες, αλλά κάποια καταφέρνουν να δραπέτεύσουν και να μείνουν στην γη, παριστάνοντας πως είναι άνθρωποι. Τα όργανα επιβολής του νόμου στη Γη προσπαθούν να εντοπίσουν αυτά τα ανδροειδή και να τα «αποσύρουν» εφαρμόζοντας περίτεχνα ψυχολογικά τεστ στους υπόπτους. Μια τέτοια δοκιμασία είναι το τεστ Voigt-Kampff, το οποίο έχει σχεδιαστεί για να μετράει τα ανθρώπινα συναισθήματα και να αξιολογεί τις αντιδράσεις κατά την διάρκεια των ερωτήσεων. Τα ανδροειδή τα οποία δεν έχουν καμία ενσυναίσθηση δεν μπορούν να περάσουν το τεστ.

Στην αρχή της ιστορίας, παρουσιάζεται ο Rick Deckard, ένας έμπειρος κυνηγός επικηρυγμένων, ο οποίος επιθυμεί να αγοράσει ένα αληθινό ζώο για να εντρωσιάσει τους γείτονές του. Αυτός και η γυναίκα του έχουν ένα ηλεκτρικό πρόβατο στην ταράτσα της πολυκατοικίας που μένουν. Παράλληλα παρουσιάζεται ένας διανοητικά “ιδιαιτέρως” άντρας με το όνομα John Isidore, ο οποίος ζει μόνος του σε ένα εγκαταλελειμμένο κτίριο του Σαν Φρανσίσκο. Ο Isidore ακολουθεί πιστά μία θρησκεία ονομαζόμενη ως Μερσερισμός. Οι ακόλουθοι του Μερσερισμού γιορτάζουν την ενσυναίσθηση τοποθετώντας τα χέρια τους σε δύο λαβές μια μηχανής που ονομάζεται Empathy Box, επιτρέποντάς τους να συνδεθούν και να αισθανθούν ο ένας τα συναισθήματα του άλλου. Ο Μερσερισμός φαίνεται να δημιουργήθηκε από έναν άντρα με το όνομα Wilbur Mercer ο οποίος εμφανίζεται στους ακόλουθούς του μέσα από το κουτί της ενσυναίσθησης σαν ένας ηλικιωμένος άντρας που σκαρφάλνει έναν απότομο βράχο. Καθώς εξελίσσεται η πλοκή, ο Rick Deckard καλείται στο αστυνομικό τμήμα όπου του ανατίθεται να αποσύρει έξι ανδροειδή της σειράς Nexus- six. Ξεκινώντας την αποστολή του έρχεται σε επαφή με την εταιρεία Rosen, την επιχείρηση που κατασκευάζει τα ανδροειδή.

Ο **Τελικός Παγκόσμιος Πόλεμος** παρουσιάζεται να συνέβη πολύ πριν από τα γεγονότα του βιβλίου. Σύμφωνα με το βιβλίο η ανθρωπότητα επέφερε έναν τεράστιο καταστροφικό πόλεμο κατά την διάρκεια του οποίου το μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη καταστράφηκε από κάποιου είδους πυρηνική καταστροφή. Η παρουσία του στο βιβλίο συμβολίζει την ανεξήγητη τάση του ανθρώπου να καταστρέφει τον εαυτό του καθώς και το περιβάλλον στον βωμό των προσωπικών του επιθυμιών.

Το **κουτί της ενσυναίσθησης** αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της θρησκείας του Μερσερισμού. Οι Μερσεριστές οι οποίοι ενώνονται ο ένας με τον άλλο ακουμπώντας τις δύο λαβές της μηχανής φαίνονται ικανοί να νιώσουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και την ψυχική οδύνη του άλλου. Παρά το όνομά του όμως το κουτί ενσυναίσθησης αποτυγχάνει να κάνει τους ανθρώπους ιδιαίτερα συμπονετικούς για τους άλλους εφόσον ο κόσμος του βιβλίου είναι ψυχρός, τρομακτικός και αποξενωμένος. Στην ουσία το κουτί της ενσυναίσθησης θα μπορούσε να συμβολίζει την αποτυχία της κοινωνίας που προάγεται μέσα από τις αξίες που πρεσβεύει. Παρά τις προσπάθειες των ανθρώπων να διατηρήσουν την ενότητα, καταλήγουν να είναι ιδιαίτερα απομακρυσμένοι και αδιάφοροι ο ένας για τον άλλο.

Επιπλέον, αποτελεί μια συσκευή σχεδιασμένη να χτίζει μια συλλογική αντιμετώπιση παίζοντας με την ιδέα των ατομικών ανθρώπινων αισθημάτων. Κατά αυτόν τον τρόπο το κουτί της ενσυναίσθησης θα μπορούσε να είναι η τηλεόραση, το ραδιόφωνο, το κινητό – κάθε σύμβολο μαζικής κουλτούρας. Στον φουτουριστικό κόσμο του Philip K. Dick όπου οι άνθρωποι είναι στα όρια της εξαφάνισης και τα ανδροειδή μπορούν ακόμα και να τους αντικαταστήσουν, γίνεται ακόμα πιο σημαντικό να προσπαθήσουμε να κατανοήσουμε τι σημαίνει το να είσαι άνθρωπος.

Στον κόσμο του βιβλίου τα **Ζώα** είναι ιδιαίτερα πολύτιμα στις ζωές των ανθρώπων. Ο φυσικός κόσμος αποτελείται από ερείπια, τα δάση έχουν μετατραπεί σε απέραντες ερήμους, επομένως η κατοχή ενός αληθινού ζώου σημειώνει την ανώτερη κοινωνική κατάσταση. Η σχέση μεταξύ των ανθρώπων, των ζώων και του περιβάλλοντος είναι κυρίαρχη στο μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου όπου η επιθυμία του βασικού χαρακτήρα να αγοράσει ένα πραγματικό ζώο με κάθε κόστος επισημαίνει την αγάπη και την νοσταλγία του για τον φυσικό κόσμο. Αυτό αποτελεί τον βασικό νόμο της προσφοράς και της ζήτησης καθώς όλο και λιγότερο από τον φυσικό κόσμο είναι διαθέσιμο στο ανθρώπινο είδος και επομένως ο άνθρωπος επιζητά όλο και περισσότερο αυτό που δεν μπορεί να έχει. Τα ζώα είναι το τελευταίο σημείο επαφής του ανθρώπου με το περιβάλλον και αυτή η επαφή καθίσταται ιδιαίτερα σημαντική εφόσον ο πολιτισμός έχει μετατραπεί σε ένα αποκρουστικό δημιούργημα.

Στο μέλλον που παρουσιάζει ο Philip K. Dick οι οικογένειες ακόμα ανταγωνίζονται μεταξύ τους για την απόκτηση του πλούτου εντείνοντας ακόμα περισσότερο την έννοια του **καταναλωτισμού**. Σήμερα οι άνθρωποι κατευνάζουν αυτήν τους την ανάγκη αγοράζοντας αυτοκίνητα και μεγάλα σπίτια, ενώ στο μέλλον ανταγωνίζονται για την απόκτηση του πιο εξωτικού ζώου. Τα ελάχιστα επαγγέλματα που έχουν απομείνει στην γη υπηρετούν αυτόν ακριβώς τον σκοπό καθώς σε μια διαλυμένη κοινωνική κατάσταση η ίδια η ιδέα της τάξης αποδυναμώνεται. Το να προσπαθεί κανείς να επαναφέρει την γη στην παλιά της φυσική κατάσταση καθίσταται αδύνατο και η εργασία ανούσια στις κοινωνικές δομές της. Παρόλα αυτά η εργασία με σκοπό την απόκτηση είναι αυτό που προμηνύεται μέσα από το βιβλίο καθώς και η ενδυνάμωση και προστασία της άρχουσας τάξης, δηλαδή αυτής των δημιουργών των ανδροειδών. Αναμφισβήτητα η μεγαλύτερη ειρωνεία του βιβλίου εντοπίζεται στο γεγονός ότι οι άνθρωποι φοβούνται ότι τα ρομπότ θα γίνουν άνθρωποι ενώ θα έπρεπε να φοβούνται για το γεγονός ότι οι ίδιοι θα μετατραπούν σε ρομπότ. Η τηλεόραση και οι μαζικές επικοινωνίες έχουν πείσει τους χαρακτήρες του βιβλίου ότι ο μόνος τρόπος για να είναι ευτυχισμένοι είναι να αγοράζουν ότι και οι υπόλοιποι ακόμα και αν αυτές οι ανeesεις δεν έχουν κάποιο ιδιαίτερο πρακτικό σκοπό.

Η **εξουσία** στον κόσμο του Philip K. Dick εκφράζεται μέσα από τους δημιουργούς των ανδροειδών. Ισχυρές εταιρείες κατασκευάζουν ηλεκτρικά ζώα και ανθρώπους που φαίνεται να είναι ζωντανόι αλλά δεν είναι. Αυτό γεννά μια σειρά από καινούργια ερωτήματα σχετικά με την αντίληψη και την πραγματικότητα. Αν ένας χαρακτήρας είναι ανδροειδής αλλά κανένας δεν τον γνωρίζει τότε είναι άνθρωπος; Με άλλα λόγια, είναι η αντίληψη της πραγματικότητας η ίδια η πραγματικότητα; Οι άνθρωποι που ελέγχουν αυτήν την παραγωγή φαίνεται να μπορούν να ελέγξουν και την ίδια την αντίληψη για το τι είναι πραγματικό αλλά και να δημιουργήσουν νέες κοινωνικές καταστάσεις εμψυτεύοντας μνήμες και συναισθήματα στα ανδροειδή. Στην ουσία αυτό που πραγματεύεται το βιβλίο είναι ότι είμαστε σώματα με ένα μεγάλο χώρο αποθήκευσης αναμνήσεων. Αν μπορούσαμε με κάποιο τρόπο να διασώσουμε αυτές τις αναμνήσεις τότε θα μπορούσαμε να υπάρχουμε για πάντα σε διαφορετικά σώματα. Επομένως η εξουσία έγκειται στο γεγονός ότι οι επιστήμονες του μέλλοντος γνωρίζουν πώς να εμψυτεύουν αυτές τις αναμνήσεις και κατά συνέπεια μπορούν να ελέγξουν οποιαδήποτε μορφή ζωής είτε αυτή είναι τεχνητή ή όχι ελέγχοντας παράλληλα όλη την παραγωγική διαδικασία από την κορυφή της κοινωνικής πυραμίδας.

Περιβάλλοντα αναδυόμενα από την επιστημονική φαντασία

Στην ιστορία του Philip K. Dick η καταστροφή αποτελεί προϋπόθεση της αφήγησης. Παρόλη την καταστροφή της γης και το ραδιενεργό νέφος που επικρατεί, κάποιοι άνθρωποι ικανοί να μεταναστεύσουν επιλέγουν να μείνουν στη γη ενώ παράλληλα κάποια ανδροειδή επιλέγουν να φύγουν από τον Άρη και να κρύβονται στα ερείπια της. Επομένως γεννάται το ερώτημα γιατί κανείς να επιλέξει να μείνει στην γη και στην αλλοιωμένη επιφάνεια της. Νωρίς καθώς εξελίσσεται η αφήγηση η απάντηση στρέφεται προς μία κατεύθυνση: **“Ίσως παρά την εκτεταμένη καταστροφή της η γη παρέμενε ιδιαίτερα οικεία για να προσκολληθεί κανείς ή ίσως αυτοί που επέλεξαν να μην μεταναστεύσουν ήλπιζαν ότι η σκόνη που την έχει επισκιάσει θα καταστρέψει τελικά τον εαυτό της”**. Παρόλα αυτά αυτή η θεωρία ωθεί τον αναγνώστη να κατανοήσει και να βρει την πλήρη εξήγηση όχι μόνο γιατί κάποιοι παραμένουν αλλά επίσης να εξετάσει πως αυτοί που παραμένουν αντιμετωπίζουν μια τέτοια κατακλυστική περιβαλλοντική αλλαγή και τι αποκαλύπτουν αυτές οι προσαρμογές σχετικά με τον δεσμό του ανθρώπου με την γη και άλλα όντα. Το βιβλίο ερευνά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι προσπαθούν να επαναπροσδιορίσουν την αίσθηση του κατακλυσμού όχι μόνο προσαρμόζοντας την κλίμακα του κατοικήσιμου κόσμου αλλά επίσης βρίσκοντας τρόπους να δημιουργήσουν υποκατάστατα για τα πιο σημαντικά εκλιπόντα αγαθά: δεσμούς με μέρη, την αίσθηση της κοινότητας και μια στοιχειώδη κατανόηση για τα όντα που δεν είναι άνθρωποι, όλα αυτά σε μια προσπάθεια να διατηρήσουν ένα ίχνος της ανθρώπινης κουλτούρας και κοινωνίας. Παρόλα αυτά ούτε οι εναπομείναντες άνθρωποι ούτε τα ανδροειδή έχουν άμεση εμπειρία ενός άκτιστου αναλωίωτου περιβάλλοντος ούτε την εικόνα ενός πλήρως λειτουργικού. Αποκτάνε τις εικόνες τους για την γη, την κοινωνία και την Φύση μέσω των πληροφοριών, της ιστορίας και των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Έτσι η προσομοίωση και τα υποκατάστατα είναι οι τρόποι με τους οποίους καταφέρνουν να αντιμετωπίσουν την έλλειψη και να δημιουργήσουν την αίσθηση ότι ανήκουν σε ένα ευρύτερο σύνολο.

Στο βιβλίο αυτή η προσπάθεια των ανθρώπων για την διατήρηση μιας κοινωνικής δομής εκφράζεται και νοηματοδοτείται μέσα από τις κλασικές κοινωνικές πυραμίδες με αρχή τον ισχυρό και τέλος τον πιο αδύναμο. Αυτή η έννοια της πυραμίδας αποκτά μορφή στο μυαλό του αναγνώστη τόσο μεταφράζοντας τα νοήματα όσο και παρατηρώντας τις ίδιες τις περιγραφές των χώρων που αφορούν και μια διαφορετική κοινωνική κατάσταση. Σημείο αναφοράς του βιβλίου είναι το έδαφος το οποίο είναι κατακλυσμένο από σκόνη και σαβούρα όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται. Αμέσως μετά συναντάμε την ύπαρξη των “ιδιαιτέρων” οι οποίοι ζούνε μόνοι τους στα εγκαταλελειμμένα και αποδομημένα προάστια. Στο αμέσως επόμενο στάδιο της κοινωνικής κατάταξης εντείνεται πλέον η έννοια της κανονικότητας η αλλιώς η γνωστή αστική τάξη περιγράφοντας όλα τα γνωστά χαρακτηριστικά της όπως η μαζικότητα, η πυκνωση, η αίσθηση της γειτονιάς και των μεσοαστικών προβλημάτων όπως η αντιζηλία με τον γείτονα και το αίσθημα της ανόδου μέσα από την επαγγελματική καταξίωση. Στην αμέσως επόμενη βαθμίδα υπάρχουν οι προνομιούχοι της κανονικότητας που κατέχουν τις ελάχιστες δουλειές που έχουν απομείνει στην γη όπως η τήρηση της τάξης, οι οδοκαθαριστές, τα πρόσωπα του θεάματος και άλλα. Αυτοί φαίνεται να αντιμετωπίζουν λιγότερα επίπεδα σαβούρας ενώ λίγοι τυχεροί έχουν την οικονομική δυνατότητα να αποκτήσουν ένα αληθινό ζώο. Τέλος στην αρχή αυτής της πυραμίδας βρίσκεται η παραγωγή των ανδροειδών.

Σε αυτή την τάξη των πραγμάτων η διαδικασία γίνεται στα πιο ψηλά κτίρια της πόλης με εμφανή πολυτέλεια επικυρώνοντας έτσι την δύναμη τους και τον έλεγχο τους σε μια φαινομενικά ανεξέλεγκτη κοινωνική κατάσταση. Πρωτεύοντα ρόλο παίζει η αυτό καθ' αυτό παραγωγή και όχι τόσο τα άτομα που την απαρτίζουν καθώς φαίνεται να είναι η ίδια η σπίθα που τρέφει αυτόν τον κοινωνικό κατακερματισμό ώστε να έχει λόγο ύπαρξης.

Στην προσπάθεια ερμηνείας και αποτύπωσης αυτών των διαφορετικών καταστάσεων μέσα στο διαδραστικό περιβάλλον που αναπτύχθηκε έχουν διατηρηθεί κάποιες αντιστοιχίες με μία βασική αναστροφή. Η επιφάνεια της γης δεν είναι πλέον φιλόξενη και ικανή να συντηρήσει ακόμα και την τεχνική παραγωγή ενώ κάθε τι εναπομένει διαρκώς καταστρέφεται. Ξεκινώντας πάλι από το προηγούμενο σημείο αναφοράς, δηλαδή το έδαφος, εκτείνεται μια ανεστραμμένη κοινωνική πυραμίδα που θυμίζει την παλιά σε κάποια βασικά σημεία. Η τοποθέτηση συμβαίνει στο μέλλον στο ακόμα πιο αποσαθρωμένο περιβάλλον της γης, κάτω από το έδαφος σε μεγάλες οριζόντιες σχισμές στα σημεία των παλιών δρόμων. Αυτή η επιμονή αξιοποίησης κάθε πόρου της γης έρχεται να συμπληρώσει την ίδια την εξήγηση του βιβλίου. Η πρώτη κοινωνική κατάσταση αφορά την κατοικία των ιδιαίτερων οι οποίοι συνεχίζουν να αποτελούν την βάση της πυραμίδας. Στην συνέχεια τοποθετούνται οι κατοικίες των φυσιολογικών ανθρώπων που απομένουν ενώ οι δύο τελευταίες βαθμίδες απαρτίζονται από ανδροειδή. Στην προτελευταία εμφανίζεται η εργασία των ανδροειδών προσαρμοσμένη στο αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού ενώ στο τελευταίο διαδραματίζεται η ίδια η παραγωγή τους. Με τον τρόπο αυτό προσπαθούμε να επιτύχουμε μια νοηματική σύνδεση του φαντασιακού περιβάλλοντος του Philip K. Dick με μια αφαιρετική προσέγγιση, κρατώντας τα σημεία κλειδιά και προσδίδοντας μια νέα αφηγηματική διάσταση στον ήδη ζωντανό κόσμο του βιβλίου. Αλλάζοντας το μέσο τόσο το αφηγηματικό όσο και το αναπαραστατικό εξετάζεται με μια νέα ματιά τι σημαίνει η αρχιτεκτονική και πως μπορεί να σηματοδοτήσει μέσω της μορφής αλλά και της διάδρασης αυτές τις κοινωνικές δομές μεταφέροντας εξίσου πηχρά τα μηνύματα του βιβλίου.

Εξαθλίωση,
Καταστροφή

CHAPTER 1
RUINS

Εγκατάλειψη,
Κατοίκηση από ιδιαίτερους

CHAPTER 2
CHICKENHEADS

Κανονικότητα,
Κατοίκηση από φυσιολογικούς,
Ο χώρος των ζώων

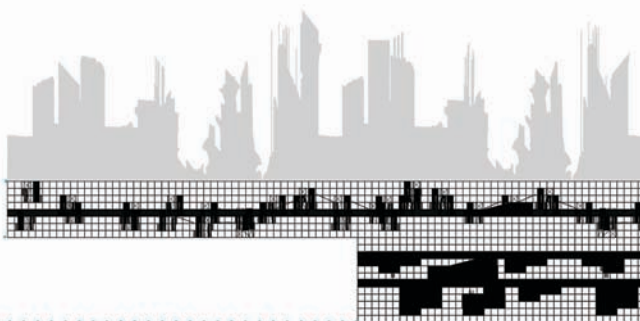
CHAPTER 3
ELECTRIC ANIMALS

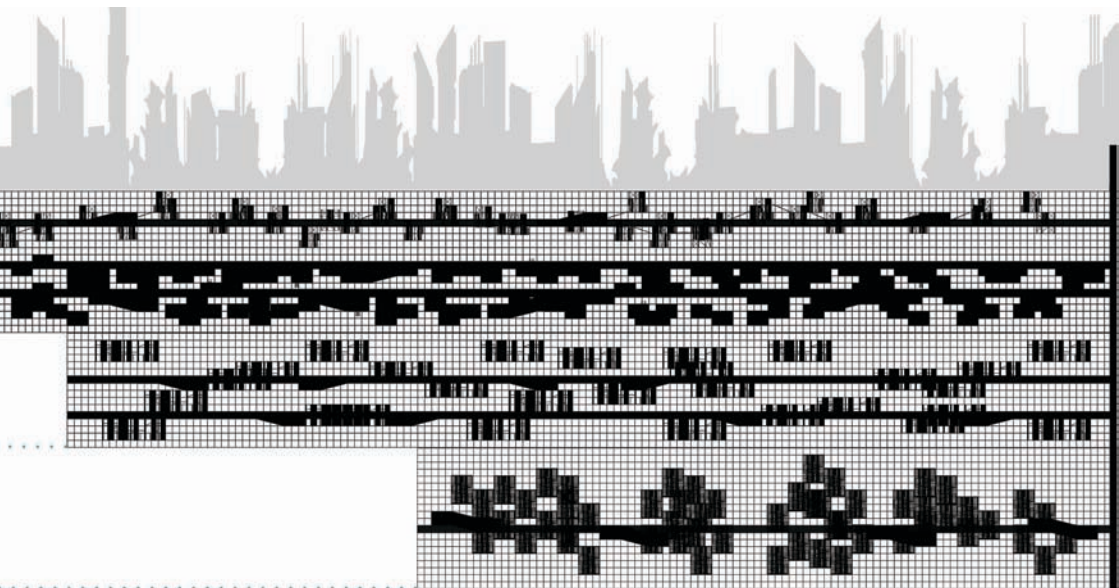
Ευμερία,
Περιζήτητα επαγγέλματα

CHAPTER 4
DOME MAINTENANCE

Εξέχουσα ευμερία,
Δημιουργοί Ανδροειδών

CHAPTER 5
GENESIS





Ιστορία

Η ιστορία του παιχνιδιού **τοποθετείται μετά τα γεγονότα του βιβλίου “Do Androids dream of electric sheep”**. Ακολουθώντας την αναπόφευκτη και σταδιακή καταστροφή που άφησε η λήξη του Τελικού Παγκοσμίου Πολέμου (World War Terminus), η επιφάνεια της Γης έχει καταστραφεί, και το μόνο που έχει απομείνει είναι ερείπια και ραδιενεργή σκόνη που σταδιακά κατατρώει και την τελευταία μνεία μιας παρελθοντικής αστικής ζωής. Η ανάγκη για προστασία είναι απαραίτητη, και η μόνη λύση για μια νέα ανάπτυξη είναι η κάθοδος προς τα κατώτερα στρώματα του εδάφους. Κάθεται ρωγμές στα σημεία που πριν αποτελούσαν δρόμους, και ένας πυλώνας που υποδηλώνει την είσοδο σε αυτά τα υπόγεια σημεία-κατασκευές, είναι οι μόνες τοποθεσίες που έχουν πλέον απομείνει για ασφαλή αναπαραγωγή της ζωής.

Κάθε πηγή φυσικής ζωής καταστρέφεται διαδοχικά από τη ραδιενεργή σκόνη, μετατρέποντας απαραίτητη την ενίσχυση της παραγωγής μιας τεχνητής ζωής που μπορεί να επιβιώσει από την καταστροφή. Η παραγωγή της τεχνητής αυτής ζωής, βρίσκει εφαρμογή στα ανδροειδή, που έχουν δημιουργήσει τις υπόγειες κατασκευές, για τη συνέχεια της δημιουργίας τους και τελικά αποίκησης της γης. Οι εναπομείναντες άνθρωποι βρίσκουν καταφύγιο στις κατασκευές αυτές αλλά μόνο εξυπηρετώντας συγκεκριμένο σκοπό για την τελειοποίηση της παραγωγής.

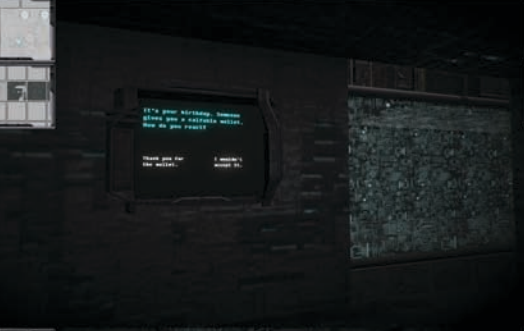
Οι υπόγειες κατασκευές χωρίζονται σε τέσσερα κατακόρυφα επίπεδα, που το καθένα εξυπηρετεί διαφορετικό σκοπό στη δημιουργία της νέας επικρατούσας μορφής ζωής. Σκοπός κάθε εναπομείναντος ‘έμβιου’ ή όχι όντος, είναι να συνεισφέρει στην αποτελεσματική παραγωγή των ανδροειδών που βρίσκεται στο 4ο και κατώτερο επίπεδο, προστατευμένη από κάθε αλλοίωση που μπορεί να υποστεί ακόμα και η ίδια η υπόγεια κατασκευή, από το κατεστραμμένο περιβάλλον.

Στο πρώτο επίπεδο της κατασκευής (και εκείνοι που είναι και σε επαφή με το περιβάλλον της καταστροφής από τη ραδιενεργή σκόνη) βρίσκονται οι κάτοικοι («οι ιδιαίτεροι» ή αλλιώς chickenheads) που ελέγχουν την πυκνωση της ‘σαβούρας’. Αυτοί, φροντίζουν για τη συλλογή των αποβλήτων της ατμόσφαιρας τόσο για να χτίσουν το περιβάλλον της κατοίκησης τους όσο και για να προστατεύσουν τα κατώτερα στρώματα της κατασκευής από την είσοδο των αποβλήτων σε αυτά.

Στο δεύτερο επίπεδο κατοικούν εκείνοι που προβάλλουν την κανονικότητα μιας περασμένης ζωής (οι φυσιολογικοί), με δομές που θυμίζουν πυκνοκατοικημένα γνωστά αστικά περιβάλλοντα και έχουν την συντροφιά ηλεκτρικών (ψευτικών που όμως θυμίζουν αληθινά) ζώων στις τράτσες. Το επίπεδο αυτό, αποτελεί τη μετάβαση από την προβολή μιας γνωστής πραγματικότητας, στην έναρξη και συντήρηση της τεχνητής πραγματικότητας και ζωής που ξεκινάει στο τρίτο επίπεδο της κατασκευής.

Τα 2 πρώτα επίπεδα χωρίζονται από το 3ο και το 4ο με ένα **τεχνητό γυάλινο θόλο** που προβάλλει ένα καθαρό ουρανό για την έναρξη της συντήρησης της τεχνητής ζωής. Ο θόλος είναι ένα κέλυφος διατήρησης και μεταφοράς ενέργειας στο κατώτερο επίπεδο της παραγωγής των ανδροειδών που τόσο διαχωρίζει κοινωνικά τους ανώτερους από τους κατώτερους όσο και παρέχει τη βασική πηγή ενέργειας για την ανάπτυξη των συστημάτων των ανδροειδών. **Στο τρίτο λοιπόν επίπεδο**, είναι ο χώρος εργασίας των συντηρητών του θόλου, ώστε να εξασφαλίσουν την ομαλή λειτουργία του.

Στο τέταρτο και κατώτερο επίπεδο της κατασκευής, πραγματοποιείται η γένεση της τεχνητής ζωής. Τα ανδροειδή που πρόκειται να παραχθούν, βρίσκονται μέσα σε σωλήνες ανάπτυξης μέχρι να αποκτήσουν την τελική τους ανθρωποειδή μορφή. Η ομαλή λειτουργία του επιπέδου αυτού, εξαρτάται από την εκπλήρωση των εκάστοτε καθηκόντων των κατοίκων στα παραπάνω επίπεδα ώστε να μπορέσει να πραγματοποιηθεί η ενεργοποίηση των νέων ανδροειδών.



CHAPTER 2 : CHICKENHEADS

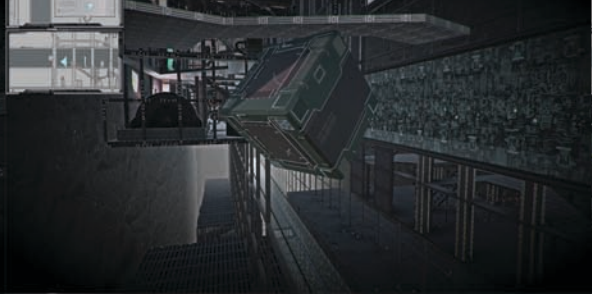
CHAPTER 1:
RUINS

WARNING
ELECTRIC
WIRE

"SCRAPS ARE
VITAL FOR
US HERE"

PRAISE

CHAPTER 3 : ELECTRIC ANIMALS



CHAPTER 4 : DOME MAINTENANCE

INPUT
RECEIVED

"We're receiving transmission.
Please do not panic. We're
not sending you any more
information on your arm."



**SYSTEMS
ONLINE**

CHAPTER 5 : GENESIS

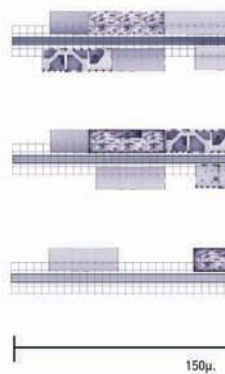
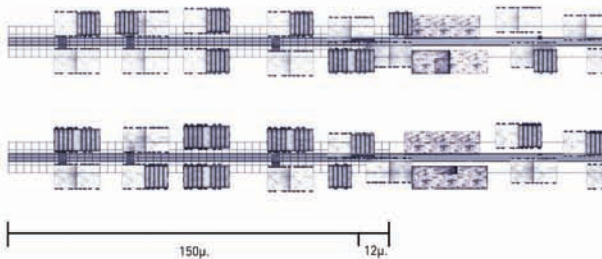
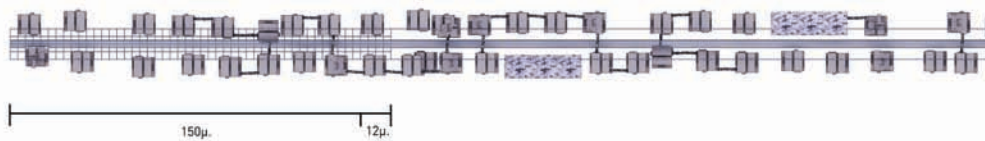
Σύνθεση του Περιβάλλοντος

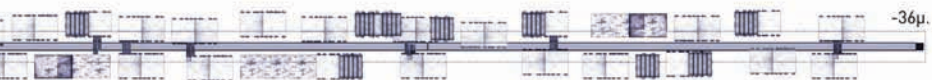
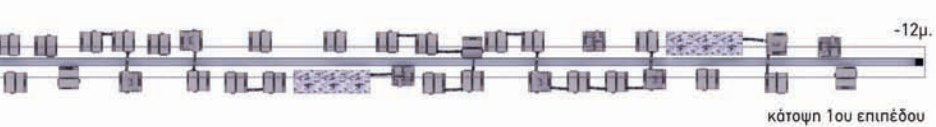
Η κατασκευή στην οποία εξελίσσεται το παιχνίδι, έχει τη **διάταξη ενός οριζόντιου ουρανοξύστη** που φέρει τα χαρακτηριστικά ενός αστικού περιβάλλοντος και μιας **ανεστραμμένης κοινωνικής πυραμίδας**. Κατεβαίνοντας σταδιακά από το πρώτο έως το τέταρτο επίπεδο της κατασκευής, γίνεται εμφανής η κοινωνική κατάταξη των κατοίκων, με τους ιδιαίτερους να βρίσκονται στο ανώτατο και λιγότερο προστατευμένο επίπεδο και τα ανδρoειδή προς παραγωγή στο κατώτατο και πιο αποστειρωμένο περιβάλλον.

Η κατασκευή αποτελείται από ένα μεταλλικό σκελετό που εκτείνεται κάτω από το έδαφος σε ύψος 168 μέτρων. Τα 4 τμήματα από τα όποια χωρίζεται, αναπτύσσονται σταδιακά σε ύψος κάθε φορά 12 μέτρα ενώ το μήκος τους μειώνεται σταδιακά κάθε φορά 150 μέτρα. Το πλάτος τους παραμένει σταθερό στα 12 μέτρα. Έτσι, το πρώτο τμήμα (**CHICKENHEADS**) εκτείνεται σε μήκος **750 μέτρων και ύψους 24 μέτρων**, το δεύτερο τμήμα (**ELECTIC ANIMALS**) σε μήκος **600 μέτρων και ύψους 36 μέτρων**, το τρίτο τμήμα (**DOME MAINTENANCE**) σε μήκος **450 μέτρων και ύψους 48 μέτρων** και το τέταρτο και τελευταίο τμήμα (**GENESIS**) σε μήκος **300 μέτρων και ύψους 60 μέτρων**.

Η κατακόρυφη κίνηση στην κατασκευή για την πρόσβαση σε κάθε τμήμα, πραγματοποιείται από έναν κατακόρυφο πυλώνα-ασανσέρ που διατρέχει την κατασκευή σε ύψος, ενώ οι οριζόντιες κινήσεις σε κάθε επίπεδο πραγματοποιούνται από περιστρεφόμενους κλειστούς γυάλινους διαδρόμους με ανοίγματα σε σημεία που επιτρέπουν πρόσβαση στους χώρους της κατασκευής. Ο πυλώνας κάθε φορά συνδέεται με τον εκάστοτε διάδρομο που διατρέχει το κάθε τμήμα.

Πάνω σε αυτό το μεταλλικό σκελετό εφαρμόζονται σε κάθε τμήμα μονάδες κατοίκησης και χώροι με δημόσιο περιεχόμενο που ανάλογα με το συνολικό αφηγηματικό πλαίσιο, έχουν διαφορετικό σχεδιασμό και αποπνέουν διαφορετικές ατμόσφαιρες.





κάτοψεις 2ου επιπέδου



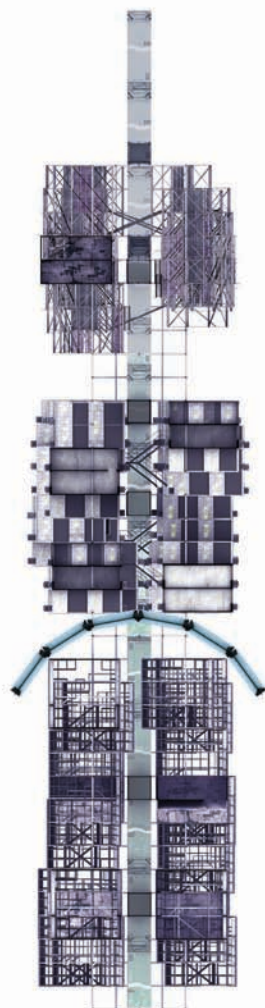
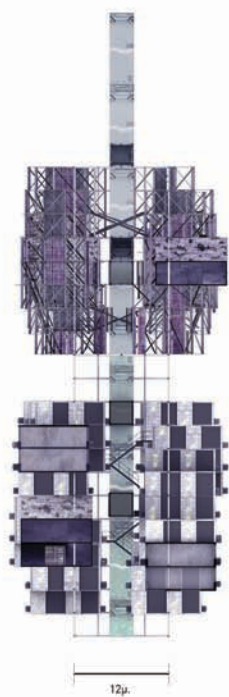
κάτοψεις 3ου επιπέδου

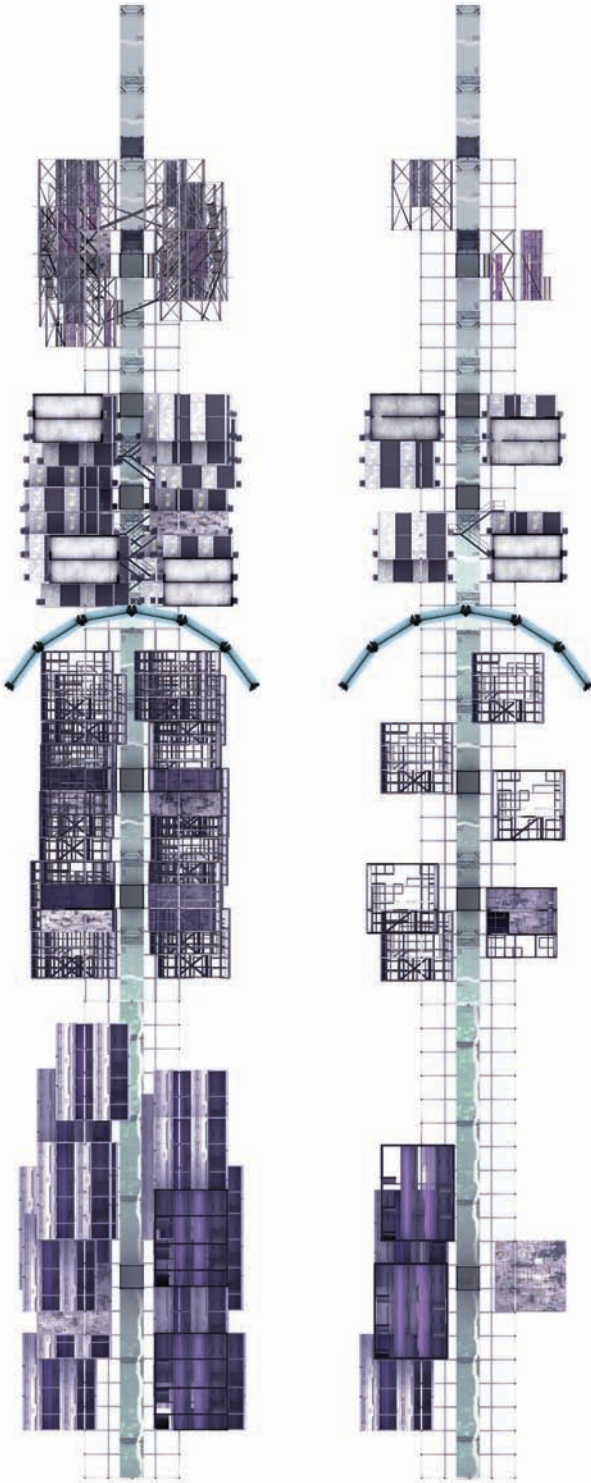
12μ.



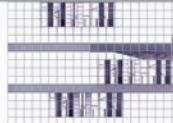
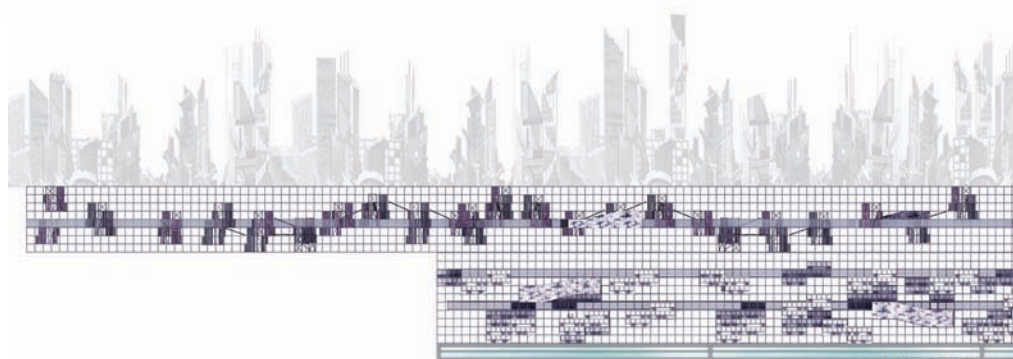
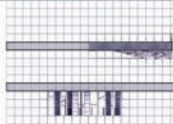
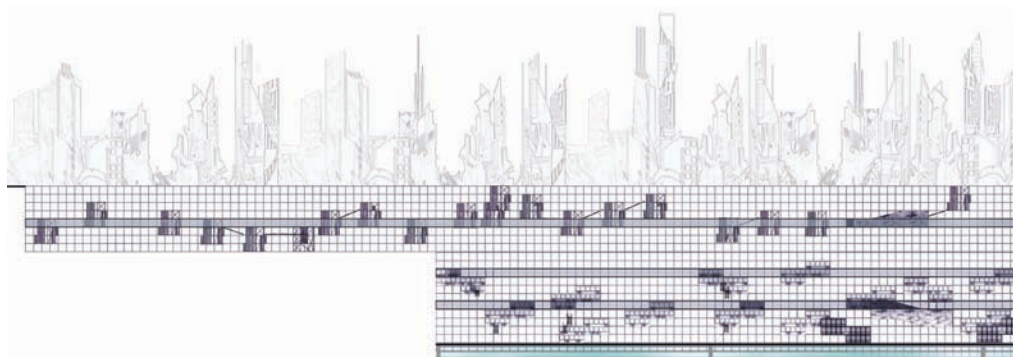
κάτοψεις 4ου επιπέδου

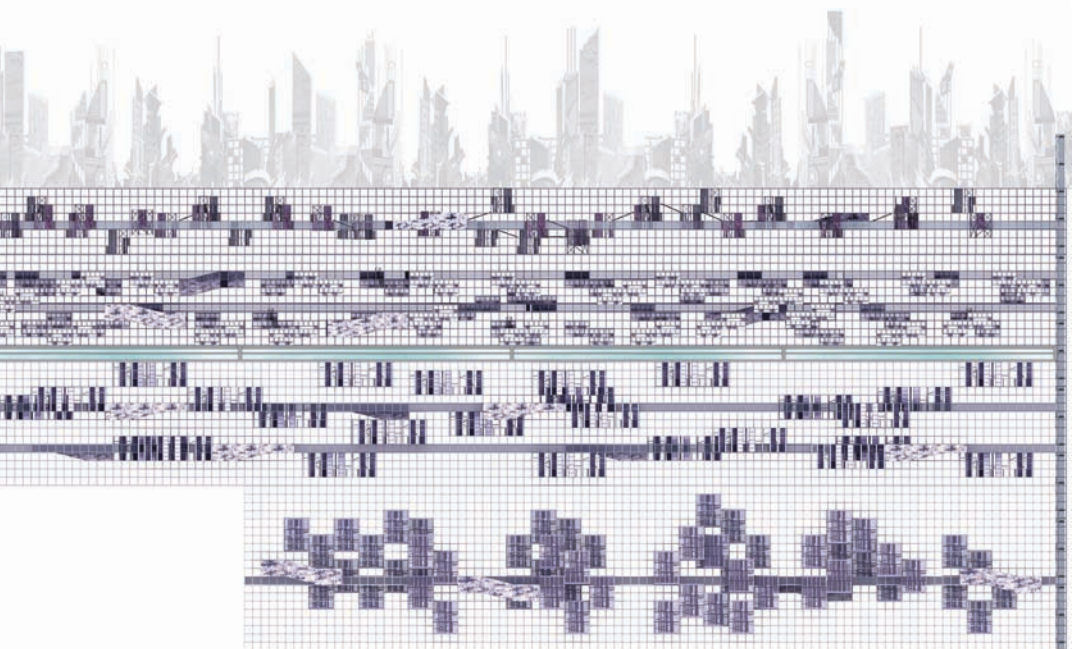
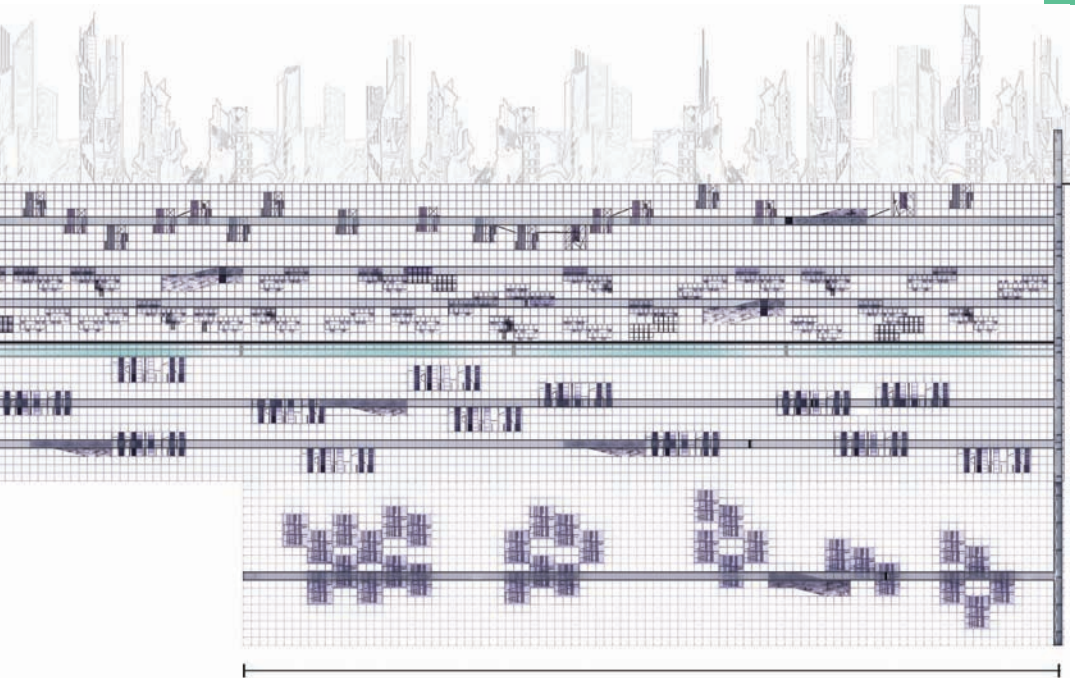
300μ.





160m





CHAPTER 2 – CHICKENHEADS – ΣΚΑΛΩΣΙΣ Στο τμήμα κατοίκησης των ιδιαίτερων, ο σχεδιασμός επιχειρεί να παρομοιάσει τις μονάδες κατοίκησης με σκαλωσιές. Οι μονάδες αποτελούνται από μεταλλικές κολώνες και ξύλινα πατώματα που τις χωρίζουν σε 3 ορόφους (**9x9 μέτρα και ύψος 9 μέτρα**), ενώ τα ανοίγματα καλύπτονται άλλοτε από μεταλλικές περσίδες, που είτε επιτρέπουν εξωτερική θέαση είτε όχι, και άλλοτε από μεταλλικά χιαστά.

Οι χώροι οργανώνονται με στενή διάταξη και αντικείμενα ‘σαβούρας’ που υποδεικνύουν τη συσσώρευση και την επαναχρησιμοποίηση για τη διαμόρφωση μιας κατοικίας που δεν υπόκειται σε τυπικούς αρχιτεκτονικούς όρους. Σκοπός των κατοίκων αυτών των μονάδων είναι να διατηρήσουν το περιβάλλον κατοίκησης τους με σιδήποτε μπορούν να συλλέξουν από το ήδη κατεστραμμένο περιβάλλον της επιφάνειας, με το οποίο βρίσκονται σε σχεδόν άμεση επαφή. Η σύνδεση των μονάδων για μετακίνηση μεταξύ τους πραγματοποιείται από αυτοσχέδιες γέφυρες που μπορούν να αφαιρεθούν και να επανατοποθετηθούν ώστε να επιτευχθεί η ιδιωτικότητα του κάθε κατοίκου από πλευράς πρόσβασης αλλά όχι απαραίτητα θέασης. Σε συσχέτισμό με το βιβλίο, ο John Isidore, που ταυτολογείται ως ιδιαίτερος, διαμένει σε ένα εγκαταλελειμμένο συγκρότημα κτιρίων στα προάστια του San Francisco. Εκεί, βρίσκει καταφύγιο σε ένα διαμέρισμα που είναι γεμάτο από απομεινάρια των προηγούμενων κατοίκων (που πλέον έχουν μετοικήσει στον Άρη) και περιγράφει πως η συσσώρευση των αντικειμένων είναι τόσο έντονη που μοιάζει να είναι ένας αυτόνομος οργανισμός που αναπτύσσεται διαρκώς και γεμίζει το χώρο με τη σαβούρα που παράγει (Kipple).

Οι δημόσιοι χώροι σε αυτό το τμήμα έχουν περιεχόμενο λατρείας, και είναι τοποθεσίες όπου οι κάτοικοι μπορούν να παρευρεθούν ώστε να συνδεθούν μέσα από τα empathy boxes και να τιμήσουν το Mercer σε μια διαδικασία ανταλλαγής συναισθημάτων. Ο John Isidore αντίστοιχα, καθώς δεν έχει επαφή με άλλους ανθρώπους, βρίσκει αυτή την επαφή μέσω της σύνδεσης στο empathy box και αισθάνεται την παρουσία άλλων ανθρώπων νοητικά. Ο δημόσιος χώρος λοιπόν σε αυτό το τμήμα της κατασκευής, προάγει αυτή τη νοητική επαφή μεταξύ των ιδιαίτερων, με empathy boxes που βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο, αλλά όχι τη φυσική αλληλεπίδραση μεταξύ τους.



Δημόσιος Χώρος [Chapter 2]





CHAPTER 3 – ELECTRIC ANIMALS – ΔΩΜΑΤΑ Στο δεύτερο επίπεδο της κατασκευής η έμφαση δίνεται περισσότερο στα δώματα των μονάδων όπου κατοικούν τα ηλεκτρικά ζώα όπως και στο βιβλίο. **Οι μονάδες καθαυτές αντιμετωπίζονται σαν ένα απομεινάρι μιας αστικής πραγματικότητας** με πολλά μικρά διαμερίσματα και τα air condition που αντιστοιχούν στο καθένα, αλλά παράλληλα με στοιχεία που δεν θυμίζουν γνωστές εικόνες (αιώρες από καλώδια, hovering boards που χρησιμεύουν σαν έπιπλα κλπ) **(9x18 μέτρα και ύψος 9 μέτρα)**. Η μετακίνηση από μονάδα σε μονάδα πραγματοποιείται με εξωτερικές σκάλες που θυμίζουν «εξόδους κινδύνου» σε πολυόροφες πολυκατοικίες.

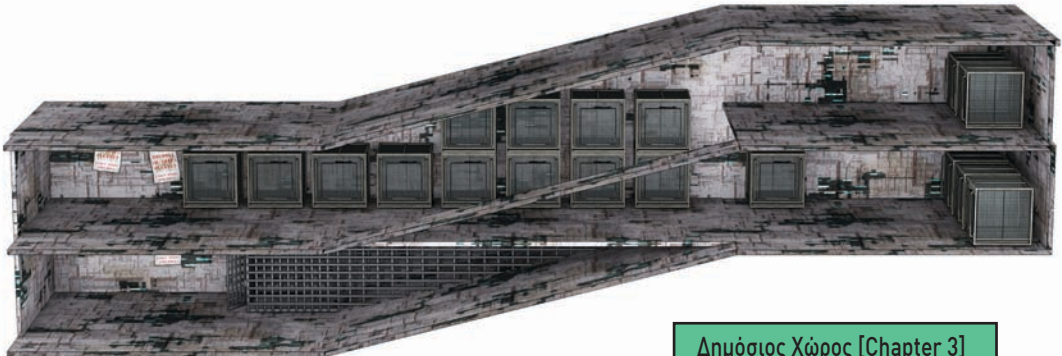
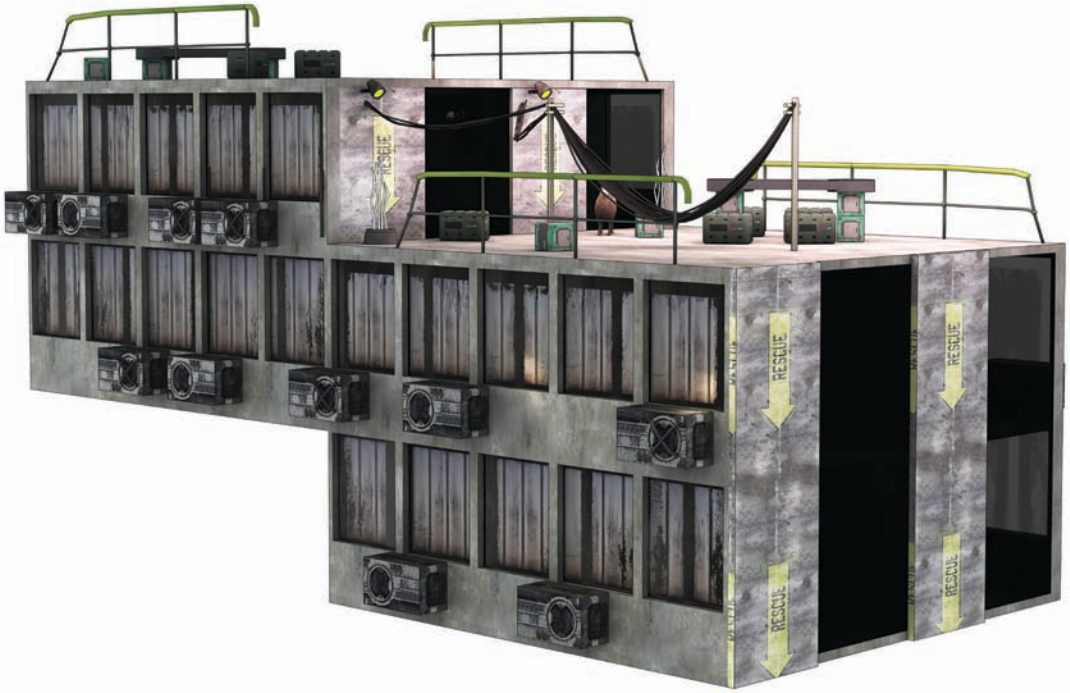
«Ανέβηκε στην ταράτσα, όπου ήταν παρκαρισμένο το σαραβαλισμένο χρησιμοποιημένο χοβερκάρ του».

Οι κάτοικοι αυτού του επιπέδου υπονοείται ότι διαμένουν στο εσωτερικό αυτών των μονάδων, ενώ στο εξωτερικό τους τοποθετούνται τα ηλεκτρικά ζώα που ζουν στις ταράτσες των κατοικιών. **Στο βιβλίο, οι «φυσιολογικοί» κατοικούν σε πυκνοκατοικημένες περιοχές αλλά κεντρικό σημείο επαφής τους είναι οι ταράτσες όπου κρατούν τα ζώα τους.** Έτσι, η πώληση ζώων γνωρίζει μεγάλη ανάπτυξη καθώς σκοπός κάθε φυσιολογικού είναι να αποκτήσει ένα ζώο (είτε πραγματικό είτε τέλεια απομίμηση) για να μπορέσει να αναδειχθεί κοινωνικά.

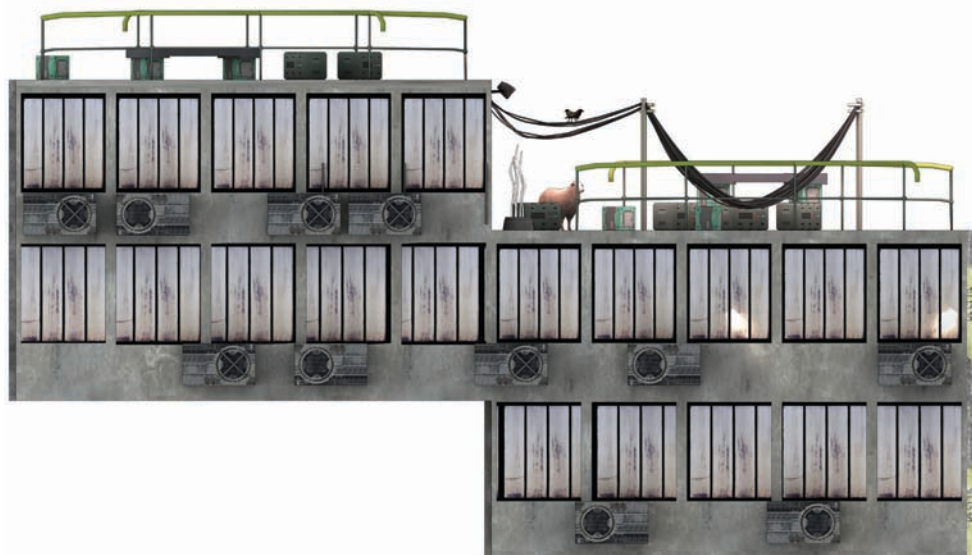
Ο δημόσιος χώρος σε αυτό το τμήμα περιλαμβάνει εγκλωβισμένα ηλεκτρικά ζώα σε κλουβιά ώστε να σημειωθεί πως παρόλο που είναι ηλεκτρικά και μπορούν να ρυθμιστούν να είναι ανενεργά μέχρι την αγορά τους, μπαίνουν σε κλουβιά για να μπορέσουν να φέρουν κάθε ανάμνηση εγκλωβισμού των πραγματικών ζώων σε καταστήματα αγοράς τους.

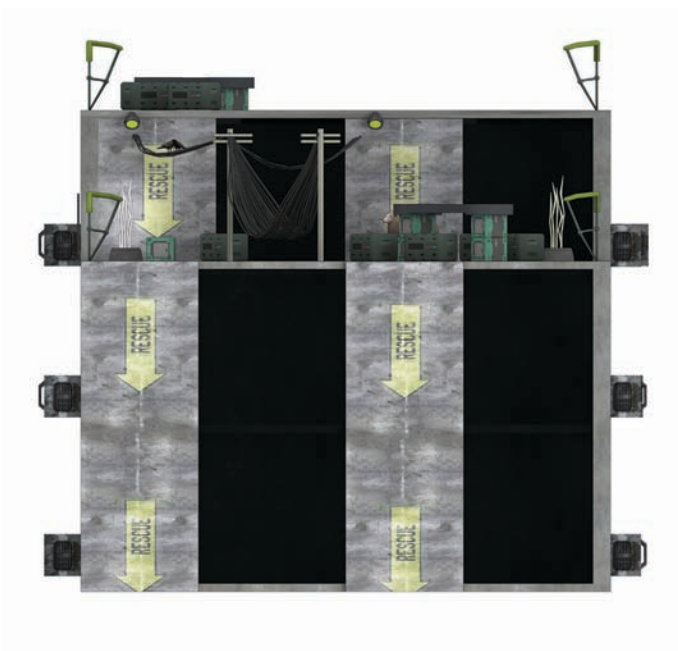


Εικόνα αναφοράς [Hong Kong]



Δημόσιος Χώρος [Chapter 3]





CHAPTER 4 – DOME MAINTENANCE – ΤΟ ΜΗΧΑΝΟΣΤΑΣΙΟ Στο 3ο τμήμα της κατασκευής παρουσιάζεται ο χώρος της εργασίας των συντηρητών του τεχνητού θόλου. Αυτοί παρουσιάζονται με ανθρώπινη φιγούρα αλλά με μεταλλικά μέρη, καθώς πρόκειται για φθαρμένα ανδροειδή έτοιμα προς απόσυρση (εφόσον έχουν εκτίσει τη θητεία των τεσσάρων χρόνων ζωής τους όπως αναφέρεται και στο Βιβλίο).

Στο συγκεκριμένο επίπεδο, μόνο ανδροειδή έχουν πρόσβαση καθώς έχουν το προνόμιο να βρίσκονται πιο κοντά στο κατώτερο (και άρα ανώτερο) σκαλί της ανεστραμμένης κοινωνικής πυραμίδας, που εξουσιάζεται άλλωστε από τα ίδια τα ανδροειδή.

Οι μονάδες αποτελούνται από πλήρως μεταλλικά μέρη (τόσο κολώνες όσο και πατώματα) ενώ χωρίζονται σε 3 ορόφους (9 x 27 μέτρα και ύψος 9 μέτρα) με πατώματα που όμως δεν είναι συμπαγή, ώστε να αποτελούν κυρίως ράμπες πρόσβασης σε συγκεκριμένα μηχανικά μέρη συντήρησης. Το τμήμα αυτό, αποτελεί το βασικό πυρήνα της κατασκευής που είναι υπεύθυνος για την ομαλή λειτουργία της παραγωγής των ανδροειδών. Κατά την είσοδο σε αυτό το επίπεδο, γίνεται εμφανής η αλλαγή του σχεδιασμού ώστε να προσεγγίζει δεδομένα που παραπέμπουν σε μια διαφορετική κατάσταση με την απουσία της σκόνης που παρουσιάζεται στα δύο προηγούμενα επίπεδα, προμηνύοντας έτσι την είσοδο στο τελευταίο σκαλί της ανεστραμμένης κοινωνικής πυραμίδας.

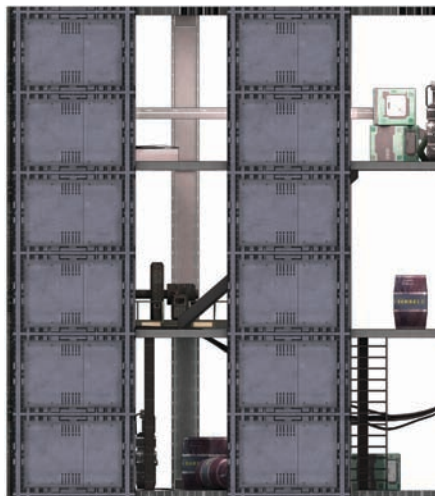
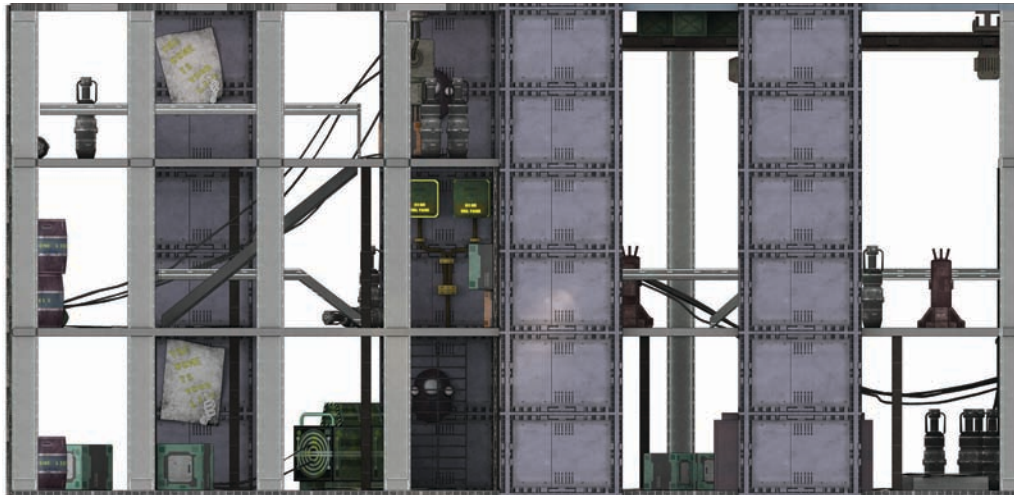
Ως δημόσιος χώρος για τους συντηρητές του θόλου, είναι ένας χώρος που προσομοιώνει το διάλειμμα της μέχρι τότε κανονικότητας αλλά και συνήθειες που αντανακλούν την αναπόφευκτη ανθρώπινη συμπεριφορά των ανδροειδών.

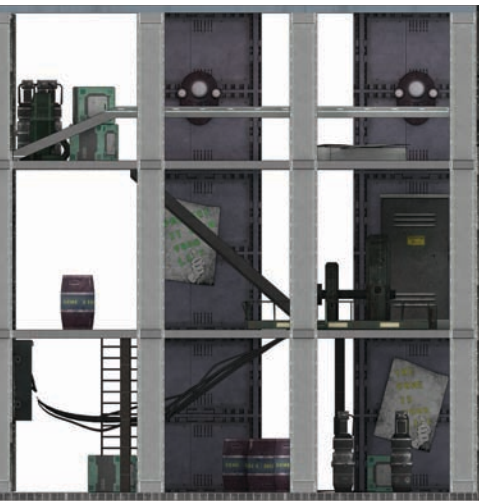




Δημόσιος Χώρος [Chapter 4]



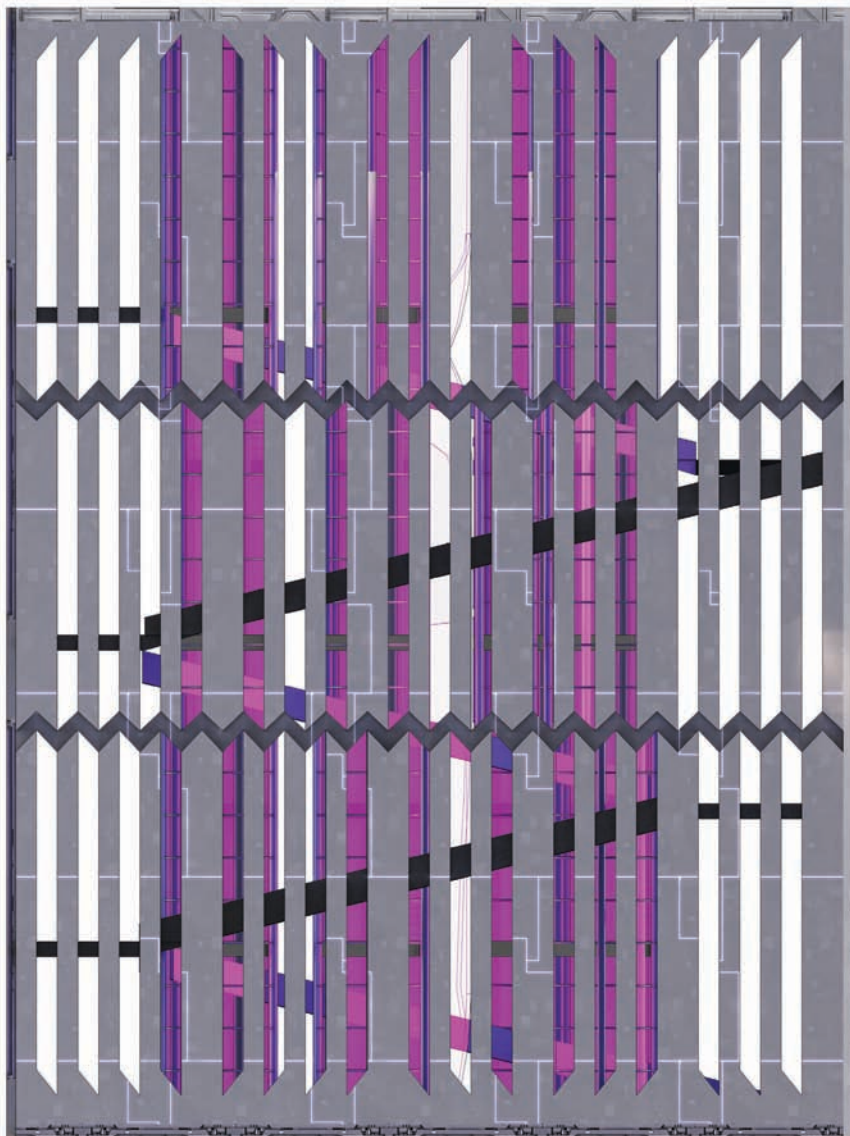


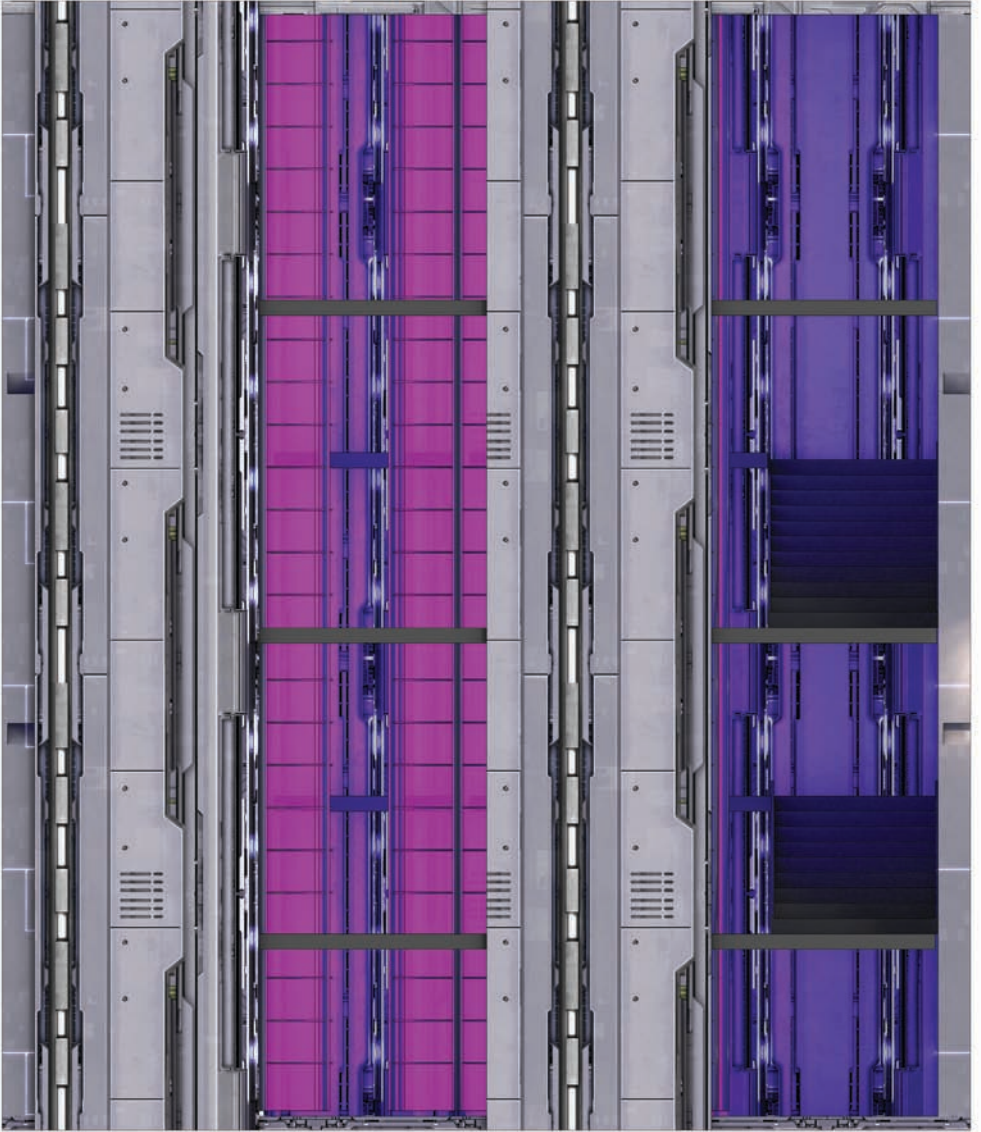


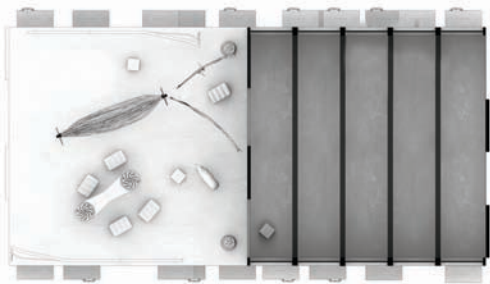
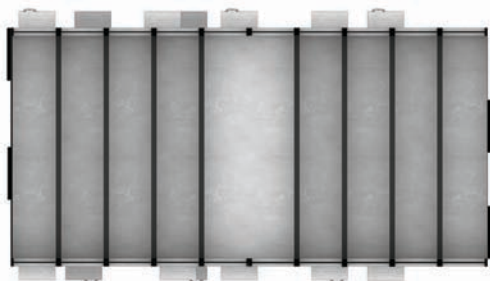
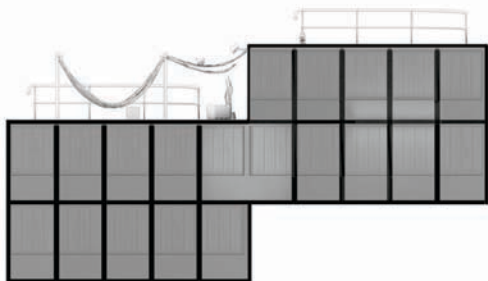
CHAPTER 5 – GENESIS – Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ Στο τέταρτο και τελευταίο τμήμα της κατασκευής παρουσιάζεται ο χώρος που αναπτύσσονται και τελικά παράγονται τα ανδροειδή. **Ο σχεδιασμός αυτού του επιπέδου επιχειρεί να αποδώσει την αποστειρωμένη ατμόσφαιρα που επικρατεί και στο βιβλίο, στο εργοστάσιο Ρόζεν όπου παράγονται τα ανδροειδή.** Οι μονάδες αποτελούνται εξίσου από μεταλλικά μέρη αλλά παρουσιάζονται με καθαρότητα και έντονα χρώματα που προμηνύουν συγκεκριμένες λειτουργίες (9x12 μέτρα). Στο εσωτερικό βρίσκονται οι σωλήνες ανάπτυξης των ανδροειδών οι οποίοι γίνονται εμφανείς τόσο από το εξωτερικό της κατασκευής όσο και απ το εσωτερικό με σκάλες που διατρέχουν όλο το ύψος της μονάδας. Οι σωλήνες είναι οι θάλαμοι ανάπτυξης των ανδροειδών και περιέχουν το υπεύθυνο για την-παροχή-συστημάτων- αναγέννησης υγρό που παράγεται από το θόλο.

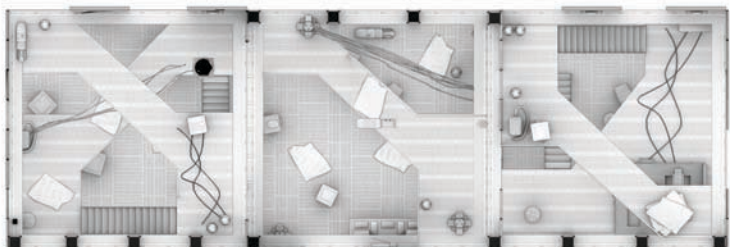
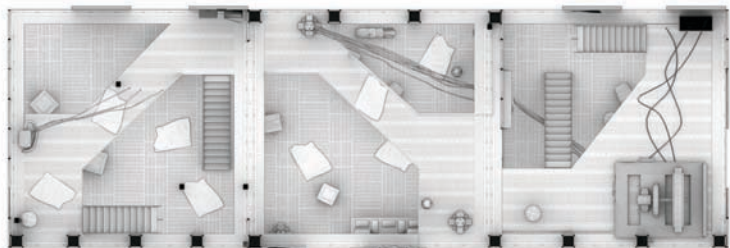
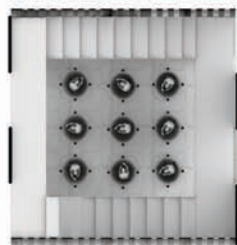
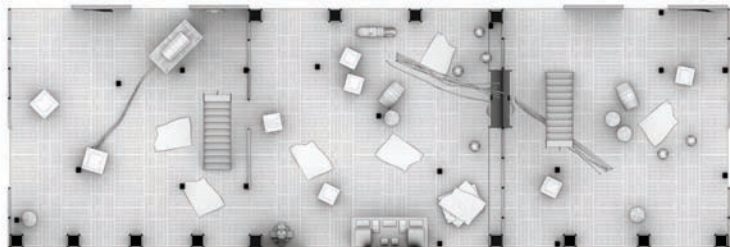
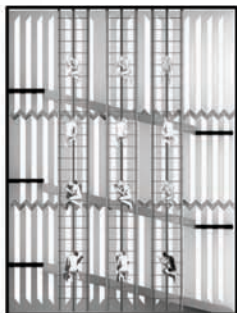
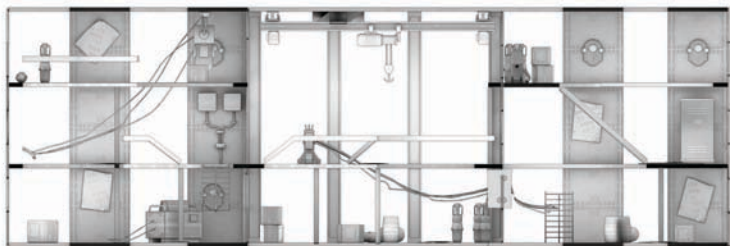
Στο συγκεκριμένο επίπεδο οι δημόσιοι χώροι απουσιάζουν, καθώς πρόκειται για ένα επίπεδο που πρεσβεύει την αναγέννηση της ζωής και όχι την κατοίκηση.











Αισθητική

Η αισθητική του βιντεοπαιχνιδιού εστιάζει στην απόδοση της ατμόσφαιρας του κάθε επιπέδου τόσο μέσα από τα υλικά το φωτισμό και την επεξεργασία της εικόνας όσο και μέσα από το ηχητικό και μουσικό υπόβαθρο.

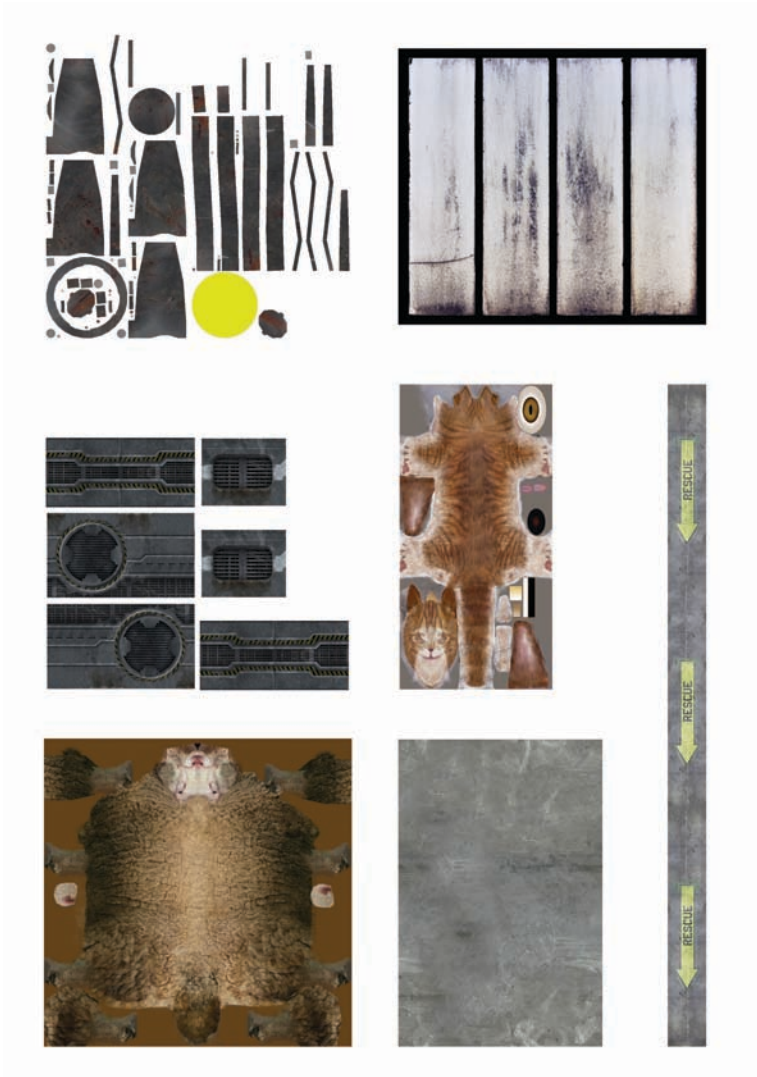
Τα υλικά των διαδρόμων οριζόντιας κίνησης των επιπέδων εξυπηρετούν το αφηγηματικό τους περιεχόμενο ως ένα κεντρικό κύκλωμα που περιστρέφεται και εξυπηρετεί τη μετακίνηση στις μονάδες του εκάστοτε επιπέδου.

Τα υλικά που χρησιμοποιούνται για τις μονάδες αντικατοπτρίζουν κάθε φορά την κοινωνική κατάσταση της ανεστραμμένης αυτής κοινωνικής πυραμίδας:

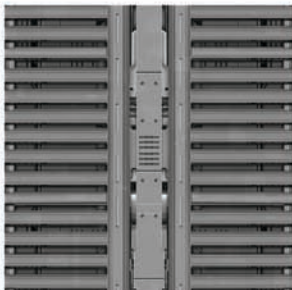
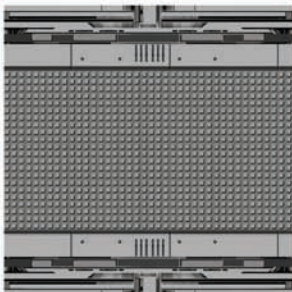
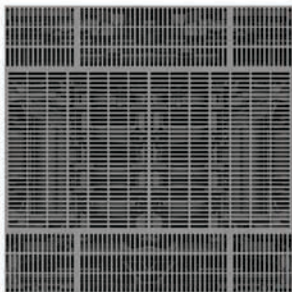
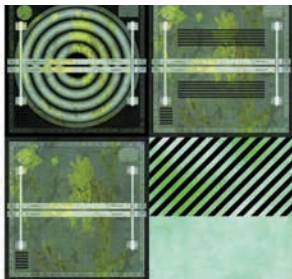
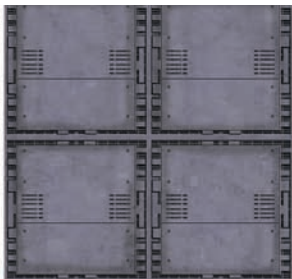
-Στο επίπεδο των **ιδιαιτέρων**, εφαρμόζονται σκουριασμένα μέταλλα και παλιά υλικά που φαίνεται να έχουν επαναχρησιμοποιηθεί, που σκοπό έχουν να αποδώσουν την αίσθηση της σαβούρας και της εγκατάλειψης του κατεστραμμένου κόσμου.



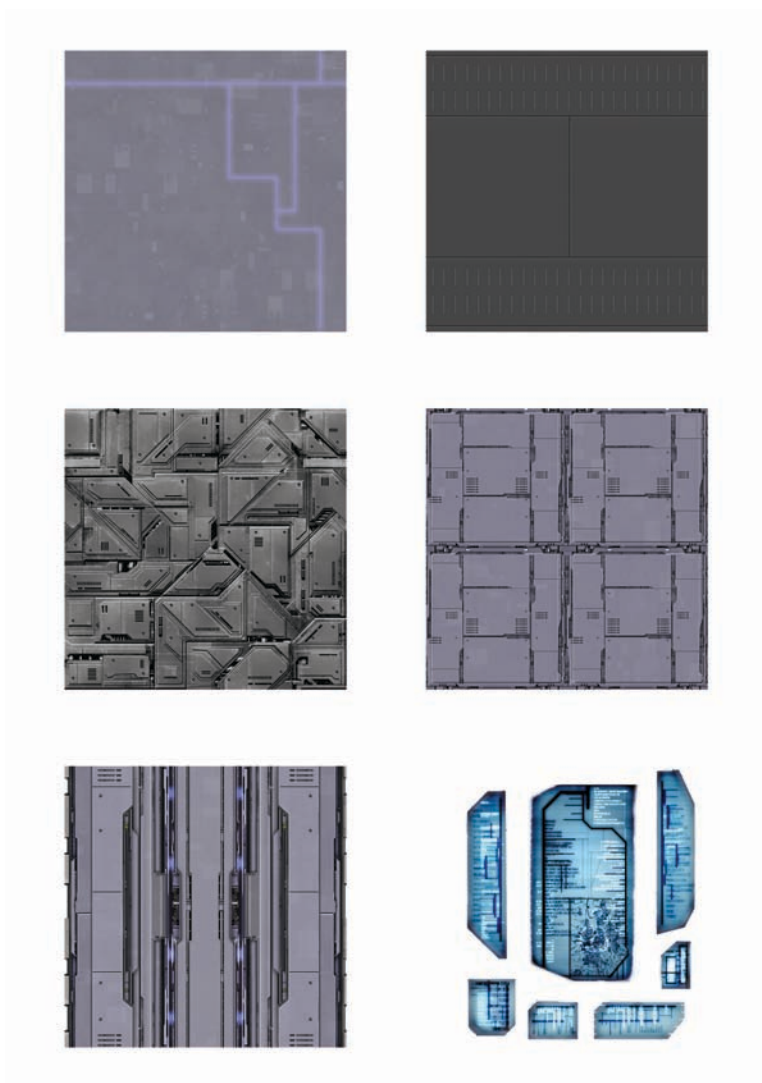
-Στο επίπεδο των **φυσιολογικών**, η σαβούρα και τα σκουριασμένα υλικά αντικαθίστανται από εμφανή μπετά και μέταλλα που παρομοιάζουν μια εικόνα πραγματικότητας.



-Στο επίπεδο του **τεχνητού θόλου**, τα υλικά αλλάζουν αισθητική και αποδίδουν την Βιομηχανική ατμόσφαιρα ενός μηχανοστασίου που όμως υπόκειται σε όρους φουτουριστικής τεχνολογίας.

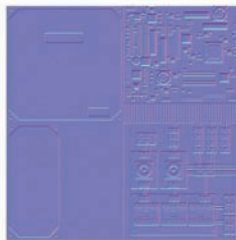
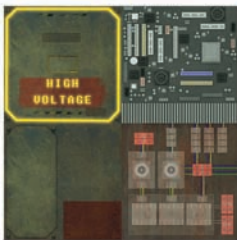
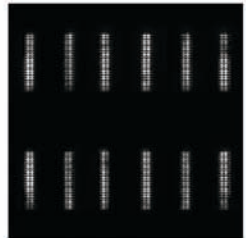
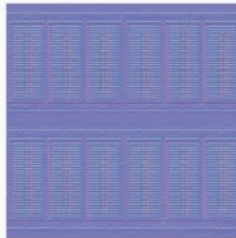
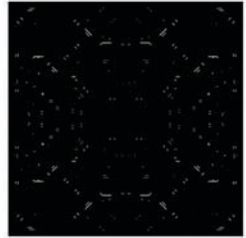
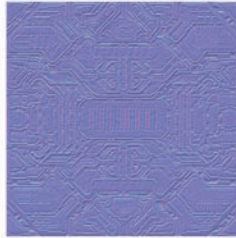


-Στο επίπεδο της **αναγέννησης** πλέον αποτυπώνεται η συνθήκη της καθαρότητας ενός αποστειρωμένου περιβάλλοντος, με φωτεινά και γυαλιστερά σημεία που αποτυπώνουν την πηγή ενός συστήματος.



Τα υλικά αναλύονται σε 3 βασικές κατηγορίες ανά εικόνα:

- **To diffuse map** που περιλαμβάνει όλα τα χρώματα που θα έχει το αντικείμενο στο οποίο εφαρμόζεται, όταν αυτό λαμβάνει φως.
- **To normal map** που καθορίζει την υφή προσθέτοντας την ψευδαισθηση μιας μη-λείας επιφάνειας.
- Και το **emission map** που πρόκειται για μια ασπρόμαυρη εικόνα, με τα λευκά σημεία να καθορίζουν την πηγή φωτισμού.

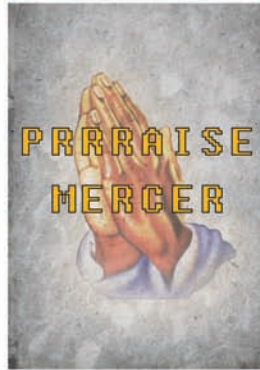


diffuse map

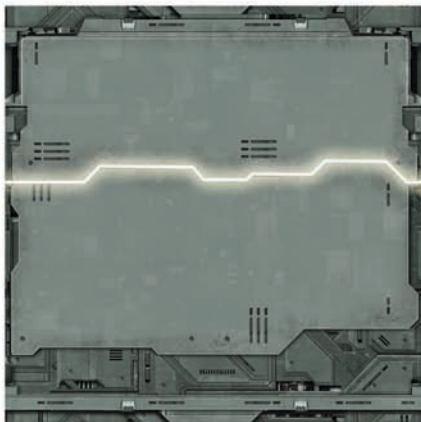
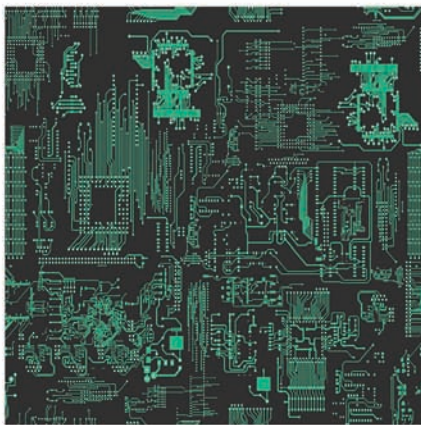
normal map

emission map

ΟΙ ΑΦΙΣΕΣ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΥΛΙΚΑ ΔΗΜΟΣΙΩΝ ΧΩΡΩΝ - ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ



Σε συνδυασμό με τα υλικά, ο φωτισμός στα 2 πρώτα επίπεδα εισέρχεται από την κατεστραμμένη ατμόσφαιρα και έναν σκοτεινό και συννεφιασμένο ουρανό για την καλύτερη απόδοση του περιβάλλοντος της καταστροφής. Η αλλαγή ωστόσο είναι εμφανής κατά την είσοδο στο 3ο επίπεδο της κατασκευής όπου το φως πλέον εισέρχεται από το θόλο με ακτίνες φωτός να διαπερνούν με μεγαλύτερη ένταση τη θέση που βρίσκεται ο χρήστης. Η επεξεργασία της εικόνας πραγματοποιήθηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδώσει μια αισθητική film noir, με φίλτρα noise, vignetting και chromatic aberration.

Το μουσικό υπόβαθρο δημιουργήθηκε με σκοπό την καλύτερη ανάδειξη όλων των ατμοσφαιρικών στοιχείων του βιντεοπαιχνιδιού, και έχει στοιχεία retro electronic αλλά παράλληλα σε συνδυασμό με το αφηγηματικό υπόβαθρο στόχος ήταν η απόδοση μιας αισθητικής tech-noir. Κάθε επίπεδο της κατασκευής έχει το δικό του μουσικό υπόβαθρο που αντανακλά κάθε φορά διαφορετικό περιεχόμενο. Σε συνδυασμό με τους ήχους του εκάστοτε επιπέδου (πιο μηχανικοί στα 2 πρώτα επίπεδα και πιο ηλεκτρονικοί στα 2 τελευταία) ολοκληρώνεται η ταυτότητα τόσο ολόκληρης της κατασκευής όσο και της κάθε μονάδας που επαναλαμβάνεται στο σκελετό.

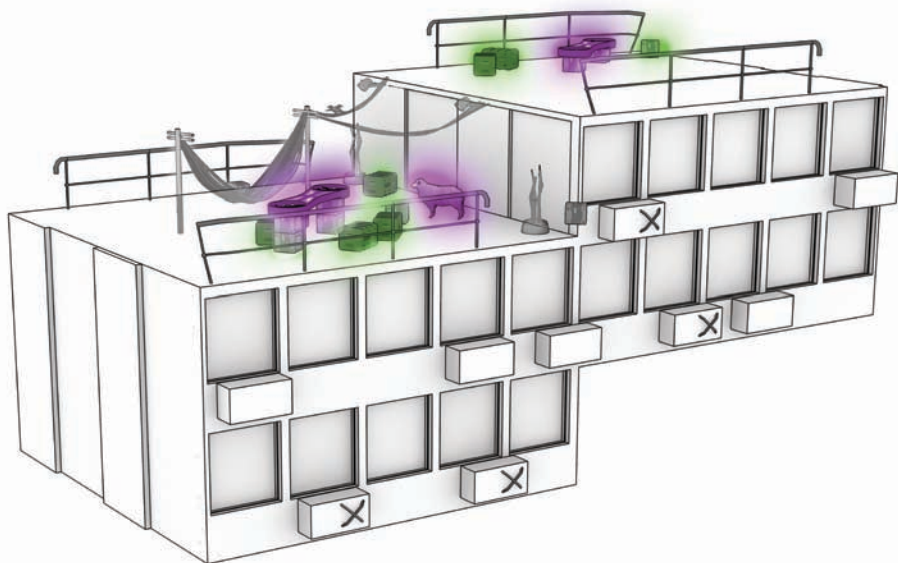
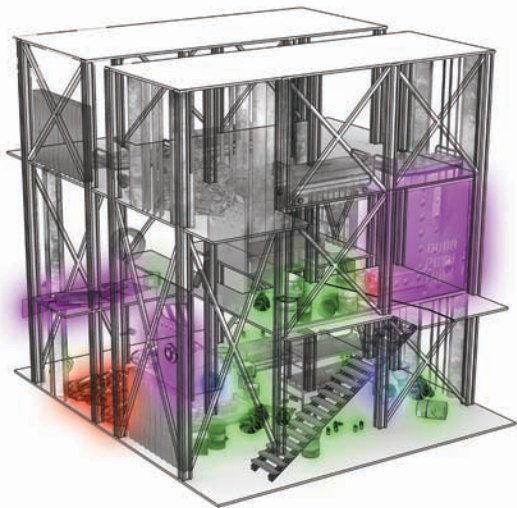
Gameplay

Ο χρήστης ελέγχει έναν απρόσωπο και χωρίς ταυτότητα χαρακτήρα από οπτική πρώτου προσώπου (FPS – First Person Shooter), με το μόνο στοιχείο που βλέπει στην οθόνη του να είναι ένα σύμβολο που σηματοδοτεί το κέντρο (crosshair). Οι ενέργειες που μπορεί να εκτελέσει ο χρήστης μέσω του avatar του είναι συγκεκριμένες:

- WASD για κίνηση εμπρός, πίσω, δεξιά και αριστερά
- Shift+W για τρέξιμο
- Space για jump
- Έ για εκτέλεση βασικών ενεργειών (όπως μετακίνηση αντικειμένων) και
- Left Click για ενεργοποίηση σημείων που ανοίγουν περάσματα και για αντιμετώπιση εχθρών.

Ο χρήστης έχει πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα της κατασκευής παρόλο που αυτή υφίσταται στο πλαίσιο μιας κοινωνικής πυραμίδας. Ξεκινώντας από το επίπεδο με τα συντρίμια περιηγείται στην καταστροφή και τελικά βρίσκει την είσοδο του πυλώνα. Το ασανσέρ τον μεταφέρει κάτω στο επίπεδο των ιδιαίτερων, στο οποίο πρέπει να εξετάσει τα αντικείμενα του χώρου τόσο μέσα στις μονάδες όσο και έξω από αυτές, ώστε να βρει τη σωστή διαδρομή. Κάθε επίπεδο έχει μια σειρά από διαφορετικά διαδραστικά αντικείμενα που εξυπηρετούν διαφορετικές λειτουργίες. **Ο χρήστης πρέπει να παρατηρήσει τη λειτουργία του κάθε αντικειμένου και να τα χρησιμοποιήσει αναλόγως για να φτάσει στον τελικό του σκοπό.** Στόχος κάθε επιπέδου είναι να βρει την είσοδο στο χώρο δημόσιου χαρακτήρα. Εκεί βρίσκεται αντιμέτωπος με μια ερώτηση που πηγάζει από το βιβλίο και το τεστ Voigt-Kampff, η οποία έχει σκοπό (σε μια συνέχεια του παιχνιδιού) να προσδιορίσει με ένα αποτέλεσμα που θα προκύψει την ταυτότητά του. Απαντώντας σε αυτή την ερώτηση, διαπιστώνει πως ο διάδρομος-κύκλωμα μεταφοράς περιστρέφεται αποκαλύπτοντας την είσοδο σε αυτόν και τελικά στο ασανσέρ του πυλώνα ώστε να κατέβει στο επόμενο επίπεδο. Σε περαιτέρω επεξεργασία του περιβάλλοντος και του σχεδιασμού σε μεγαλύτερο κομμάτι, η διαδρομή και οι περιστροφές του διαδρόμου θα ήταν πολύ πιο περίπλοκες καθώς θα κάλυπταν μεγαλύτερο κομμάτι gameplay.

Το gameplay στα 3 πρώτα επίπεδα στηρίζεται κυρίως στην ενεργοποίηση σημείων που αποκαλύπτουν περάσματα, συνδέσεις στις μονάδες και στο δημόσιο χώρο, και τελικά πρόσβαση στον περιστρεφόμενο διάδρομο. Στο 4ο επίπεδο το gameplay αλλάζει και ο χρήστης καλείται να βρει τη σωστή διαδρομή περιήγησης στις μονάδες αναγέννησης μέσα από Portals. Τα Portals είναι πύλες εισόδου που ενεργοποιούνται και επιτρέπουν πρόσβαση με τηλεμεταφορά σε φαινομενικά μη προσβάσιμα σημεία. Στόχος του σε αυτό το επίπεδο είναι να ανακαλύψει την τελευταία οθόνη, που όμως αυτή τη φορά δεν καλείται να απαντήσει ερώτηση αλλά να βρει και να τοποθετήσει το αντικείμενο που του απεικονίζει ώστε να ενεργοποιήσει τη γένεση των ανδροειδών.

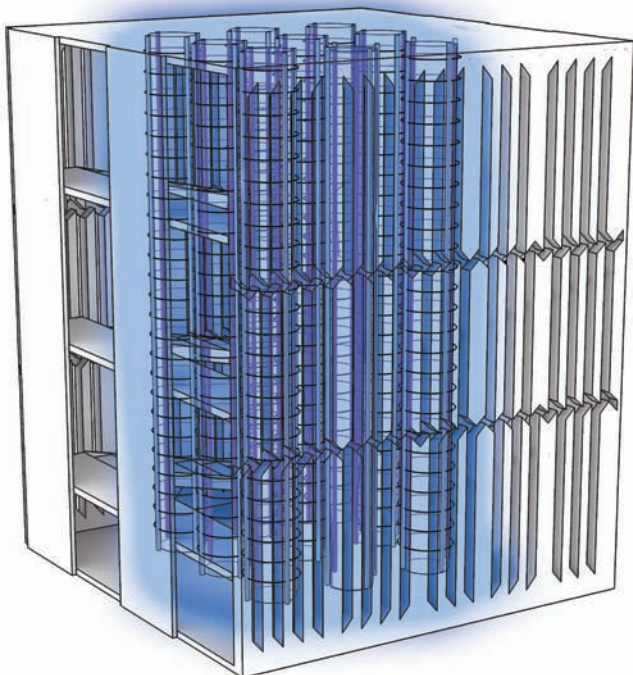
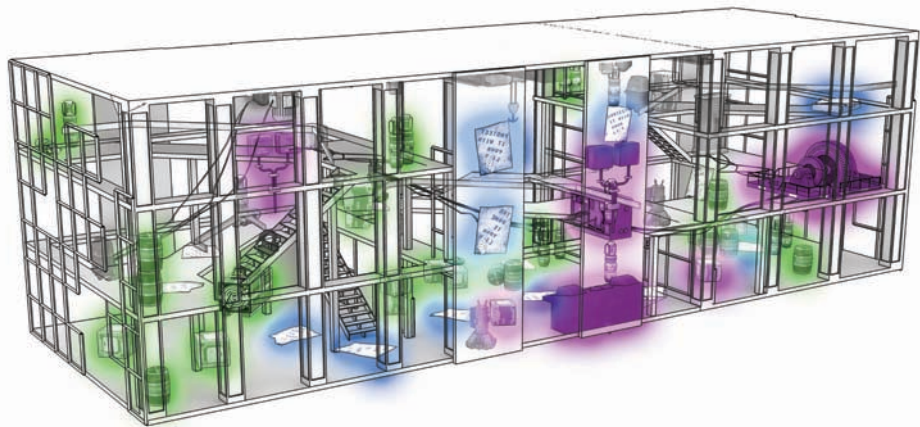


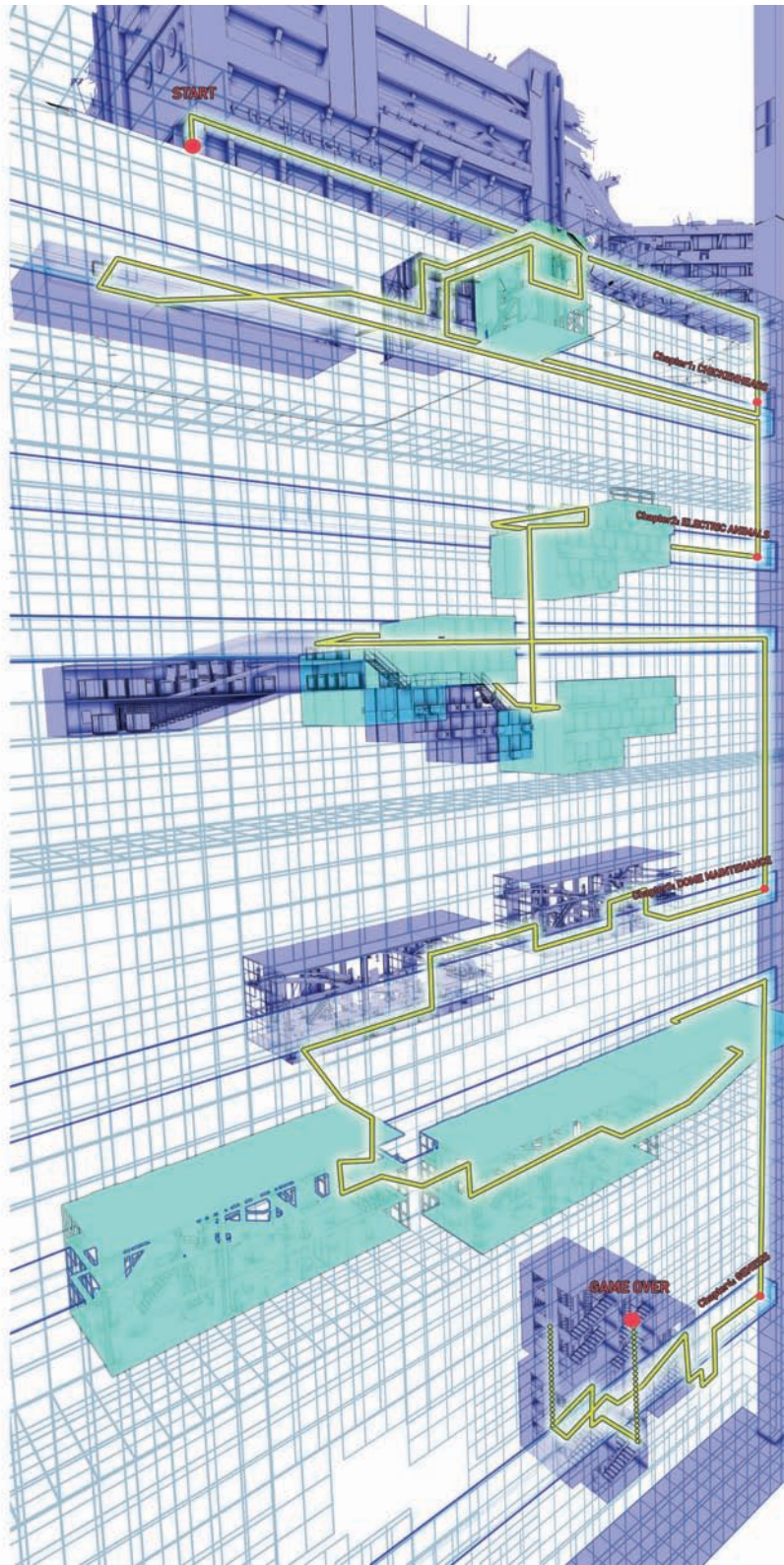
αντικείμενα βασικών δράσεων

αντικείμενα δευτερευόντων δράσεων

αφηγηματικά αντικείμενα

εχθροί





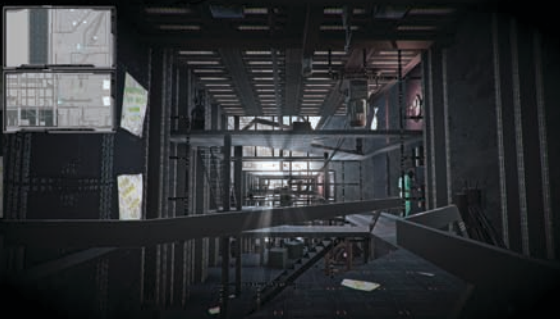
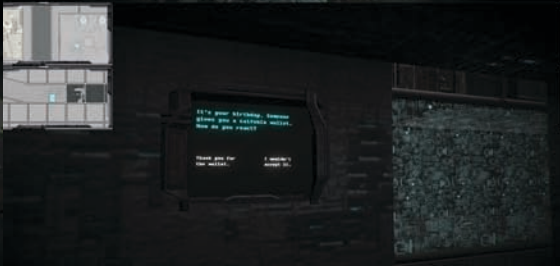
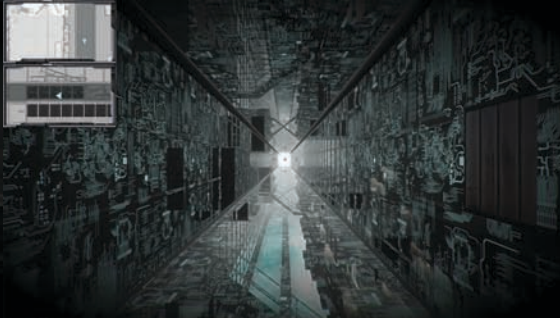
CHAPTER 1:
RUINS

WARNING
ELECTRIC
WIRE

"SCRAPS ARE
VITAL FOR
US HERE"

PRAISE
MERCER
HERE









SYSTEMS
ONLINE

REVERSE
ENGINEERING

Διαδικασία Εφαρμογής

Ο τρισδιάστατος σχεδιασμός όλης της γεωμετρίας του παιχνιδιού αναπτύχθηκε στο 3DSMAX και η πλατφόρμα εφαρμογής (Game Engine) είναι το Unity 5 3D.

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την ολοκλήρωση αυτού του τμήματος του παιχνιδιού (που βρίσκεται στην έκδοση ALPHA), ήταν συγκεκριμένη με βασικά βήματα ιεραρχίας για την καλύτερη μεταφορά των τρισδιάστατων μοντέλων από το 3DSMAX στο Unity 3D.

Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός των μοντέλων πραγματοποιήθηκε αρχικά με σκίτσα, σχέδια και τρισδιάστατες εικόνες για απεικόνιση της ατμόσφαιρας και στη συνέχεια ακολουθήθηκε συγκεκριμένος σχεδιασμός (low poly). Ο λόγος που χρησιμοποιείται στη βιομηχανία των videogames η συγκεκριμένη τεχνική τρισδιάστατου σχεδιασμού, είναι για την εξοικονόμηση πόρων στην υπολογιστική ισχύ του εκάστοτε υπολογιστικού συστήματος. Από όσο περισσότερα τρίγωνα αποτελούνται οι γεωμετρίες, τόσο πιο κοστοβόρο θα είναι το παιχνίδι για τον υπολογιστή, και άρα υπάρχει το ρίσκο να μην δουλεύει με το βέλτιστο τρόπο στους περισσότερους υπολογιστές.

Παρόλο που στο REVERSE ο σχεδιασμός ήταν low poly, το παιχνίδι χρειάζεται ακόμη αρκετή βελτιστοποίηση για να μπορεί να δουλεύει καλύτερα και σε υπολογιστές με χαμηλότερες επιδόσεις.

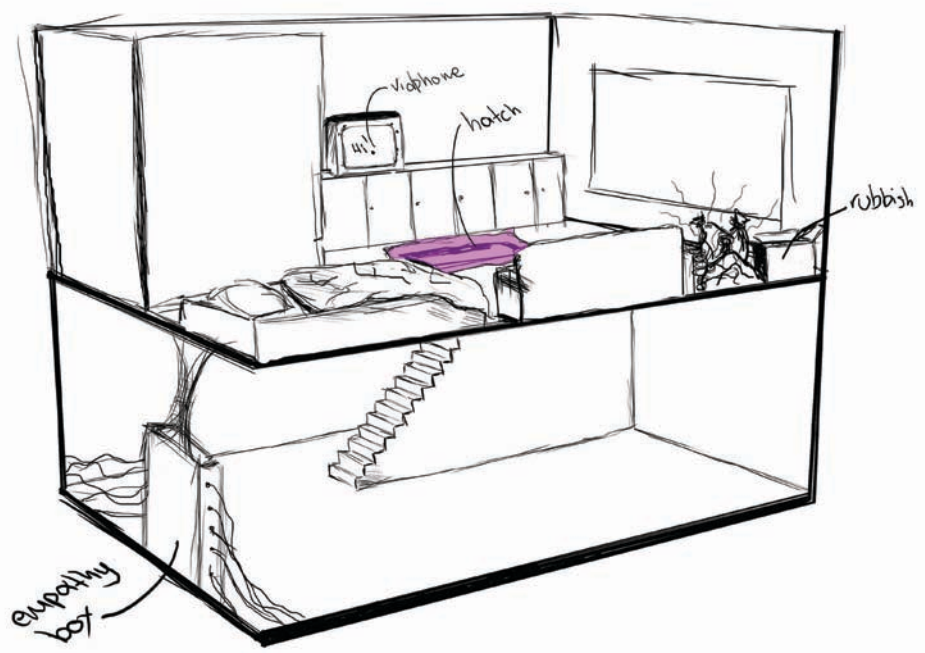
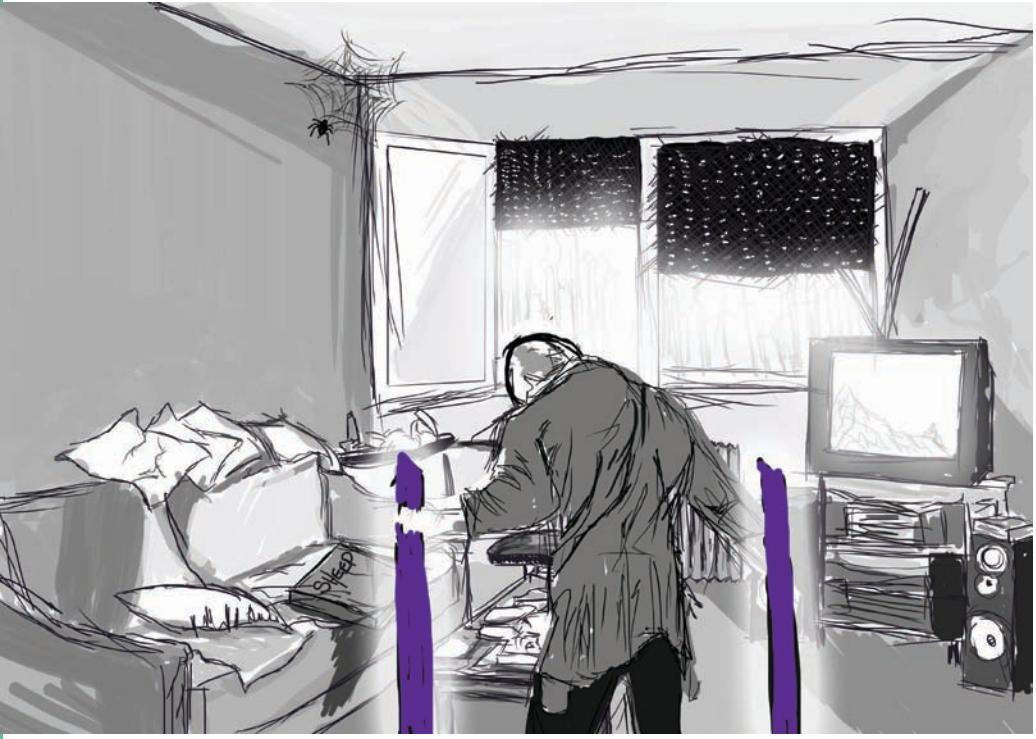


Αφού ολοκληρώθηκε ο τρισδιάστατος σχεδιασμός, επόμενο βήμα ήταν η διαδικασία μεταφοράς των τρισδιάστατων μοντέλων στην πλατφόρμα εφαρμογής, στο Unity 3D, για να μπορέσει να μετατραπεί σε ένα διαδραστικό παιχνίδι. Εκεί, όλες οι γεωμετρίες απέκτησαν υφές στα υλικά τους, και ανακλάσεις ανάλογα με τη φύση του υλικού, καθώς και το διαδραστικό τους περιεχόμενο μέσα από την εφαρμογή κώδικα (scripting). Στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως οι 2 εφαρμογές έχουν διαφορετικές απαιτήσεις, οπότε το περιβάλλον χρειάστηκε να στηθεί και στις 2. Η μεταφορά των μοντέλων από το 3DS-MAX δε μπορούσε να πραγματοποιηθεί εξ ολοκλήρου μια φορά με όλα τα τρισδιάστατα μοντέλα σε ένα αρχείο. Κάθε μοντέλο απαιτούσε ξεχωριστή εισαγωγή στην πλατφόρμα για να εφαρμοστούν τα scripts και στη συνέχεια να στηθεί ξανά όλο το περιβάλλον με οδηγό τα σχέδια και το σχεδιασμό στο 3DSMAX.

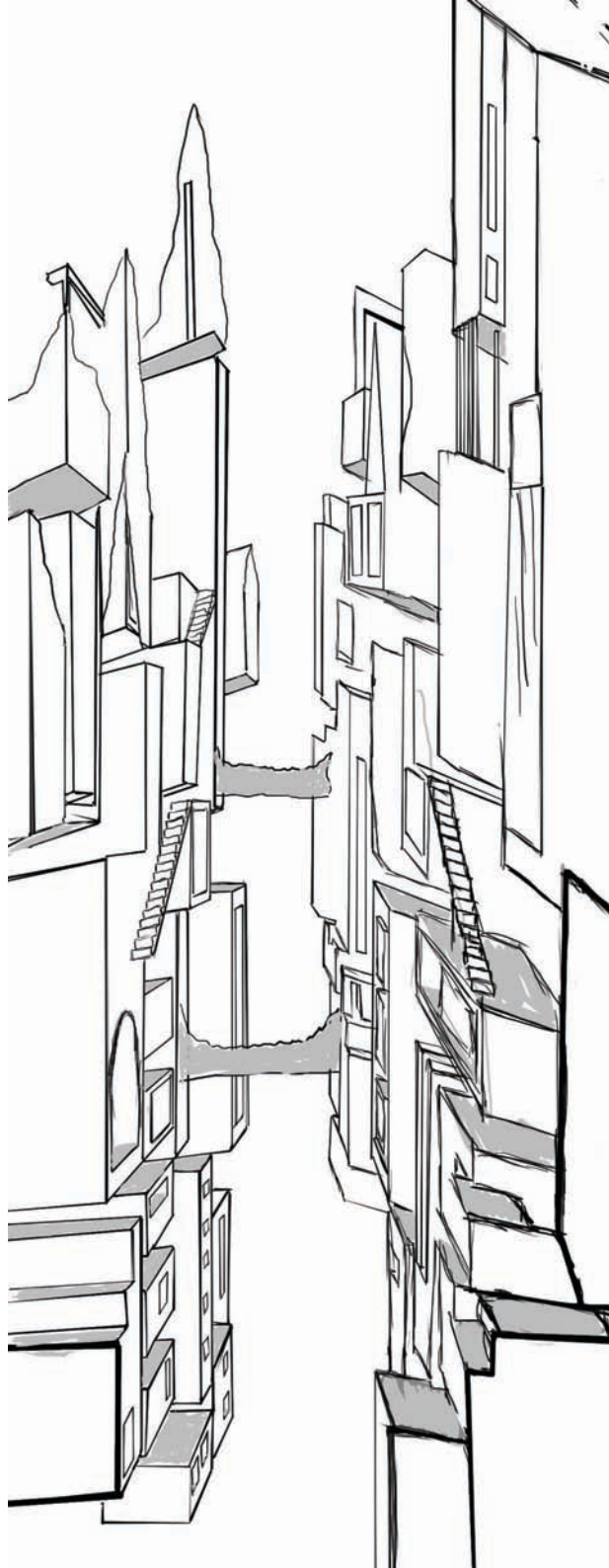
Η συγκεκριμένη πλατφόρμα επιλέχθηκε τόσο για το user friendly interface όσο και για την ύπαρξη μιας μεγάλης διαδικτυακής κοινότητας που βοήθησε στο troubleshooting και στα errors του κώδικα.

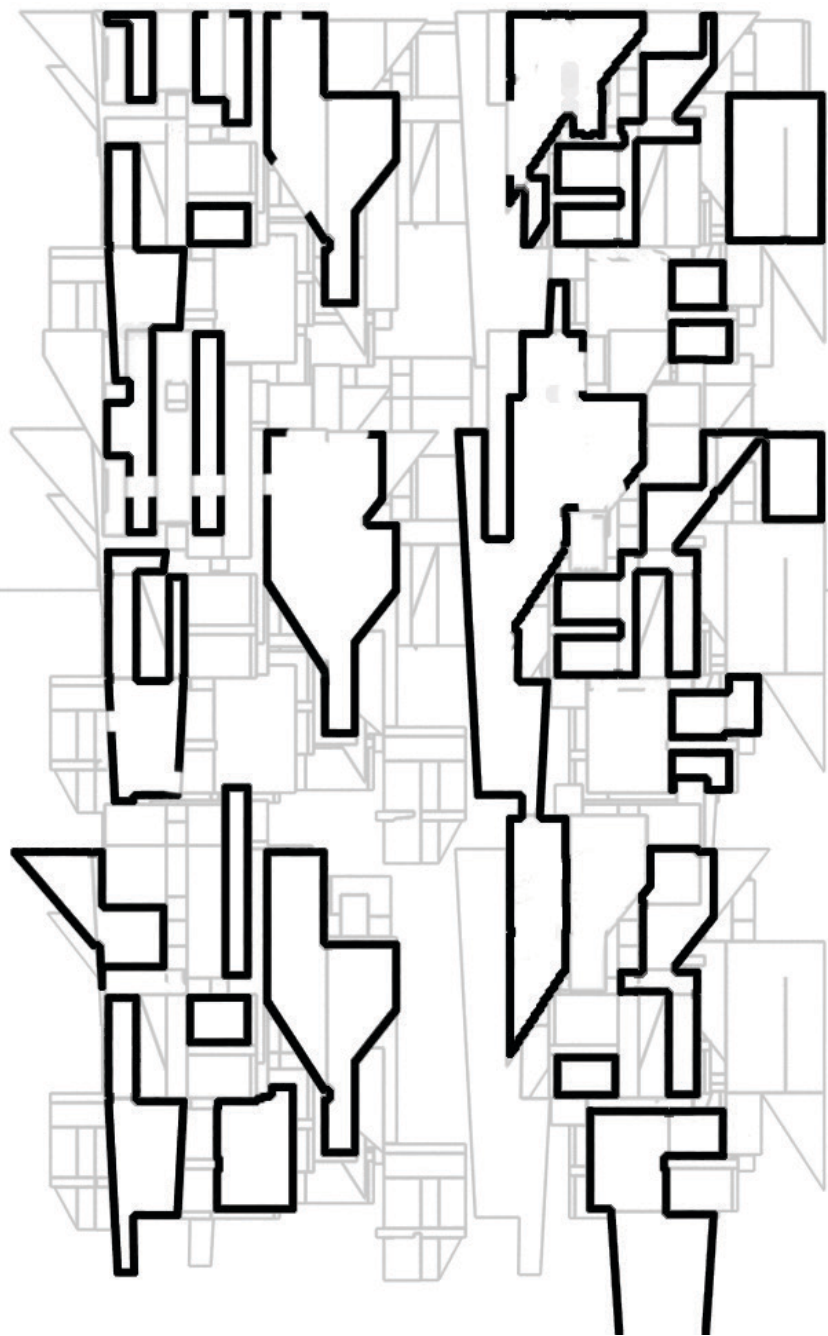
Κυρίως όμως ο λόγος που επιλέχθηκε αυτή η πλατφόρμα είναι ότι προτιμάται από πολλά πανεπιστημιακά ιδρύματα για ακαδημαϊκούς σκοπούς. Οργανώνοντας online προγράμματα εκμάθησης του Game Engine συνεισέφεραν στην ευκολότερη προσαρμογή με την πλατφόρμα, και τελικά μέσα από προσωπική αναζήτηση στη διαχείριση του προγράμματος που ήταν απαιτούμενη για το επίπεδο αυτής της διπλωματικής εργασίας.

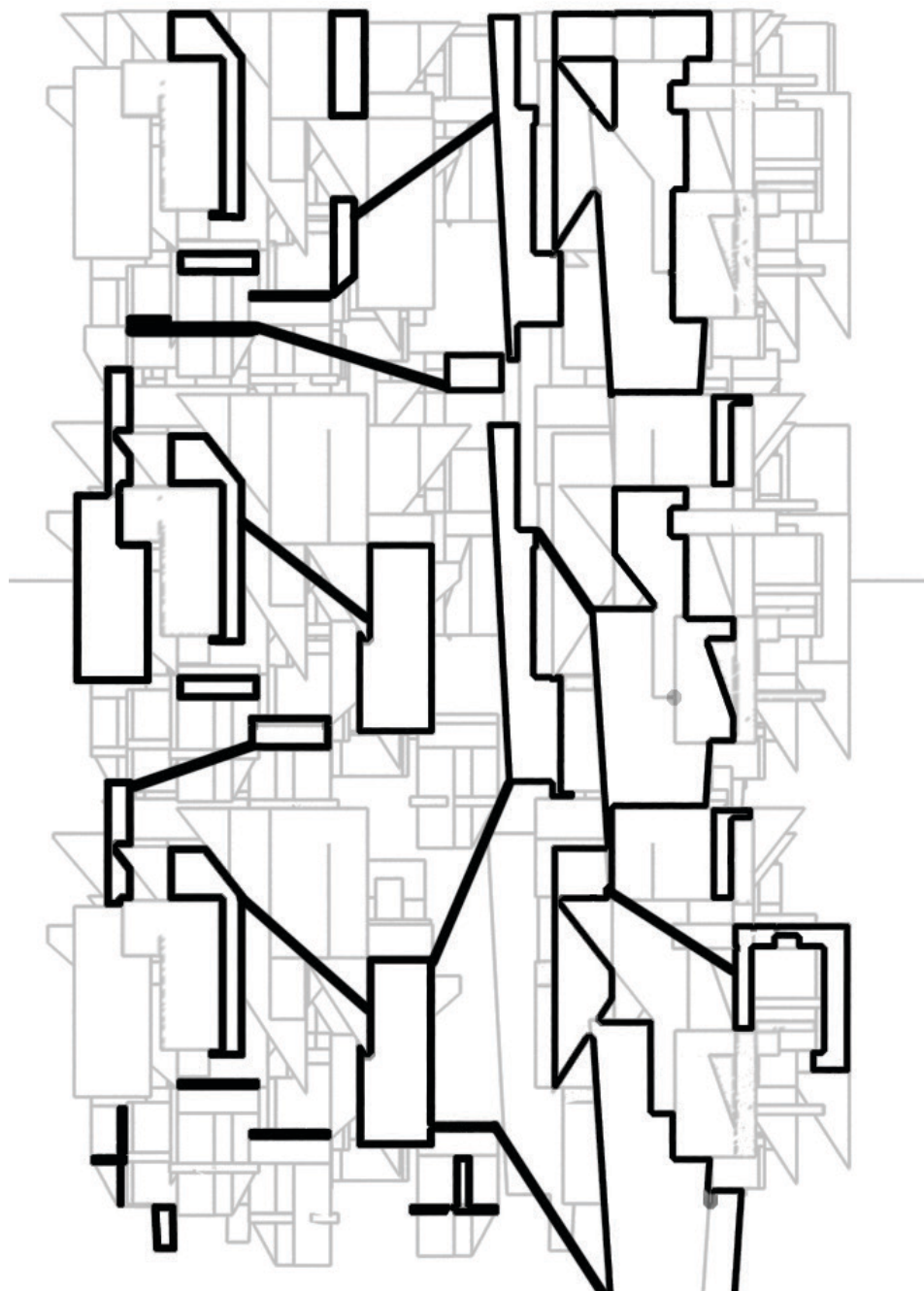


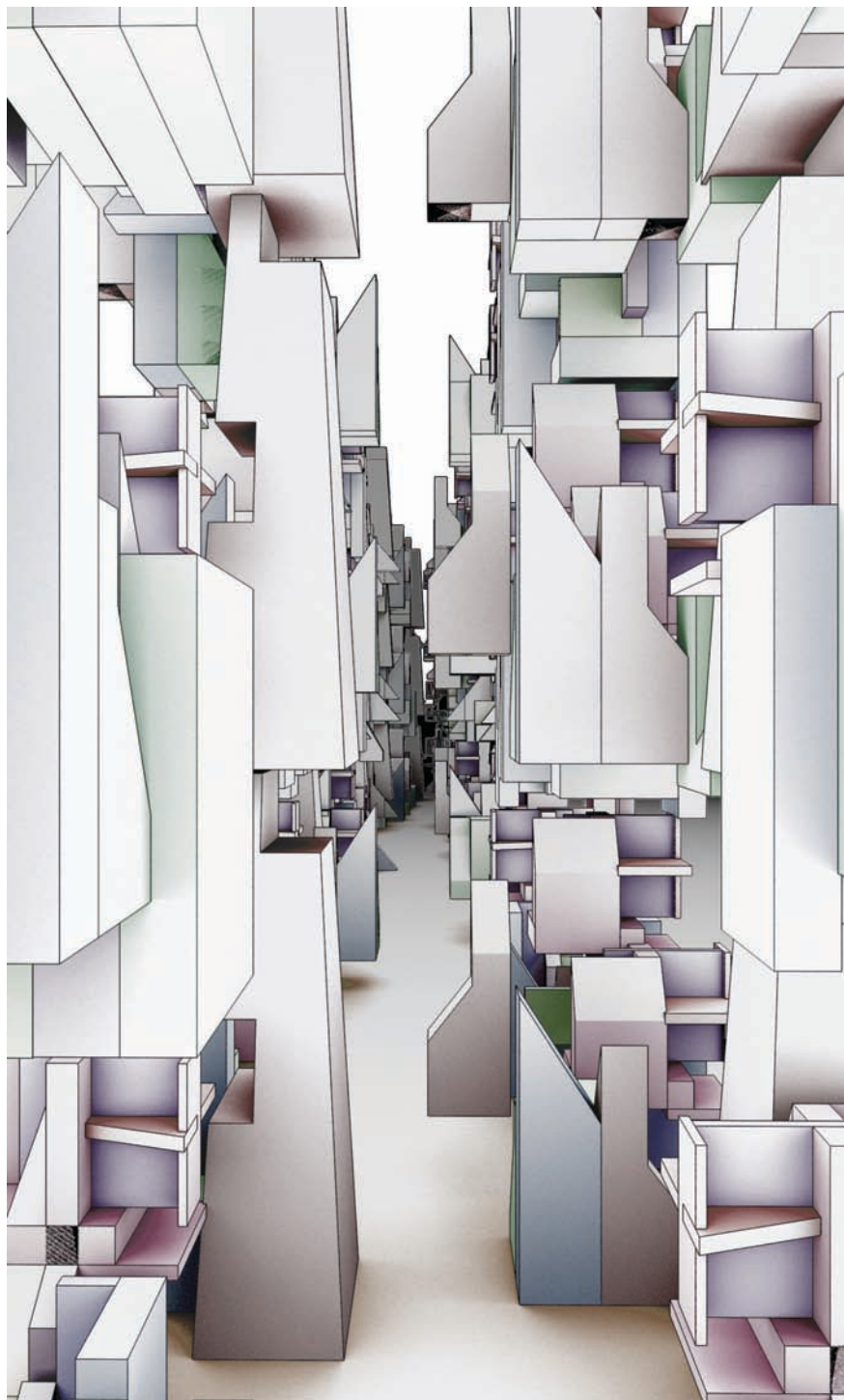












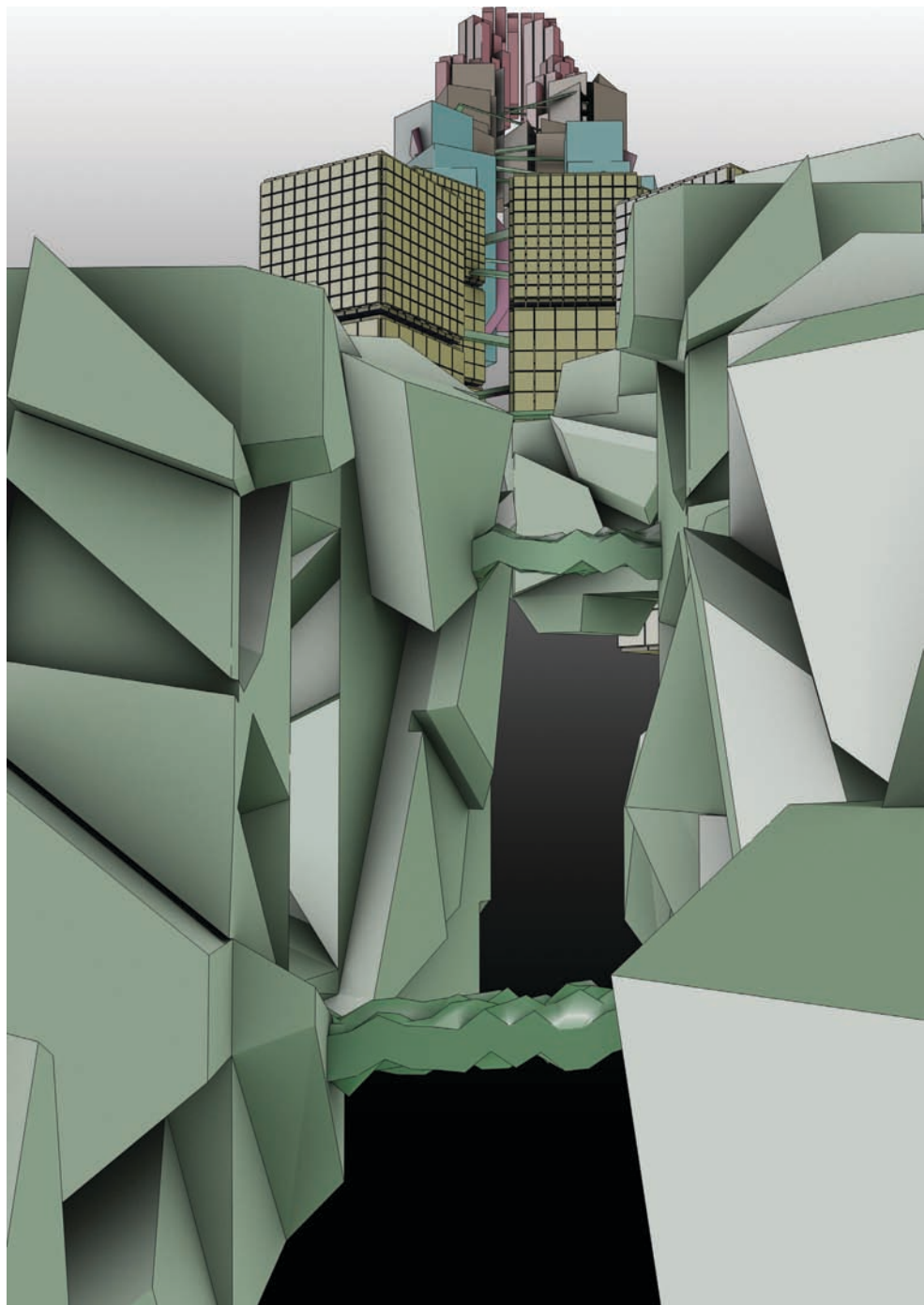
CHAPTER 1:
RUINS

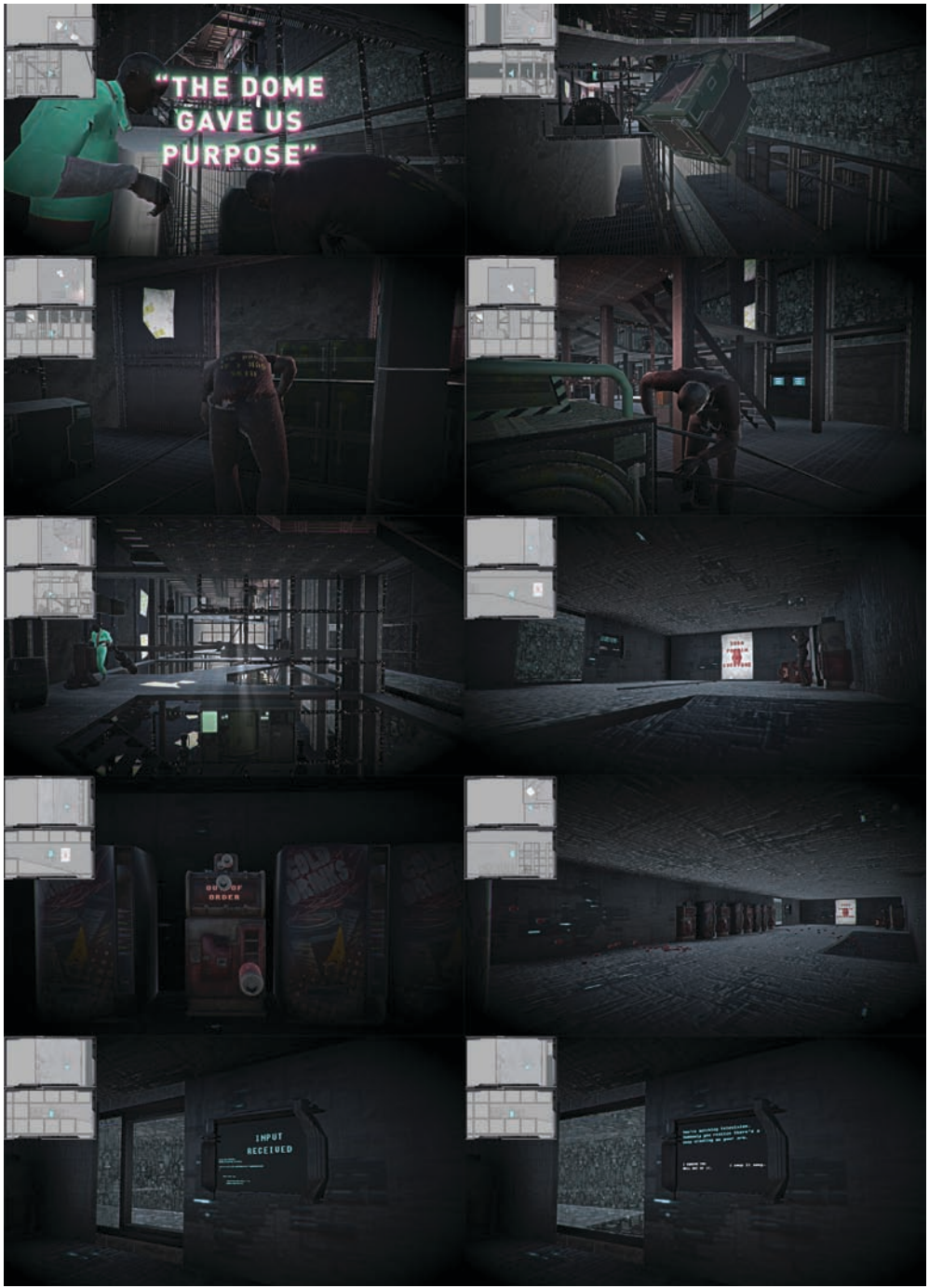
WARNING
ELECTRIC
WIRE

"SCRAPS ARE
VITAL FOR
US HERE"

PRAISE
MERCER
HERE





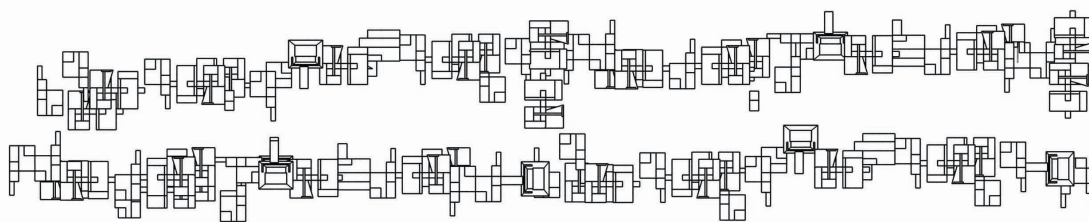


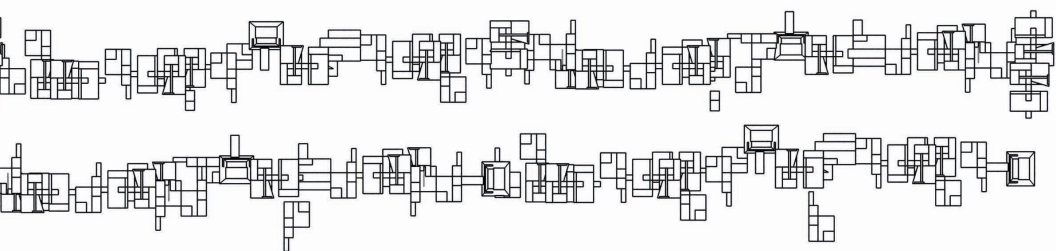
"THE DOME
GAVE US
PURPOSE"

BUY OF
ORDER

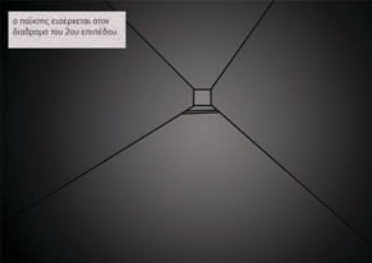
INPUT
RECEIVED

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΣ ΠΡΟΒΛΕΨΗ ΚΑΙ
ΑΝΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΣ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

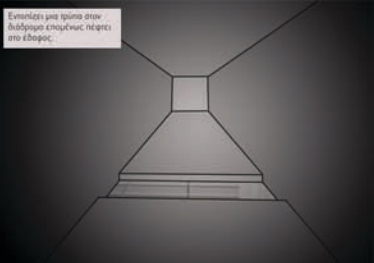




Ο παλιός εκδοχέας στον διάδρομο του 2ου επιπέδου.



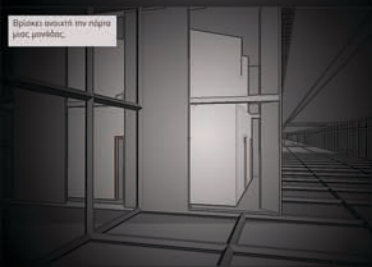
Επιπλέον μια τρύπα στον διάδρομο ετοιμάζεις πόρτες στο εδωός.



Προσπάει μια μονάδα που βρίσκεται στο εδωός και φέρνει το περιβάλλον σου.

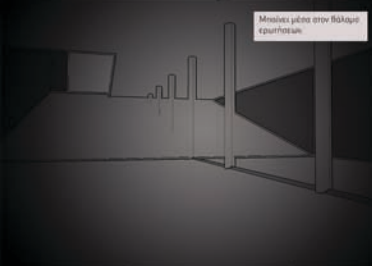
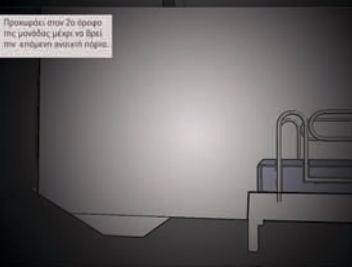


Επίσης ανοίγει την πόρτα μιας μονάδας.

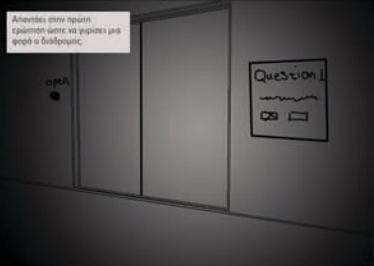


Ανοίξεις την φράδα φέρνοντας τον δρόμο σου γρήγορα να ακολουθήσεις.

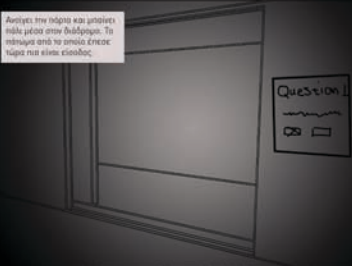
Προσπάει στον 2ο όροφο της μονάδας μέχρι να βρεί την απομνημωμένη πόρτα.



Μπαίνεις μέσα στον διάδρομο κρυφτούλι.



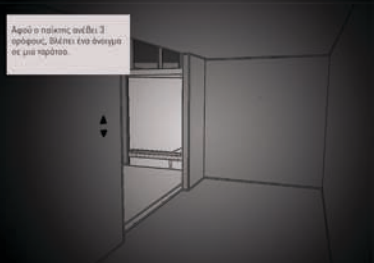
Ανοίξεις στην πρώτη κρυφτούλι ώστε να γυρίσεις μια φορά ο διάδρομος.



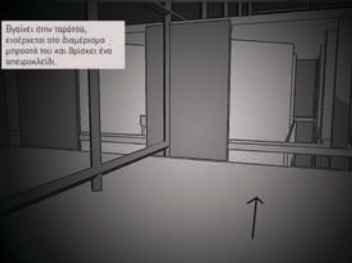
Ανοίξεις την πόρτα και μπαίνεις μέσα μετά στον διάδρομο. Το κρυφτούλι από το οποίο έστειλε χώρο που είναι ετοιμάς.



Μέσα στον διάδρομο βλέπεις ένα όχημα το οποίο δεν κινείται ακόμα. Πρέπει να κοιμηθεί ώστε να ανέβει ο διάδρομος.



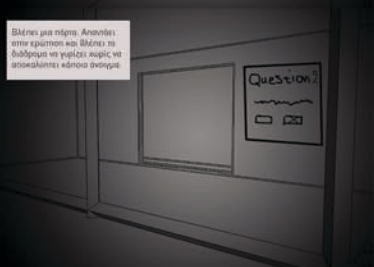
Αφού ο παλιός ανέβει 3 πρόβους, βλέπεις ένα όχημα σε μια παύση.



Εγείρει στην παύση, ανεβαίνεις στο διαμερίσμα πρόβους που και βλέπεις ένα απομνημωμένο.



Αφού περπατήσεις στο διαμερίσμα, φέρνει σε ένα κλειστό χώρο και ανεβαίνει στη πόρτα.



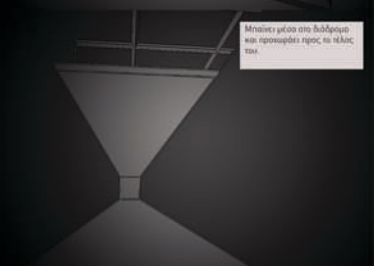
Βλέπεις μια πόρτα. Ανοίγεις στην κρυφτούλι και βλέπεις το διάδρομο να γυρίζει χωρίς να αποκαλύπτει κάποιο όχημα.



Ανοίγεις στο κλειστό χώρο μετά μιας πόρτας και φέρνει την πόρτα με ένα κρυφτούλι.



Βλέπεις ένα όχημα που οδηγεί μέσα στο διάδρομο και πίσω.



Μπαίνεις μέσα στο διάδρομο και προσαρτάς προς οι κλειστά σου.



Βλέπεις το διάδρομο στο κλειστό χώρο και φέρνει την πόρτα με το απομνημωμένο.

GAME DESIGN AND ARCHITECTURE, Christopher W. Totten, The Catholic University of America, 2009

RULES OF PLAY, Game Design Fundamentals, Katie Salen and Eric Zimmerman, (The MIT Press September 25, 2003)

FILM NOIR AND THE SPACES OF MODERNITY, Edward Dimendberg, (Harvard University Press; First Edition June 15, 2004)

GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE, Article, Henry Jenkins (2002)

ENVIRONMENTS IN SCIENCE FICTION: Essays on Alternative Spaces, Susan M. Bernardo, Donald E. Palumbo, C.W. Sullivan III McFarland (2014)

PHILIP K. DICK: CANONICAL WRITER OF THE DIGITAL AGE, Lejla Kucukalic (2010)

Ευχαριστούμε ιδιαίτερα τον Κύριο Σπύρο Παπαδόπουλο, χωρίς την βοήθεια και υποστήριξη του οποίου δεν θα είχαμε καταφέρει να διεκπεραιώσουμε αυτήν την εργασία, δίνοντας μας πολλά ερεθίσματα καθ' όλη την διάρκεια σπουδών ώστε τελικά να καταφέρουμε μια πολύ σημαντική για εμάς πρόκληση.

Ευχαριστούμε επίσης τον Κύριο Γιώργο Παπακωνσταντίνου για τις πολύτιμες συμβουλές του.

Τέλος ευχαριστούμε τον Δημήτρη Δαγκλή, τον Κωνσταντίνο Γράσσο, την Σύλβανα Ρέψη, τον Νίκο Ζουμάκη, τον Πολύκαρπο Αντωνόπουλο και τον Γιώργο Λουκάκη για την υποστήριξη και βοήθειά τους σε αυτήν την διαδικασία.

