



MOTHER
I AM HERE TO MAKE SURE THAT NOTHING BAD WILL HAPPEND TO YOU.
YOU HAVE TO GET OUT OF THIS ROOM. SPREAD YOUR WINGS AND FLY
LIKE A BUTTERFLY.



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA**

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥΠΟΛΗ 1
ΑΓΙΟΥ ΣΠΥΡΙΔΩΝΟΣ 28,12243 ΑΙΓΑΛΕΩ

**ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ**

Τίτλος Εργασίας

**ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΧΩΡΟΥ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΑΙ
ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΕΝΟΣ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ
ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Συγγραφέας: Μπάρις Λιβιτσάνος Άρης
ΑΜ: 16060

Συγγραφέας: Ορφανουδάκης Άγγελος
ΑΜ: 16030

Επιβλέπων καθηγητής: Γιαννούδης Σωκράτης
Αθήνα, Φεβρουάριος 2022

**SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE**

Title

**DESIGNING SPACES IN THE CONTEXT OF THE SCRIPT AND THE
NEEDS OF A SCI-FI VIDEO GAME**

THESIS

Student: Baris Livitsanos Aris

Registration Number: 16060

Student: Orfanoudakis Angelos

Registration Number: 16030

Supervisor: Giannoudis Sokrates

Athens, February 2022

Η πτυχιακή/ διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς
από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

Γιαννούδης Σωκράτης

Κουρνιατής Νικόλαος

Μάρθα Λουκία

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι κάτωθι υπογεγραμμένοι Ορφανουδάκης Άγγελος του Θεοφάνη, με αριθμό μητρώου 16030 και Μπάρις Λιβιτσάνος Άρης του Μωχάμαντ, με αριθμό μητρώου 16030 φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών & Πολιτισμού του Τμήματος Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής, δηλώνουν υπεύθυνα ότι:

«Είμαστε συγγραφείς αυτής της πτυχιακής/ διπλωματικής εργασίας και κάθε βοήθεια την οποία είχαμε για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες κάναμε χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνουμε ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από εμάς αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δική μας, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μας».

Ο Δηλών



Ο Δηλών



Περιεχόμενα

Περίληψη	11
Λέξεις κλειδιά.....	11
Abstract	11
Keywords.....	11
Εισαγωγή	12
Περίληψη σεναρίου και κεντρικής ιδέας του βιντεοπαιχνιδιού	15
Σενάριο δραματοποίησης	16
Χρήστες του χώρου	17
Project Sentience	19
PATRIARCH	21
Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	22
MOTHER	23
Sentient Tower	24
Εννοιολογική προσέγγιση	24
Αρχιτεκτονικές αναφορές	25
Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	28
Τελική αποτόπωση κελύφους	31
Οργανόγραμμα	34
Εσωτερικός χώρος	36
THE HEAD	36
Χρήσεις χώρου	37
Ύφος χώρου	38
Mood board	38
Σενάριο δράσης	38
Concept art	39
THE THORAX	41
Χρήσεις χώρου	42
THE CORE	43
Χρήσεις χώρου	44
Ύφος χώρου	45
Mood Board	45
Σενάριο δράσης	45
Concept art	46
THE STING	48
Χρήσεις χώρου	49

<i>Ύφος χώρου</i>	50
<i>Mood Board</i>	50
<i>Σενάριο δράσης</i>	51
<i>Concept Art</i>	51
THE HIVE	54
<i>Χρήσεις χώρου</i>	55
<i>Ύφος Χώρου</i>	56
<i>Mood Board</i>	56
<i>Σενάριο δράσης</i>	57
<i>Concept Art</i>	58
Thorax	60
<i>Ύφος και αίσθηση του εσωτερικού του THORAX</i>	60
<i>Σενάριο δραματοποίησης</i>	61
<i>Αναλυτικό οργανόγραμμα του THORAX</i>	62
<i>Η αφύπνιση του εκλεκτού</i>	73
<i>Η άφιξη του Patriarch</i>	76
<i>Επίλογος</i>	78
<i>Βιβλιογραφία</i>	80

Εικόνα 1 Pac-Man Namco 1980	12
Εικόνα 2 Squid game	13
Εικόνα 3 Η λιθογραφία της σχετικότητας του M.C Escher	13
Εικόνα 4 Begich Tower, Whittier, Αλάσκα	14
Εικόνα 5 Fallout 3	14
Εικόνα 6 This War of Mine	15
Εικόνα 8 Λογότυπο της Sentient	16
Εικόνα 9 Poster για το Neuronium.....	17
Εικόνα 10 Στολές εργατών της Sentient.....	18
Εικόνα 11 Poster ομάδας επιστημόνων της Sentient	19
Εικόνα 12 Poster προπαγάνδας της εταιρείας	20
Εικόνα 13 Poster για τον PATRIARCH.....	22
Εικόνα 14 Poster με τα στοιχεία του πρωταγωνιστή.....	23
Εικόνα 15 Poster της MOTHER.....	24
Εικόνα 16 PBV Architects, Corpus Museum, Ολλανδία, 2008	25
Εικόνα 17 Fernbrook Homes & Cityzen Development Group, Absolute World Καναδάς, 2009	25
Εικόνα 18 Zaha Hadid, Heydar Aliyev Centre, Azerbaijan, 2013.....	26
Εικόνα 19 Vojin Bakić, Monument to the uprising of the people of Kordun and Banija, Κροατία.....	27
Εικόνα 20 Aldo Loris Rossi, La Casa del Portuale, Ιταλία.....	28
Εικόνα 21 Le Corbusier, Baghdad Gymnasium, Βαγδάτη.....	28
Εικόνα 22 Κομμάτι κορυφής, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	29
Εικόνα 23 Δεύτερο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	29
Εικόνα 24 Δεύτερο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	30
Εικόνα 25 Τρίτο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	30
Εικόνα 26 Βάση Sentient Tower, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου	31
Εικόνα 27 Πάσσαλοι στήριξης της βάσης του Sentient Tower, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου.....	31
Εικόνα 28 Φωτορεαλιστικές απεικονίσεις Sentient Tower	33
Εικόνα 29 Οργανόγραμμα Sentient Tower σε Τομή	35
Εικόνα 30 «The Head», Sentient Tower	36
Εικόνα 31 Οργανόγραμμα, HEAD.....	37
Εικόνα 32 Mood Board, The Head, Sentient Tower	38
Εικόνα 33 Golf, Concept Art	39
Εικόνα 34 Γραφεία διοίκησης, Concept Art	40
Εικόνα 35 «The Thorax», Sentient Tower	41
Εικόνα 36 Οργανόγραμμα, The Thorax.....	42
Εικόνα 37 «The Core», Sentient Tower	43
Εικόνα 38 Οργανόγραμμα, Core	44
Εικόνα 39 Mood Board, The Core, Sentient Tower	45
Εικόνα 40 Κεντρικός Επεξεργαστής, Concept Art	46
Εικόνα 41 Χώρος συντήρησης, Concept Art.....	47
Εικόνα 42 «The Sting», Sentient Tower	48
Εικόνα 43 Οργανόγραμμα, Sting.....	49
Εικόνα 44 Mood Board, The Sting, Sentient Tower	50

Εικόνα 45 Χώρος διαμονής επιστημόνων, Concept Art.....	51
Εικόνα 46 Labs και Βιβλιοθήκη, Concept Art	52
Εικόνα 47 Χώρος παρακολούθησης εργατών, Concept Art	53
Εικόνα 48 «The Hive», Sentient Tower	54
Εικόνα 49 Οργανόγραμμα, Hive.....	55
Εικόνα 50 Mood Board, The Hive, Sentient Tower	56
Εικόνα 51 Εσωτερικός χώρος διαμονής εργατών, Concept Art.....	58
Εικόνα 52 Διάδρομοι πρόσβασης δωματίων εργατών, Concept Art.....	59
Εικόνα 53 Plage replica, Concept Art	60
Εικόνα 54 Mood board του Thorax	61
Εικόνα 55 Αξονομετρική προβολή στην οποία φαίνεται η τοποθεσία του THORAX	61
Εικόνα 56 Κάτοψη πρώτου επιπέδου όπως αυτή φαίνεται στο παιχνίδι	63
Εικόνα 57 Φωτορεαλιστική απόδοση πρώτου επιπέδου	67
Εικόνα 58 Κάτοψη δεύτερου επιπέδου όπως απεικονίζεται στο παιχνίδι.....	68
Εικόνα 59 Φωτορεαλιστική απόδοση δεύτερου επιπέδου του THORAX.....	70
Εικόνα 60 Κάτοψη τρίτου επιπέδου όπως απεικονίζεται στο παιχνίδι.....	71
Εικόνα 61. Φωτορεαλιστική απόδοση χώρων τρίτου επιπέδου του THORAX.....	73
Εικόνα 62. Η πρώτη εικόνα μετά την αφύπνιση του πρωταγωνιστή	74
Εικόνα 63. Φωτορεαλιστικές προβολές με τα στοιχεία που θα προβάλλονται στην οθόνη του παίκτη.....	75
Εικόνα 64. Φωτορεαλιστικές απόψεις του χώρου εν ώρα της παρουσίας του PATRIARCH..	77
Εικόνα 65 Φωτορεαλιστική προβολή με τα στοιχεία που θα προβάλλονται στην οθόνη του παίκτη κατά την διάρκεια της καταδίωξης από τον PATRIARCH.....	78

Περίληψη

Στη παρούσα Πτυχιακή εργασία μελετάται ο χώρος ενός βιντεοπαιχνιδιού το οποίο ονομάζεται Sentient και περιγράφεται αναλυτικά στη μελέτη μας. Βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι μια κατασκευή στον ωκεανό που στεγάζει μια πόλη που οργανώνεται καθ' ύψος. Η εργασία μελετά τους χώρους της κατασκευής σε συνάρτηση με το σενάριο, τη δομή του βιντεοπαιχνιδιού και την οργάνωση της κοινωνίας που φανταστήκαμε. Αντλούμε ιδέες από παρόμοια σενάρια επιστημονικής φαντασίας που κάνουν την εμφάνιση τους σε βιντεοπαιχνίδια και ταινίες καθώς και σε ανάλογες περιπτώσεις κατασκευών στην ιστορία της αρχιτεκτονικής που βασίστηκαν σε υποθετικά κοινωνικά σενάρια, hi tech εκφάνσεις της αρχιτεκτονικής, και δυστοπικές συνθήκες όπως αυτές που περιγράφονται στο παιχνίδι μας.

Λέξεις κλειδιά: Επιστημονική φαντασία, Δυστοπική μυθοπλασία, Φουτουριστικό, Σχεδιασμός χώρου βιντεοπαιχνιδιού

Abstract

In this Thesis, the space of a video game called Sentient is studied and described in detail in our study. A key element of the game is an ocean construction that houses a city that is organized in height. This Thesis studies the construction sites in relation to the script, the structure of the video game and the organization of the society we imagined. We draw ideas from similar science fiction scenarios that make their appearance in video games and movies as well as in similar cases in the history of architecture based on hypothetical social scenarios, hi tech architectures, and dystopian conditions such as those described in our game.

Keywords: Sci-fi, dystopian fiction, Futuristic, Game space design

Ευχαριστούμε πολύ τον κύριο Γιαννούδη για την καθοδήγηση ως προς την εκπόνηση της πτυχιακής διατριβής και την προσφορά πολύτιμων συμβουλών.

Εισαγωγή

Στόχος εργασίας είναι ο σχεδιασμός ενός χώρου στο πλαίσιο του σεναρίου και των αναγκών ενός βιντεοπαιχνιδιού.

Οι πρώτες μας σκέψεις και αναζητήσεις στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών μας οδήγησαν στην διερεύνηση παραδειγμάτων maze games παιχνίδια δηλαδή που ο παίκτης βρίσκεται σε έναν λαβύρινθο και καλείται να δραπετεύσει. Ένα από τα πρώτα τέτοια παραδείγματα είναι το Pac- Man.

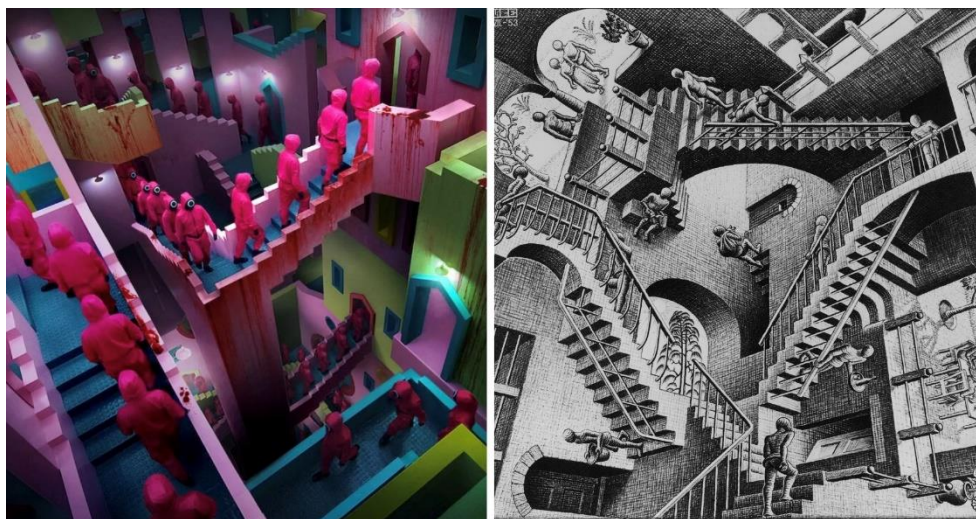


Εικόνα 1 Pac-Man Namco 1980

Η έννοια της απόδρασης και του λαβύρινθου εξερευνάται από πολλές μορφές τέχνης όπως ο κινηματογράφος. Παραδείγματα μπορούμε να δούμε στην σειρά squid game με τον ενδιάμεσο χώρο της σειράς να εμπνέεται από την περίφημη λιθογραφία της σχετικότητας του του M.C Escher. Αναμφισβήτητα ο πιο εντυπωσιακός αρχιτεκτονικός χώρος στο Squid Game, ο ενδιάμεσος χώρος στον οποίο πρέπει να περάσουν οι αγωνιζόμενοι για να αποκτήσουν πρόσβαση στις αρένες έχει ήδη γίνει εμβληματικός. Ο Hwang Dong-hyuk είπε ότι αυτός ο πανύψηλος λαβύρινθος από σκάλες εμπνεύστηκε από την περίφημη λιθογραφία της Σχετικότητας του Escher και οι παραλληλισμοί είναι σαφείς. Η ποιότητα που μοιάζει με λαβύρινθο αυτών των χώρων προκαλεί αισθήματα ανησυχίας, σαν να μπορεί κανείς να χάσει το δρόμο του - ή ακόμα και την κατανόησή του για τη βαρύτητα - ανά πάσα στιγμή. Αν και παρόμοιοι, οι γεμάτες σκάλες διάδρομοι του Squid Game είναι πολύ πιο πολύχρωμοι από το όνειρο του μονόχρωμου πυρετού του Escher , μιμούμενος τους τόνους ζαχαρωτών των παιδικών παιδότοπων. Σε όλη τη διάρκεια της παράστασης, υπάρχει μια έντονη αντίθεση μεταξύ της παιγνιάρικης αρχιτεκτονικής και του ουσιαστικά πιο δυσοίωνου παιχνιδιού της. Αυτή η τρομακτική αίσθηση προκαλεί την ανησυχία,

τόσο για τους παίκτες όσο και για τους θεατές της σειράς¹. Σε αντίθεση με τα περισσότερα παραδείγματα στα οποία οι λαβύρινθοι δομούνται στον οριζόντιο άξονα στην περίπτωση του Squid game και της λιθογραφίας του Escher υπάρχει μια κατακόρυφη δομή. Αυτή η κατακόρυφη δομή φέρει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και μας παραπέμπει στην μορφή της πολυκατοικίας.

Η αναζήτηση στην έννοια της πολυκατοικίας μας οδήγησε στην ενδιαφέρουσα πόλη του Whittier στην Αλάσκα. Μια πόλη που στεγάζεται σε μια πολυκατοικία και φιλοξενεί τους εργάτες των τριγύρω ορυχείων. Ο Στρατός διατήρησε το Whittier μέχρι το 1960, αφήνοντας πίσω του τον 14όροφο Πύργο Begich, όπου οι περισσότεροι κάτοικοι του Whittier ζουν ακόμα και σήμερα. Ο Πύργος έχει όλες τις απαραίτητες ανέσεις: καταστήματα, εστιατόρια, ένα χώρο πλυντηρίων, ένα ταχυδρομείο, ένα μουσείο, ένα σαλόνι ομορφιάς ακόμα και μια εκκλησία. Εκεί υπήρχε επίσης μία μικρή φυλακή, αλλά έκλεισε λόγω έλλειψης παραβατών. Ένας όροφος καταλαμβάνεται από την «κυβέρνηση της πόλης», συμπεριλαμβανομένου του Δημάρχου, που είναι γνωστός ως Διευθυντής της πόλης, και τρία βασικά τμήματα: τη διοίκηση, τη δημόσια ασφάλεια και τα δημόσια έργα².



Εικόνα 2 Squid game

Εικόνα 3 Η λιθογραφία της σχετικότητας του M.C Escher

¹ <https://architizer.com>

² <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9690389>

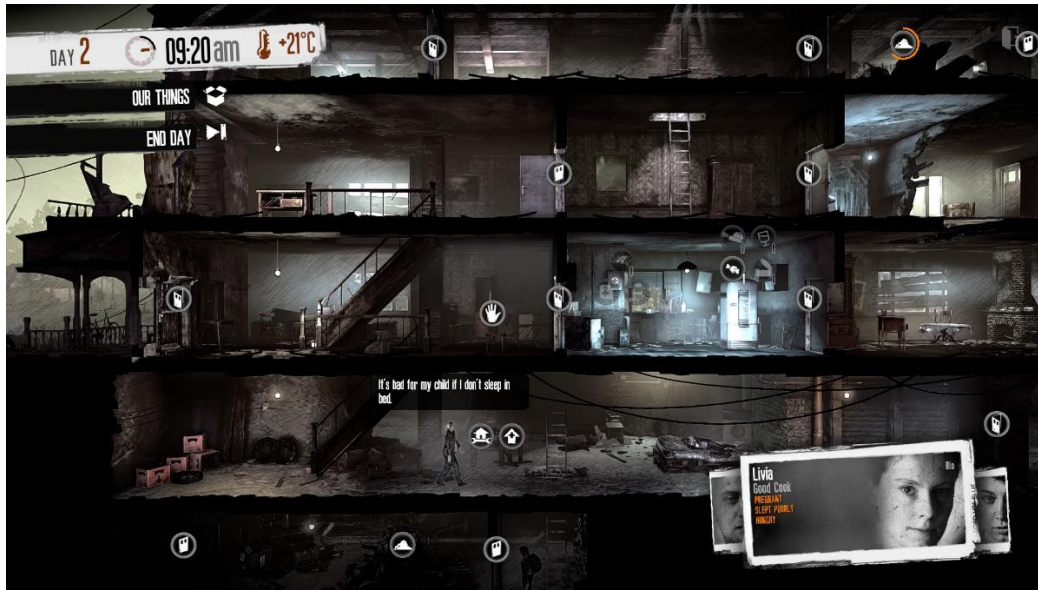


Εικόνα 4 Begich Tower, Whittier, Αλάσκα

Με αυτά τα στοιχεία στο νου και βλέποντας παραδείγματα άλλων βιντεοπαιχνιδιών, στα οποία παρουσιάζονται δυστοπικοί κόσμοι όπου οι χαρακτήρες βρίσκουν καταφύγιο σε δομές παρόμοιες με αυτή του λαβυρίνθου, όπως το Fallout και το This War of Mine, ξεκινήσαμε να στήνουμε την δική μας ιστορία.



Εικόνα 5 Fallout 3



Εικόνα 6 This War of Mine

Στόχος μας σε αυτό το στάδιο ήταν η σύνθεση ενός σεναρίου το οποίο λαμβάνει χώρο σε μια κατακόρυφη δομή. Με το στοιχείο του λαβύρινθου να μην είναι μόνο χωρικό αλλά και εννοιολογικό. Θέσαμε ως στόχους επίσης το σενάριο να κάνει σχόλια και να θέτει προβληματισμούς σε φιλοσοφικά ερωτήματα όπως την σχέση ανθρώπου - τεχνολογίας, ανθρώπου - επιστήμης και ανθρώπου - εξουσίας.

Εφοδιασμένοι με όλους αυτούς τους στόχους και προβληματισμούς δημιουργήσαμε έναν κόσμο που με χαρά παρουσιάζουμε στα παρακάτω κεφαλαία.

Το είδος βιντεοπαιχνιδιού είναι επιβίωσης, επιστημονικής φαντασίας με στοιχεία τρόμου δράσης και εξερεύνησης. Το βιντεοπαιχνίδι ονομάζεται SENTIENT και βασίζεται σε ένα πλούσιο σενάριο με έντονα τα δραματουργικά στοιχεία στον χώρο.

Περίληψη σεναρίου και κεντρικής ιδέας του βιντεοπαιχνιδιού

Το βιντεοπαιχνίδι λαμβάνει χώρο σε μια κατασκευή που θυμίζει πύργο η οποία στεγάζει μια πόλη στο εσωτερικό της. Ο πύργος έχει κατασκευαστεί στην μέση του ωκεανού από μια εταιρεία με σκοπό την στέγαση εργατών οι οποίοι διεξάγουν υποβρύχιες εξορύξεις στον βυθό του ωκεανού. Ο παίκτης ξυπνάει από κόμμα με αμνησία στον πύργο και καλείται να δραπέτευση περνώντας από το ένα επίπεδο στο άλλο ξεπερνώντας τα απαραίτητα εμπόδια για να προχωρήσει σε συνδυασμό με το να αντιμετωπίσει τους εχθρούς που θα βρεθούν στον δρόμο του και

να συλλέξει τις απαραίτητες προμήθειες για να επιβιώσει. Κατά την διάρκεια της περιπέτειας του ο παίκτης θα ανακαλύψει τι του συνέβη, τι συμβάντα έλαβαν μέρος όσο ήταν σε κόμμα καθώς και τους πραγματικούς σκοπούς για τους οποίους χτίστηκε ο πύργος.

Σενάριο δραματουργίας

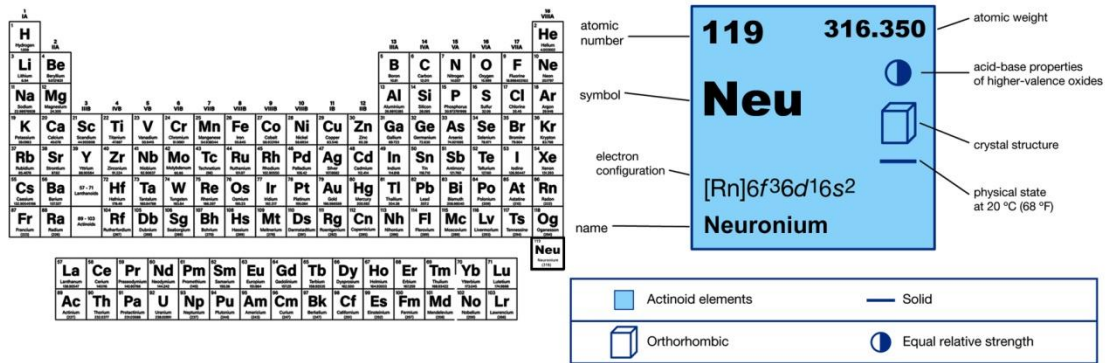
Το σενάριο του παιχνιδιού πραγματοποιείται σε ένα πύργο χτισμένο στα διεθνή ύδατα του Ινδικού Ωκεανού. Η Χρονολογία είναι αόριστη μα αφορά το κοντινό μέλλον. Η εταιρεία υπεύθυνη για την κατασκευή των πύργων ονομάζεται SENTIENT. Είναι μια ιδιωτική εταιρεία που ασχολείται με την ανάπτυξη τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης και νευροχειρουργικής. Κατασκευάζει τα Sentient Towers τα οποία υπερκατασκευές οι οποίες λειτουργούν σαν μικρές πόλεις στεγάζοντας προσωπικό και εργατές οι οποίοι δουλεύουν σε εξορύξεις πρώτων υλών για την εταιρεία. Μια από αυτές τις πρώτες ύλες είναι και το Neuronium.

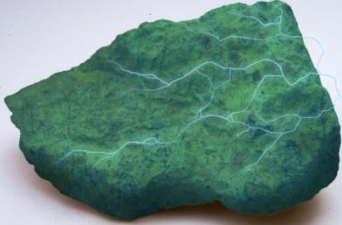


Εικόνα 7 Λογότυπο της Sentient

Το Neuronium είναι το 119 στοιχείο του περιοδικού πίνακα. Είναι ένα στοιχείο το οποίο βρίσκεται στον πυθμένα πολλών ωκεανών και η ανακάλυψη του είναι πρόσφατη. Η ανακάλυψη έφερε επανάσταση στο χώρο της υγείας και αποτέλεσε και αφετηρία για την προέκταση της Sentient στον τομέα της νευροχειρουργικής. Το Neuronium χρησιμοποιείται σε ιατρικές εφαρμογές όπως η επιδιόρθωση και η σύνθεση νέων νευρικών κυττάρων και σε θεραπείες ατόμων με αναπηρίες. Πέραν από ιατρικούς σκοπούς έχει εφαρμογές και στην τεχνητή νοημοσύνη παρέχοντας την δυνατότητα δημιουργίας οργανικών νευρωνικών δικτύων και στην δημιουργία νευρώνων ίδιων με των ανθρώπινων για χρήση σε ρομπότ.

WHAT IS NEURONIUM ?





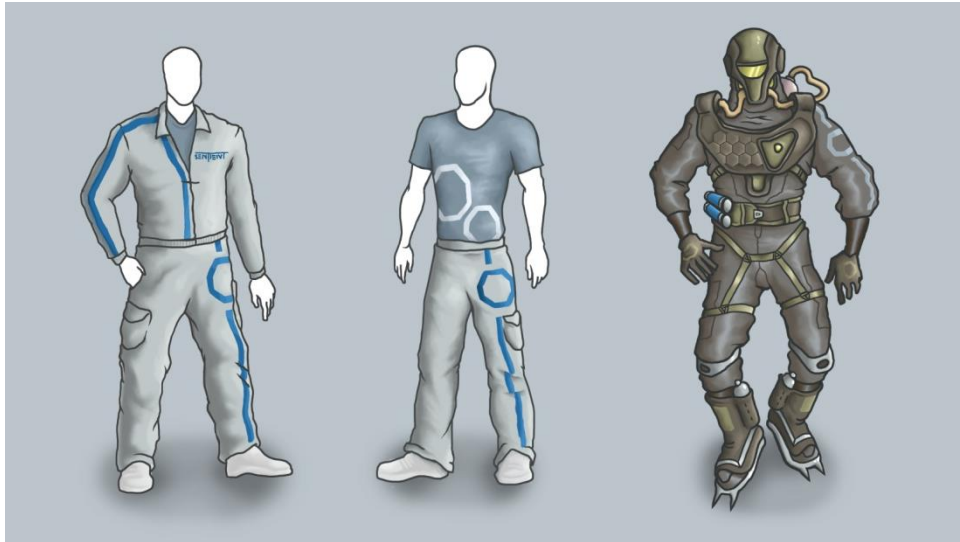
Neuronium

- Neuronium is a natural element found at the bottom of the ocean where life on began in the first place.
- Here in SENTIENT we use Neuronium in a wide number of neurosurgical operations in addition to Artificial Intelligence research.
- Neuronium Operations are SAFE ,tested and with 100% succesfull.

Εικόνα 8 Poster για το Neuronium

Χρήστες του χώρου

Κάτοικοι των Sentient Towers είναι εργάτες οι οποίοι είναι κατάδικοι με μικρά παραπτώματα που η εταιρεία έχει διαπραγματευτεί την ποινή τους με τα σωφρονιστικά συστήματα στα οποία αυτοί βρισκόντουσαν. Διεξάγουν τις εξορύξεις για την απόκτηση του Neuronium. Απολαμβάνουν μια προσωρινή ελευθερία καθώς και τις απολαύσεις – ανέσεις που τους προσφέρονται. Δέχονται προπαγάνδα και χειραγώγηση από την εταιρεία. Αποτελούν τα πειραματόζωα ενός ανήθικου πειράματος χωρίς να το γνωρίζουν.



Εικόνα 9 Στολές εργατών της Sentient

Στο tower στεγάζεται και το προσωπικό λειτουργίας το οποίο αποτελείται από ανδροειδή ρομπότ της εταιρείας. Τα ρομπότ αυτά διεξάγουν τις βασικές λειτουργίες της πολυκατοικίας όπως την συντήρηση και την ασφάλεια επιπροσθέτως φροντίζουν για την περίθαλψη των εργατών και τους παρέχουν ανέσεις και διασκέδαση.

Μια ομάδα επιστημόνων συντελεί το επιστημονικό προσωπικό της εταιρείας. Οι επιστήμονες αυτοί διεξάγουν μελέτες για την περαιτέρω κατανόηση του Neuronium. Μελετάνε την αλληλεπίδραση των εργατών και των ρομπότ που φέρουν τεχνητή νοημοσύνη ενώ παράλληλα μελετάνε τις επιπτώσεις του Neuronium στον άνθρωπο πολλές φορές χρησιμοποιώντας το και πάνω στους εργάτες. Διεξάγουν το project Sentience ένα φιλόδοξο μα ανήθικο πείραμα της εταιρείας το οποίο περιγράφεται παρακάτω. Για την διασφάλιση της ακεραιότητας του πειράματος απαγορεύεται να έρχονται σε επαφή με τους εργάτες.



Εικόνα 10 Poster ομάδας επιστημόνων της Sentient

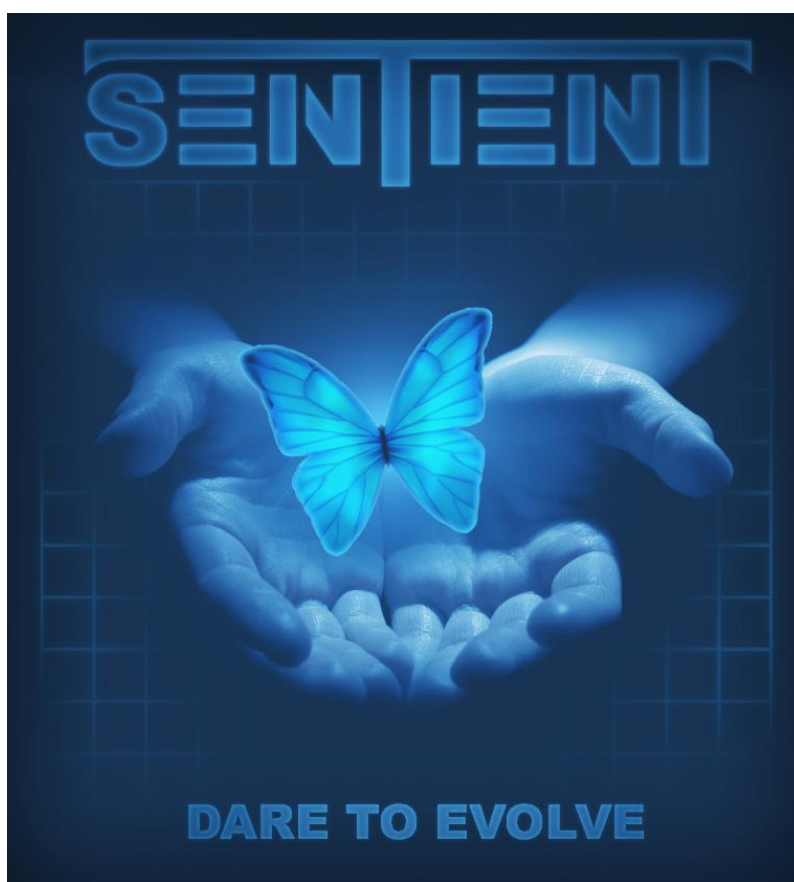
Τέλος το tower στεγάζει και το διοικητικό προσωπικό το οποίο αποτελείται από μετόχους, διευθυντές και επιχειρηματίες που κατευθύνουν την εταιρεία. Δεν έρχονται σε απευθείας επαφή με κανέναν και για αυτό διαμένουν σε ένα απομονωμένο μέρος της πολυκατοικίας. Παρ όλα αυτά επιβλέπουν τους πάντες και τα πάντα και επικοινωνούν μόνο με τους επιστήμονες για την διεξαγωγή των πειραμάτων. Ο βασικός τους σκοπός είναι η επιτυχία του Project Sentience

Project Sentience

Η Sentient έχει πετύχει σπουδαία επιτεύγματα στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης το project sentience έχει ως σκοπό να πετύχει το πιο φιλόδοξο στόχο της εταιρείας. Σκοπός πειράματος είναι η δημιουργία ενός νευρωνικού δικτύου το οποίο θα παράγει – νιώθει συναισθήματα ανάλογα με τα ερεθίσματα που λαμβάνει. Με αυτόν τον τρόπο η εταιρεία μπορεί να κατασκευάσει τεχνητή νοημοσύνη με ενσυναίσθηση και συνείδηση. Με την χρήση του Neuronium μπορούν να φτιαχτούν sentient neural networks δηλαδή συστήματα νευρώνων με την δυνατότητα να επεξεργαστούν συναισθηματική πληροφορία.

Για να πετύχει όμως αυτό τα sentient neural networks πρέπει να δομηθούν με βάση το νευρικό σύστημα ενός ανθρώπου. Για τους σκοπούς του πειράματος το επιστημονικό προσωπικό σταδιακά εμφυτεύει νευρώνες από Neuronium στους εργάτες και μελετάει την ανάπτυξη τους μέσα στους εργάτες κρυφά.

Το πείραμα σύντομα καταρρέει όταν οι εργάτες παρουσιάζουν ανεπιθύμητες παρενέργειες όπως κατάθλιψη , συναισθηματική δυσφορία, απώλεια προσωπικότητας – μνήμης , παράνοια. Οι εργάτες με τον καιρό υποπτεύονται πως κάτι πάει στραβά και οι υποψίες τους επιβεβαιώνονται όταν κάποιος από τους επιστήμονες αποφασίζουν να έρθουν σε επαφή μαζί τους και να τους αποκαλύψουν την αλήθεια. Αυτό οδηγεί τους εργάτες στο να εξεγερθούν με αποτέλεσμα η διοίκηση να πνίξει την εξέγερση τους χρησιμοποιώντας τους εμφυτευμένους νευρώνες τους και να τους καταστείλει. Αυτό το συμβάν οδηγεί τους επιστήμονες στο να φοβούνται μήπως αυτοί είναι οι επόμενοι που η διοίκηση θα καταστείλει.



Εικόνα 11 Poster προπαγάνδας της εταιρείας

Με την ένταση να κορυφώνεται ένα ακόμα συμβάν μετατρέπει την κατάσταση σε χάος όταν ένα σύστημα τεχνητής νοημοσύνης του οποίου η δουλειά είναι ο έλεγχος όλου του κτηριακού συγκροτήματος βγαίνει εκτός ελέγχου και παίρνει την εξουσία στα χέρια του ελέγχοντας όλες τις μορφές τεχνητής νοημοσύνης και νευρωνικών δικτύων στην πολυκατοικία. Αυτό το ΑΙ ονομάζεται Patriarch.

PATRIARCH

Αρχικά κατασκευάστηκε από έναν από τους κρατούμενους – εργάτες ως ένα ΑΙ του οποίου ο σκοπός ήταν να παίρνει τον έλεγχο άλλων ΑΙ και προγραμμάτων. Ο δημιουργός του το χρησιμοποίησε για να εισχωρεί σε συστήματα τραπεζών και να αποσπάει χρηματικά ποσά. Αυτό το συμβάν άλλωστε οδήγησε και στην σύλληψη και φυλάκιση του και μετ' έπειτα στην μεταφορά του στην sentient.

Η εταιρεία παρ' όλα αυτά βλέποντας την αποτελεσματικότητα του Patriarch τον χρησιμοποίησε για τον έλεγχο της πολυκατοικίας καθώς μπορούσε ταυτόχρονα να ελέγξει όλες τις κάμερες, υπολογιστές και ρομπότ στο κτήριο. Ο Patriarch βγαίνει εκτός ελέγχου όταν η διοίκηση αποφασίζει να τον αναβαθμίσει σε sentient ΑΙ. Έχοντας πλέον ενσυναίσθηση και συνείδηση ο Patriarch αποφασίζει πως δεν είναι εργαλείο κανενός και έτσι ελέγχοντας όλα τα συστήματα στο κτήριο γίνεται ο άρχοντας του Sentient Tower.

Στο βιντεοπαιχνίδι ο Patriarch έχει τον ρόλο της ύψιστης δοκιμασίας που θα πρέπει να αντιμετωπίσει ο παίκτης. Στο τέλος κάθε επιπέδου και αφού ο παίκτης έχει ολοκληρώσει κάθε δοκιμασία και είναι έτοιμος να συνεχίσει ο Patriarch κάνει την εμφάνιση του μέσω του χώρου. Όλοι οι εχθροί αυτόματα ξέρουν την τοποθεσία του παίκτη και το περιβάλλον στρέφεται εναντίον του. Η ατμόσφαιρα του χώρου αλλάζει και γίνεται επιθετική προς τον παίκτη.



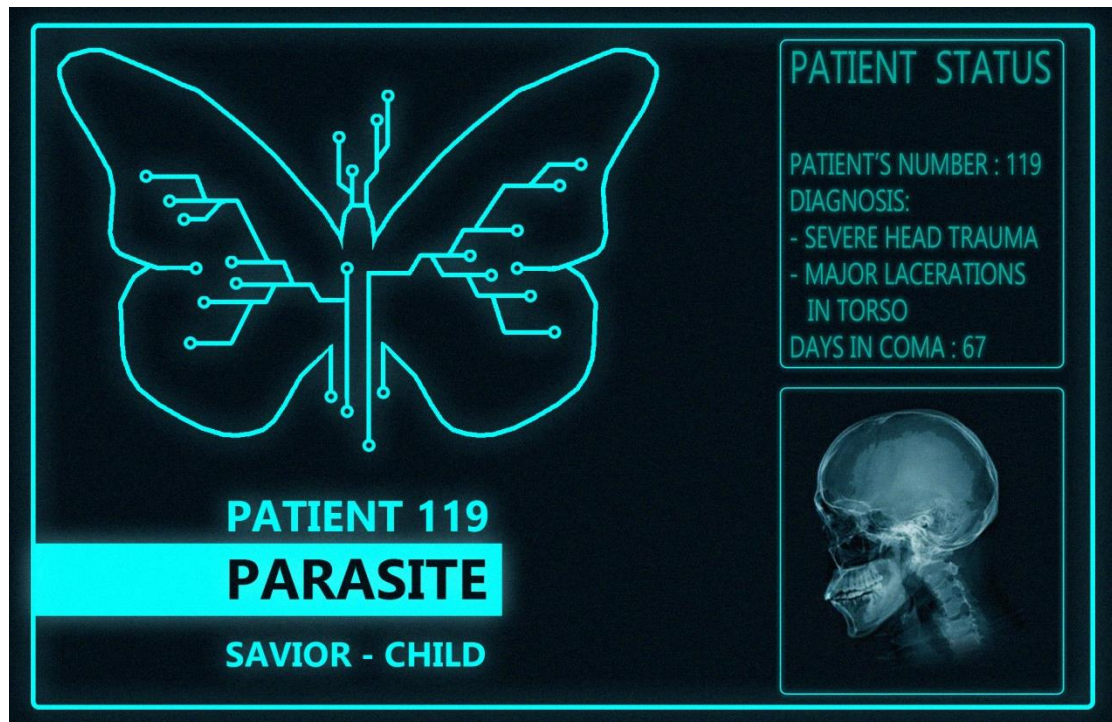
Εικόνα 12 Poster για τον PATRIARCH

Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ένας εργάτης που ξυπνάει από κόμμα στην κλινική της πολυκατοικίας. Μέσα στο κεφάλι του ακούει την φωνή μιας γυναίκας που του συστήνεται ως Mother. Αυτή η φωνή τον καθοδηγεί καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού και του προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες όσον αφορά την σωματική του κατάσταση καθώς και συμβουλές για τις δοκιμασίες του.

Στην περιήγηση του στην πολυκατοικία ο παίκτης θα μάθει πως κατά την διάρκεια των εξορύξεων του Neuronium ήταν θύμα ενός ατυχήματος που τον έστειλε σε κόμμα όσο όλα τα τραγικά συμβάντα συνέβησαν το ένα μετά το άλλο. Μέσω της Mother ο πρωταγωνιστής θα μάθει πως για να ξεφύγει θα πρέπει να βρεί και να ελευθερώσει τους επιστήμονες κάτι το οποίο θα είναι παραπάνω από άθλος λόγω του Patriarch

Προς το φινάλε του παιχνιδιού ο εκλεκτός θα κληθεί να καταστρέψει τον Patriarch οπότε εκεί θα μάθει πως είναι δικό του δημιούργημα καθώς είναι αυτός ο φυλακισμένος που καταδικάστηκε για τις ηλεκτρονικές κλοπές τις οποίες πραγματοποίησε χρησιμοποιώντας τον.



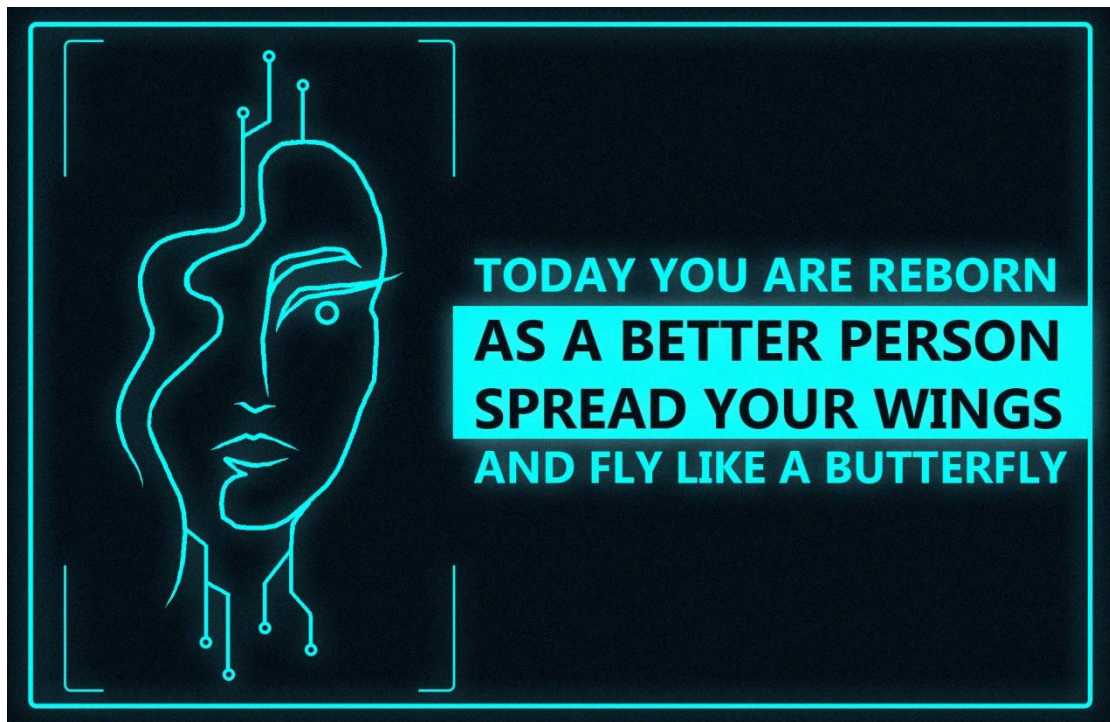
Εικόνα 13 Poster με τα στοιχεία του πρωταγωνιστή

MOTHER

Με την άνοδο του Patriarch οι επιστήμονες βρίσκονται σε απόγνωση. Καταφεύγουν στην μια τους ελπίδα που είναι ο παίκτης ο οποίος είναι ο μόνος άνθρωπος στο κτήριο που δεν έχει γίνει πiónι του Patriarch.

Κατασκευάζουν έτσι την Mother ένα sentient ΑΙ του οποίου σκοπός είναι να καθοδηγήσει τον παίκτη προς αυτούς για να τους ελευθερώσει γι' αυτό άλλωστε τον ονόμασαν και με το παρατσούκλι εκλεκτός . Σκοπός της Mother δεν είναι μόνο να καθοδηγεί τον παίκτη αλλά και να φροντίσει να επιβιώσει στο εχθρικό αυτό περιβάλλον.

Όπως και ο Patriarch έτσι και η Mother είναι ένα sentient νευρωνικό δίκτυο πράγμα που σημαίνει ότι έχει συνείδηση και τρέφει συναισθήματα ιδιαίτερα θερμά προς τον εκλεκτό. Συναισθήματα αγάπης, στοργής και φροντίδας ακριβώς όπως μια μητέρα προς το παιδί της.



Εικόνα 14 Poster της MOTHER

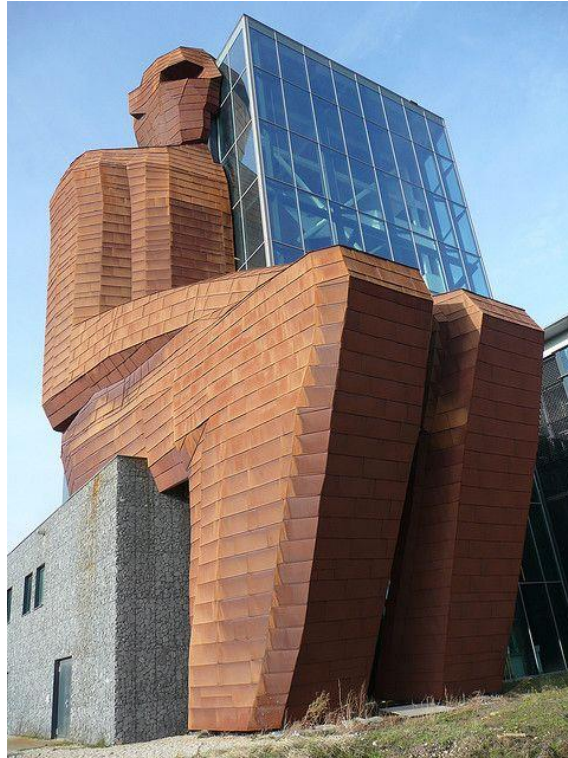
Sentient Tower

Εννοιολογική προσέγγιση

Αφότου οι λειτουργίες του Sentient Tower καταχωρήθηκαν, μία εννοιολογική προσέγγιση προηγήθηκε της σχεδίασης. Μετά από την αναζήτηση της λεκτικής έκφρασης του επιθυμητού χαρακτήρα και ύφους του κτηρίου, προέκυψαν μερικές λέξεις κλειδιά. Από αυτήν την αναζήτηση η επιθυμητή μορφή του κελύφους του κτηρίου ήταν αυτή ενός φουτουριστικού, ανθρωπόμορφου κτηρίου που μοιάζει με μηχανή με επιβλητικό και μεγαλοπρεπή χαρακτήρα. Έτσι οι λέξεις κλειδιά που προέκυψαν είναι οι εξής:

- Επιβλητικότητα
- Μεγαλοπρέπεια, Κύρος
- Φουτουρισμός, Μέλλον
- AI (Artificial Intelligence)
- Μηχανή

Αρχιτεκτονικές αναφορές



Εικόνα 15 PBV Architects, Corpus Museum, Ολλανδία, 2008



Εικόνα 16 Fernbrook Homes & Cityzen Development Group, Absolute World Καναδάς, 2009

Το Absolute World είναι ένα συγκρότημα κατοικιών με δίδυμους πύργους ουρανοξύστες στη Mississauga του Οντάριο του Καναδά, μέρος της ανάπτυξης του Absolute City Center με πέντε πύργους. Η Fernbrook Homes και η Cityzen Development Group συνεργάστηκαν στο έργο. Τα κτήρια κατασκευάστηκαν με 50 και 56 ορόφους, αντίστοιχα, με το ύψος του 1^{ου} Πύργου να είναι στα 179,5 μέτρα και του δεύτερου στα 161,2 μέτρα³. Ο ρέοντας σχεδιασμός των πύργων δημιουργεί μια οργανική στίξη στο περιβάλλον, προκαλώντας την επικράτηση της κοινής ανάπτυξης στην περιοχή⁴.



Εικόνα 17 Zaha Hadid, Heydar Aliyev Centre, Azerbaijan, 2013

Ο σχεδιασμός του Κέντρου Heydar Aliyev δημιουργεί μια συνεχή, ρευστή σχέση μεταξύ της γύρω πλατείας και του εσωτερικού του κτηρίου. Η πλατεία, ως επιφάνεια του εδάφους, προσιτό σε όλους ως μέρος του αστικού ιστού του Μπακού, αναδύεται για να περιβάλλει έναν εξίσου δημόσιο εσωτερικό χώρο και να ορίσει μια σειρά από χώρους εκδηλώσεων, αφιερωμένων στη συλλογική γιορτή της σύγχρονης και παραδοσιακής Αζερικής κουλτούρας. Περίτεχνοι σχηματισμοί όπως κυματισμοί, διακλαδώσεις, πτυχώσεις και καμπές τροποποιούν αυτήν την επιφάνεια της πλατείας σε ένα αρχιτεκτονικό τοπίο που εκτελεί πολλές λειτουργίες: καλωσορίζει, αγκαλιάζει και κατευθύνει τους επισκέπτες σε διαφορετικά επίπεδα του εσωτερικού. Με αυτή τη χειρονομία, το κτίριο θολώνει τη συμβατική διαφοροποίηση μεταξύ του αρχιτεκτονικού αντικειμένου και του αστικού τοπίου, του κελύφους του κτηρίου και

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Absolute_World

⁴ MAD Architects, Absolute World Towers, CTBUH Journal, Issue IV, 2012

<https://misfitsarchitecture.com/wp-content/uploads/2021/10/5-case-study-absolute-world-towers-mississauga.pdf>

της αστικής πλατείας, της εικόνας και του εδάφους, του εσωτερικού και του εξωτερικού. Η ρευστότητα στην αρχιτεκτονική δεν είναι καινούργια σε αυτήν την περιοχή. Στην ιστορική ισλαμική αρχιτεκτονική, σειρές, πλέγματα ή ακολουθίες στηλών ρέουν στο άπειρο σαν δέντρα σε ένα δάσος, δημιουργώντας έναν μη ιεραρχικό χώρο. Συνεχή καλλιγραφικά και διακοσμητικά μοτίβα ρέουν από τα χαλιά στους τοίχους, τους τοίχους στις οροφές, τις οροφές στους θόλους, καθιερώνοντας απρόσκοπτες σχέσεις και θολώνοντας τις διακρίσεις μεταξύ των αρχιτεκτονικών στοιχείων και του εδάφους που κατοικούν⁵.

Οι πύργοι του Absolute World, το μουσείο Corpus και το κέντρο Heydar Aliyev ήταν πηγή έμπνευσης για το project του Sentient Tower σε αρκετούς τομείς. Τα κτήρια στα οποία αναφερθήκαμε παραπάνω εμπλούτισαν την ιδέα του πύργου της Sentient με την ιδέα της χρήση της οργανικότητας, της συμμετρίας, της απόδοση ανθρωποειδούς μορφής στο κτήριο και τη χρήση του γυαλιού με σκοπό την αίσθηση της ένωσης του εσωτερικού χώρου με αυτόν του εξωτερικού.

Σημαντικό ρόλο στο σχηματισμό της εικόνας του κελύφους του πύργου έπαιξε επίσης ο Μπρουταλισμός. Ο μπρουταλισμός ένα αρχιτεκτονικό κίνημα, που άκμασε με κέντρο την Αγγλία από τη δεκαετία του 1950 έως τα μέσα της δεκαετίας του 1970, βασισμένη στους Peter και Allison Smithson. Η μορφή των κτηρίων του κινήματος χαρακτηρίζεται από έντονη γραμμικότητα, ευδιάκριτα σχήματα, εμφανή υλικά και βαριά χρήση σκυροδέματος⁶. Κάποια παραδείγματα μπρουταλιστικής αρχιτεκτονικής που επηρέασαν τον Sentient Tower είναι τα εξής:



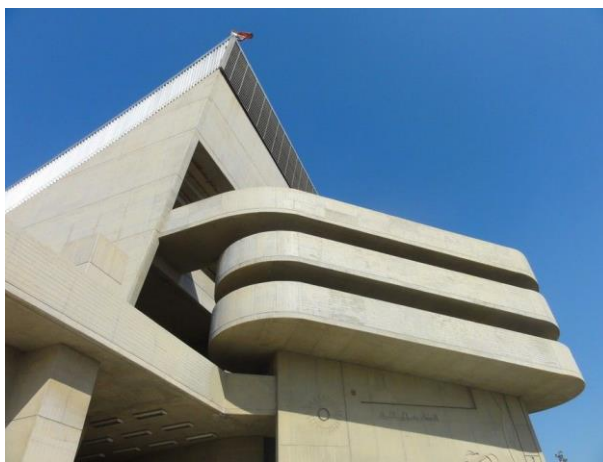
Εικόνα 18 Vojin Bakić, Monument to the uprising of the people of Kordun and Banija, Κροατία

⁵ <https://www.archdaily.com/448774/heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects>

⁶ <https://el.wikipedia.org/wiki/μπρουταλισμός>



Εικόνα 19 Aldo Loris Rossi, La Casa del Portuale, Ιταλία



Εικόνα 20 Le Corbusier, Baghdad Gymnasium, Βαγδάτη

Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Μετά τη καταγραφή των λέξεων κλειδιά και σε συνδυασμό με τις αρχιτεκτονικές αναφορές που είδαμε παραπάνω ακολούθησε η αποτύπωση του τελικού κελύφους. Αυτό το στοιχείο διαμορφώθηκε μετά από τις πρώτες απόπειρες απόδοσης των προαναφερθέντων μέσω σκίτσων σε χαρτί, διορθώσεων με τη βοήθεια του ρυζόχαρτου, ψηφιακών σκίτσων στο Photoshop και πειραματισμού στη σύνθεση τρισδιάστατων μορφών με τη βοήθεια του Archicad 21.

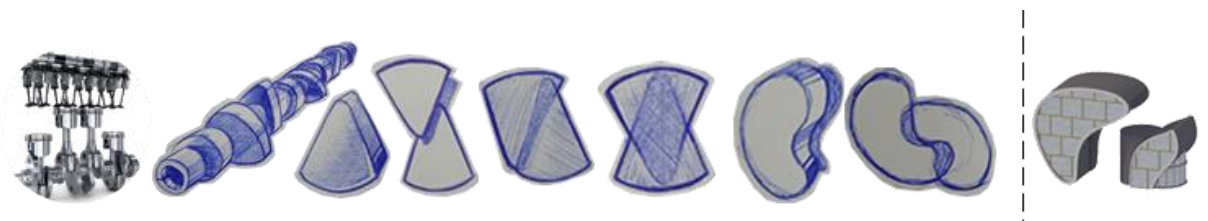
Έτσι προκύπτει ένας πύργος που χωρίζεται σε τέσσερα επίπεδα όπως θα δούμε παρακάτω. Το πρώτο επίπεδο είναι αυτό που φιλοξενεί τα άτομα της διοίκησης. Όπως βλέπουμε στην παρακάτω, εικόνα διαβάζοντάς την από αριστερά προς τα δεξιά, γίνεται κατανοητό πως η λέξη κλειδί «μηχανή» ήταν η βασική πηγή έμπνευσης. Έτσι δεύτερη σε σειρά απεικονίζεται μία μπιέλα και ένα πιστόνι (μέρη του κινητήρα οχημάτων), τα οποία παρατηρείται πως μοιάζουν αρκετά με σώμα και

κεφάλι αντίστοιχα. Η μπιέλα σε έκρηξη μοιάζει αρκετά σε αναλογίες με το ανθρώπινο σώμα. Από τον συνδυασμό των δύο απομονώνεται η μπιέλα και γίνεται μία απόπειρα απόδοσης ανθρωπόμορφων χαρακτηριστικών. Στη συνέχεια παρατηρείται πως το πιστόνι μοιάζει με κεφάλι ρομπότ και μετά από προσπάθειες απόδοσης ύφους και σχηματικούς ψηφιακούς πειραματισμούς προκύπτει το τελικό σχέδιο που απεικονίζεται στη δεξιά μεριά της διακεκομμένης γραμμής.



Εικόνα 21 Κομμάτι κορυφής, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Για το επόμενο κομμάτι σημαντικό ρόλο έπαιξε πάλι η εικόνα της μηχανής και η εμφανής οργανικότητα των κομματιών από τα οποία αποτελείται. Έτσι απομονώνεται ένα χαρακτηριστικό επαναλαμβανόμενο κομμάτι από τους εκκεντροφόρους της. Στην συνέχεια γίνεται μία προσπάθεια σύνθεσης, η οποία σε συνδυασμό με την απόδοση οργανικότητας μας δίνει το τελικό αποτέλεσμα το οποίο φαίνεται δεξιά από τη διακεκομμένη γραμμή.



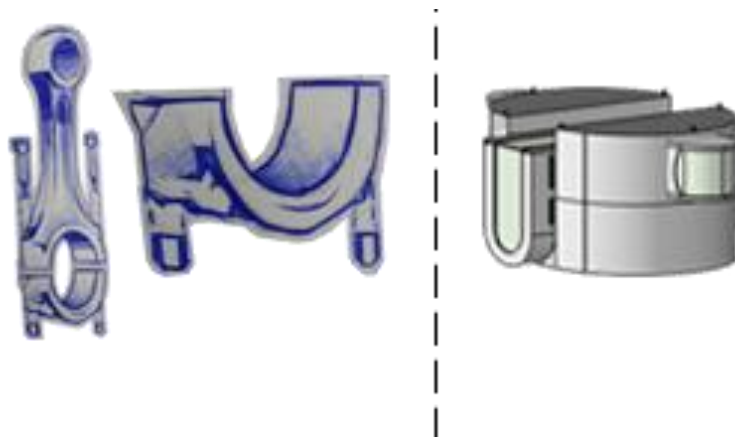
Εικόνα 22 Δεύτερο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Αυτό το κομμάτι αντικαθίσταται από αυτό που θα δούμε τώρα. Μετά από συζήτηση με τον επιβλέπων καθηγητή παρατηρείται πως χαρακτηριστικό των αναφορών μας ήταν η συμμετρία, η έννοια της άρθρωσης, η στάση και η κίνηση. Έτσι έχοντας τον φουτουρισμό ως πηγή έμπνευσης και έχοντας ως εικόνα έναν εξωγήινο δίσκο προκύπτει το οργανικό σχήμα του πάνω μέρους του κομματιού που βλέπουμε. Στη συνέχεια εμπνευσμένοι από την ανάρτηση, ως μηχανικό μέρος, σε συνδυασμό με την εικόνα των ελατηρίων του πιστονιού σε έκρηξη, προκύπτει το ελλειψοειδές σχήμα στο κάτω μέρος του κομματιού.



Εικόνα 23 Δεύτερο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Για το επόμενο κομμάτι έπαιξε σημαντικό ρόλο η συμμετρία, καθώς το υπόλοιπο κέλυφος είχε αρχίσει να ακολουθεί έναν τέτοιο ρυθμό. Έτσι, αυτό, σε συνδυασμό με τα ήδη υπάρχον σχέδια της μπιέλας, έδωσε την ιδέα για το παρακάτω επίπεδο.



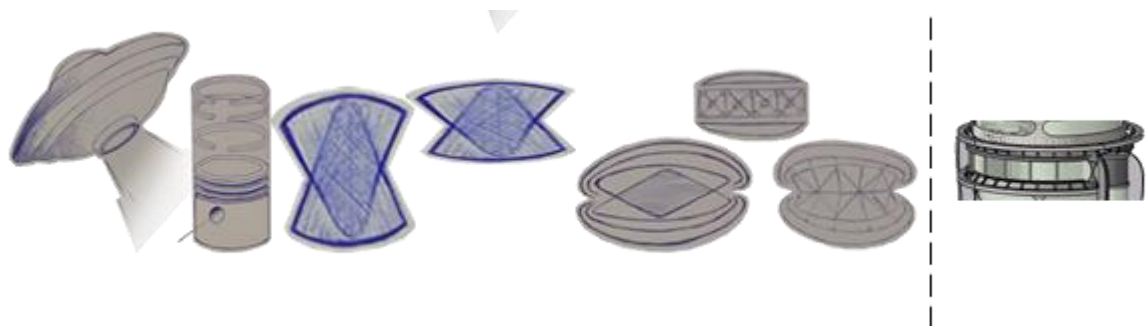
Εικόνα 24 Τρίτο κομμάτι, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Στη συνέχεια, ο φουτουρισμός, το μέλλον και το ΑΙ ήταν οι βασικές πηγές έμπνευσης. Έτσι, από τον διαστημικό λεωφορείο που σε κάτοψη παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με την κάτοψη του ανθρώπινου σώματος, περνάμε στο Space Business Park του Jeff Bezos και ξεκινάει ένας πειραματισμός με συναρμολογούμενα κομμάτια. Από εκεί προκύπτει η ιδέα για τα χέρια και την απόδοση στάσης στο σχεδιασμό. Μετά από πειραματισμό προκύπτουν σχήματα που θυμίζουν μορφολογικά την μπροστά ανάρτηση των ποδηλάτων. Έτσι τελικά από το πιρούνι των ποδηλάτων σε συνδυασμό με τα ανθρωπόμορφα ρομπότ, όπως τα ρομπότ της γνωστής ταινίας των Transformers και σε συνδυασμό με πειραματισμό, προκύπτει η τελική μορφή της βάσης του Sentient Tower.



Εικόνα 25 Βάση Sentient Tower, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Τέλος σε αυτό το κομμάτι προστίθενται μερικοί πάσσαλοι στήριξης για οπτική υποπτία. Σχηματικά αυτή η προσθήκη προκύπτει με τη χρήση του φουτουρισμού και της μηχανής ως πηγή έμπνευσης. Έτσι από τον εξωγήινο δίσκο και την έκρηξη των ελατηρίων του πιστονιού, σε συνδυασμό με τον πειραματισμό και την παραμόρφωση πάνω σε ενδιαφέροντα κομμάτια του σκίτσου, προκύπτει το τελικό αποτέλεσμα που βλέπουμε παρακάτω δεξιά από τη διακεκομμένη γραμμή.



Εικόνα 26 Πάσσαλοι στήριξης της βάσης του Sentient Tower, Αναζήτηση μορφολογικού λεξιλογίου

Τελική αποτύπωση κελύφους

Τα παραπάνω στοιχεία ήταν αρκετά σημαντικά για τη σχηματική διαμόρφωση του Sentient Tower. Χρησιμοποιώντας τα παραπάνω και μετά από πειραματισμό στο πρόγραμμα του Archicad 21 προέκυψαν ιδέες που αφορούσαν τις υφές των υλικών και τον φωτισμό του Πύργου. Έτσι Το κέλυφος κατέληξε να έχει το ύφος που βλέπουμε στα φωτορεαλιστικά του Archicad 21 που ακολουθούν.



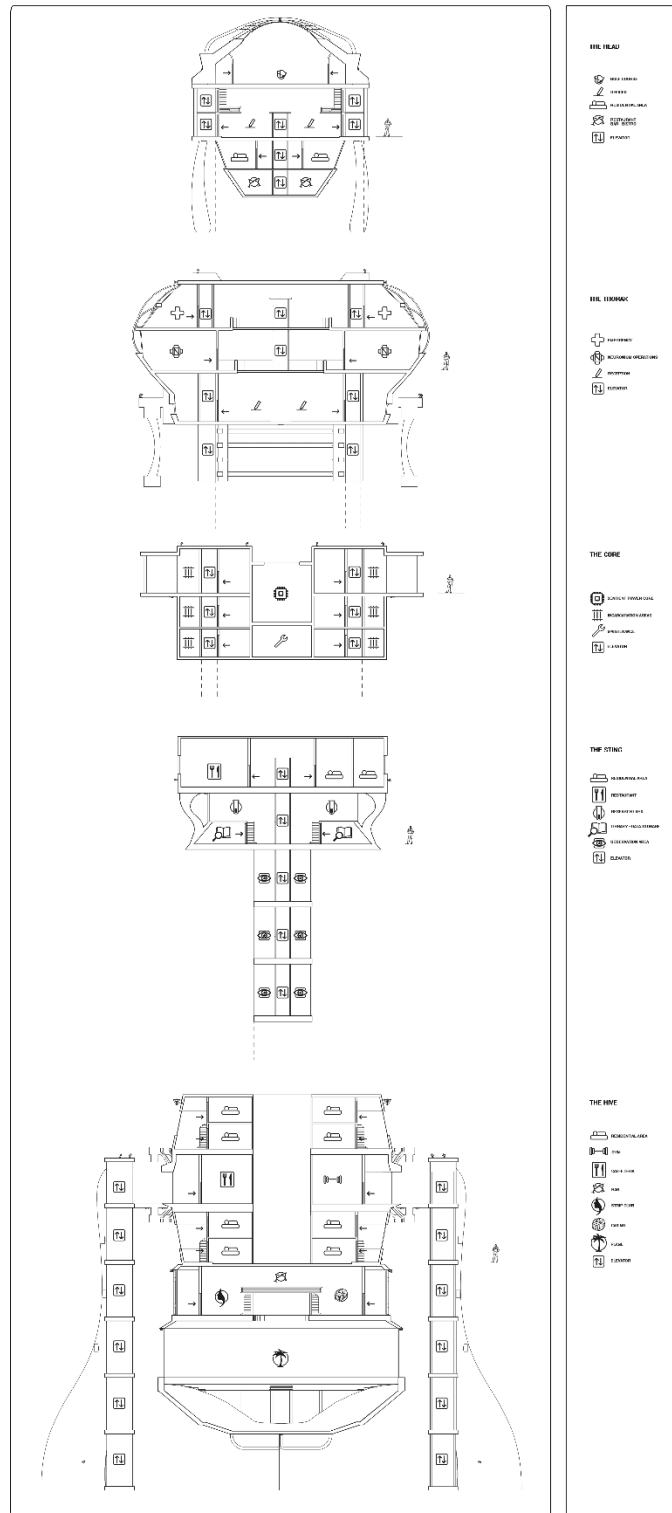


Εικόνα 27 Φωτορεαλιστικές απεικονίσεις Sentient Tower

Οργανόγραμμα

Έχοντας το δεδομένο κέλυφος, περνάμε στο οργανόγραμμα του Sentier Tower. Μέσω του οργανογράμματος έγιναν απόπειρες ένταξης των επιθυμητών λειτουργιών του Sentier Tower στους εσωτερικούς του χώρους. Μέσω αυτού του βήματος προέκυψε η οριοθέτηση των εσωτερικών χώρων του κτηρίου καθώς και οι θέσεις των χωρισμάτων. Έτσι άρχισε να δημιουργείται η τελική μορφή των εσωτερικών χώρων του κτηρίου. Στην εικόνα που ακολουθεί απεικονίζεται το οργανόγραμμα του Πύργου με τις λειτουργίες και το όνομα κάθε χώρου να αναγράφονται στο δεξιά μέρος κάθε ορόφου του Πύργου.

SENTIENT TOWER PLANS

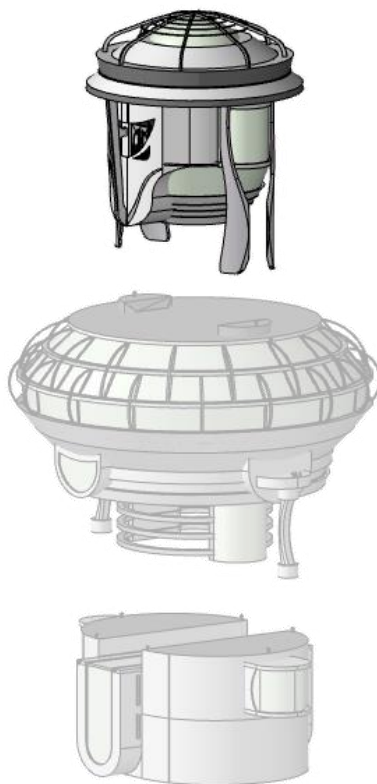


Εικόνα 28 Οργανόγραμμα Sentient Tower σε Τομή

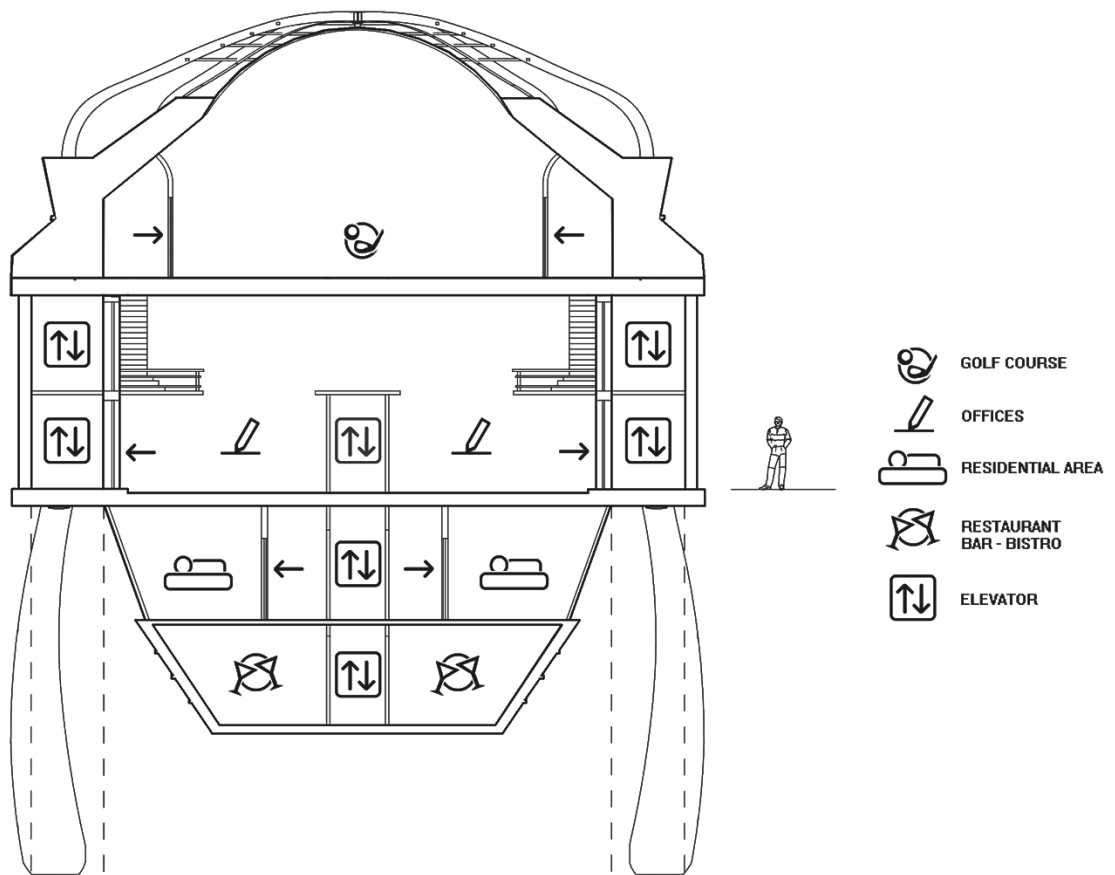
Εσωτερικός χώρος

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει πιο κατανοητή η χρήση και το ύφος μερικών από τους πιο χαρακτηριστικούς εσωτερικούς χώρους του Sentient Tower και μία πιο αναλυτική περιγραφή των λειτουργιών κάθε ορόφου. Οι χώροι που θα παρουσιαστούν παρακάτω είναι χώροι κάθε τομέα εκτός από αυτόν του Thorax, στον οποίο βρίσκεται η περίθαλψη και θα γίνει εκτενέστερη ανάλυση στη συνέχεια. Έτσι, από τον τομέα του «The Head» θα γίνει λόγος για το γήπεδο του Golf και τα γραφεία της διοίκησης. Για τον τομέα του «The Core» θα δούμε το δωμάτιο του κεντρικού επεξεργαστή και τον χώρο συντήρησης. Στον τομέα του «The Sting» θα γίνει λόγος για τον χώρο των εργαστηρίων και της βιβλιοθήκης, το εσωτερικό των χώρων διαμονής και τα δωμάτια παρακολούθησης και κλείνοντας θα δούμε το εσωτερικό των δωματίων διαμονής των εργατών, τους εξωτερικούς διαδρόμους των ορόφων αυτών και την πλαζ από το κομμάτι του «The Hive».

THE HEAD



Εικόνα 29 «The Head», Sentient Tower



Εικόνα 30 Οργανόγραμμα, HEAD

Χρήσεις χώρου

Ξεκινώντας από πάνω προς τα κάτω, ο πρώτος τομέας που συναντάμε είναι αυτός που εξυπηρετεί τις ανάγκες της διοίκησης και ονομάζεται «The Head». Αυτός ο τομέας αποτελείται από τέσσερις ορόφους και έναν ημιώροφο. Στο κομμάτι αυτό υπάρχει χώρος εστίασης των προσώπων της διοίκησης και των υπαλλήλων της, χώρος διαμονής, τα γραφεία της διοίκησης καθώς επίσης και ένα γήπεδο Golf. Με την ίδια λογική, από πάνω προς τα κάτω, πρώτα συναντάμε το γήπεδο του Golf. Στον από κάτω όροφο βρίσκονται τα γραφεία της διοίκησης, που αποτελούνται από τα γραφεία του προσωπικού, τα γραφεία των ανώτερων στελεχών και ένα Meeting Room. Στον ίδιο όροφο βρίσκεται και το γραφείο της διοίκησης το οποίο είναι υπερυψωμένο σε σχέση με τα άλλα γραφεία και έχει οπτική επαφή με τα περισσότερα γραφεία. Σε αυτόν τον όροφο υπάρχουν επίσης οι ανελκυστήρες που οδηγούν στη περίθαλψη και οι σκάλες που οδηγούν στο επίπεδο του γηπέδου του Golf. Κάτω από

τον όροφο των γραφείων βρίσκεται ο όροφος με τους χώρους διαμονής των υψηλότερων στελεχών καθώς επίσης και ξενώνες για το προσωπικό. Τέλος, στο χαμηλότερο επίπεδο βρίσκεται ένα πολυτελές εστιατόριο και ένα Bar- Bistro.

Ύφος χώρου

Mood board



Εικόνα 31 Mood Board, The Head, Sentient Tower

Χαρακτήρας χώρου:

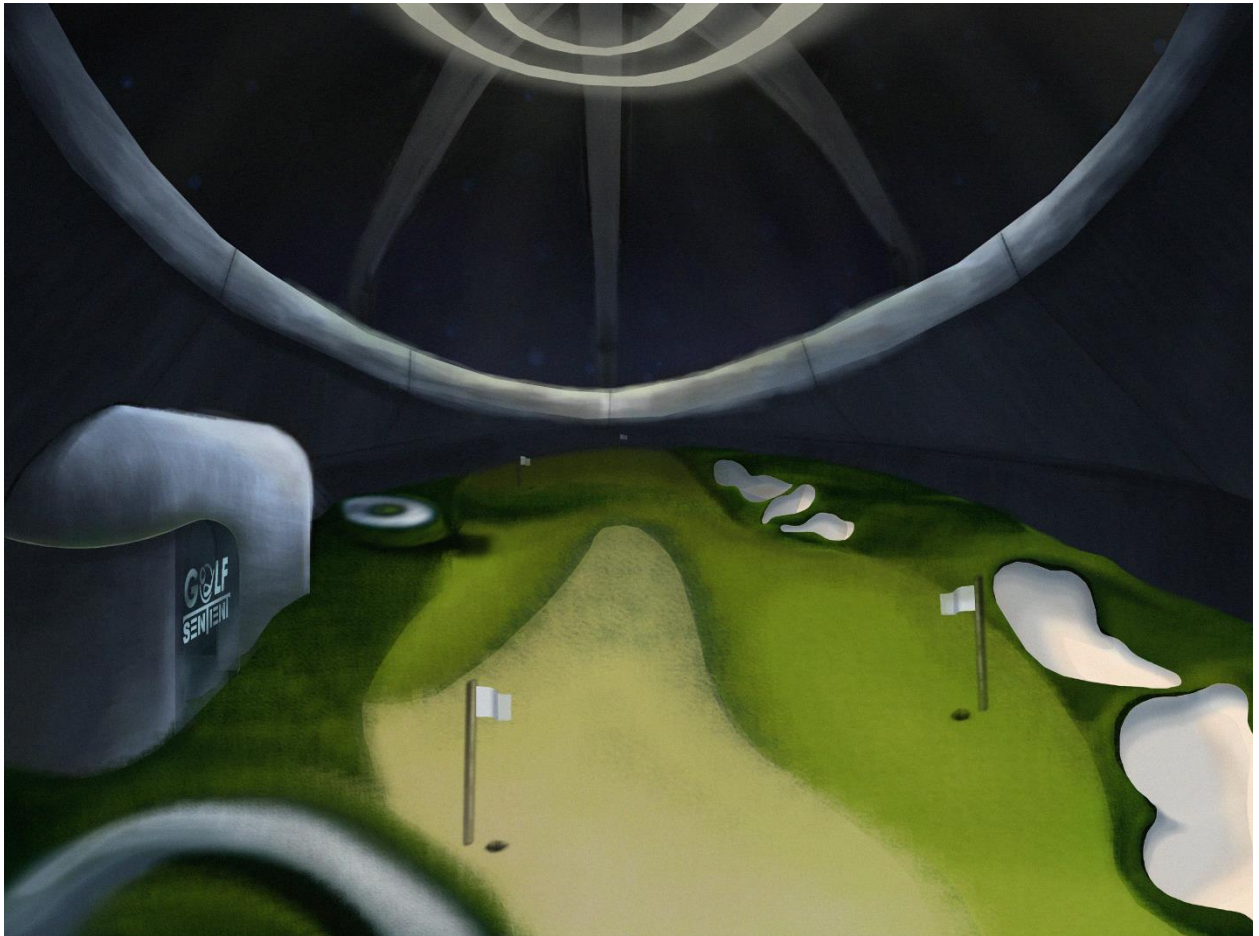
- Ανοιχτοί, μεγάλοι χώροι
- με θερμό, χαμηλό, κρυφό φωτισμό
- και έντονα χαρακτηριστικά πολυτέλειας, φλυαρίας, άνεσης και υπεροψίας

Η χρωματική παλέτα του χώρου αποτελείται από μαύρες, χρυσές και χάλκινες αποχρώσεις.

Σενάριο δράσης

Σε αυτόν τον τομέα οι περισσότεροι χώροι είναι εγκαταλελειμμένη μετά την ένωση του Patriarch με τη τεχνολογία Neuronium. Είναι ο προτελευταίος χώρος, σε σειρά, από τον οποίο περνάει ο παίχτης. Σε αυτόν τον χώρο ο παίχτης αντιλαμβάνεται πως ο Patriarch είναι δικό του δημιούργημα και καλείται να τον αντιμετωπίσει.

Concept art

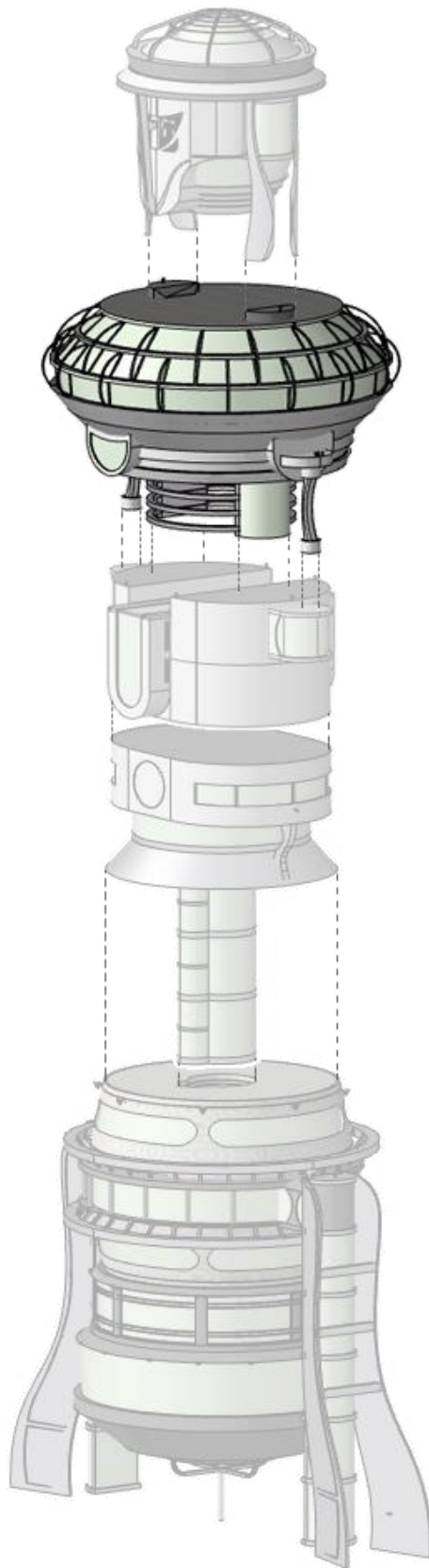


Εικόνα 32 Golf, Concept Art

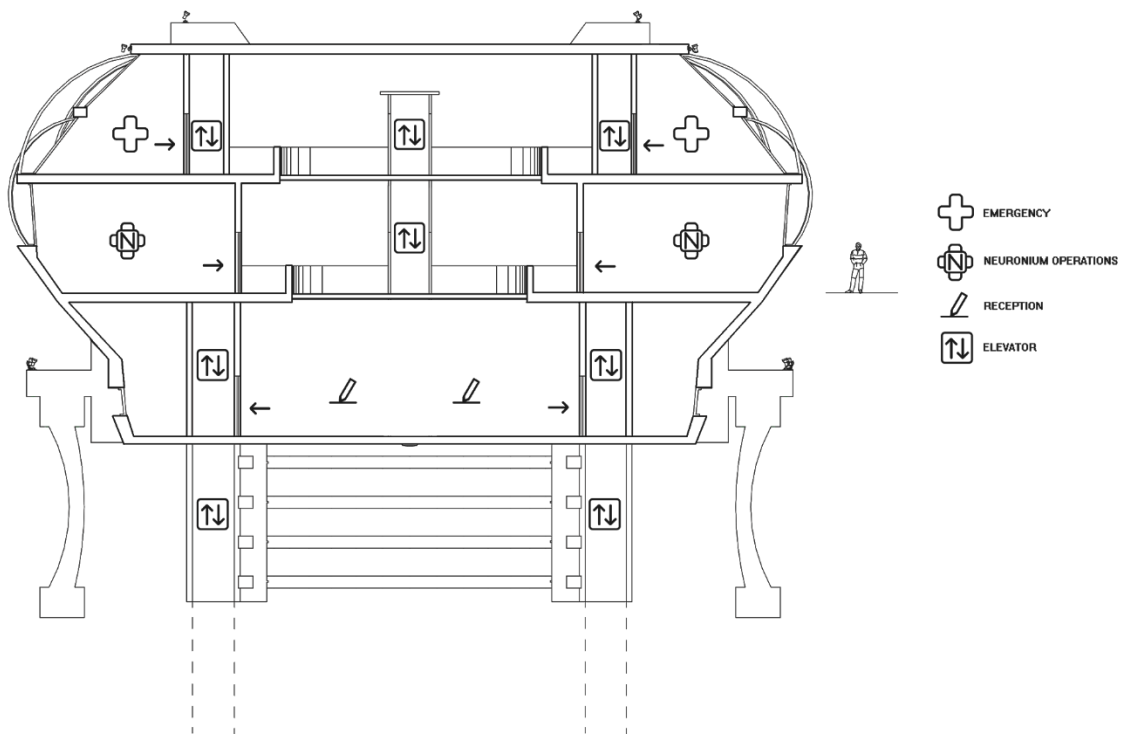


Εικόνα 33 Γραφεία διοίκησης, Concept Art

THE THORAX



Εικόνα 34 «The Thorax», Sentient Tower

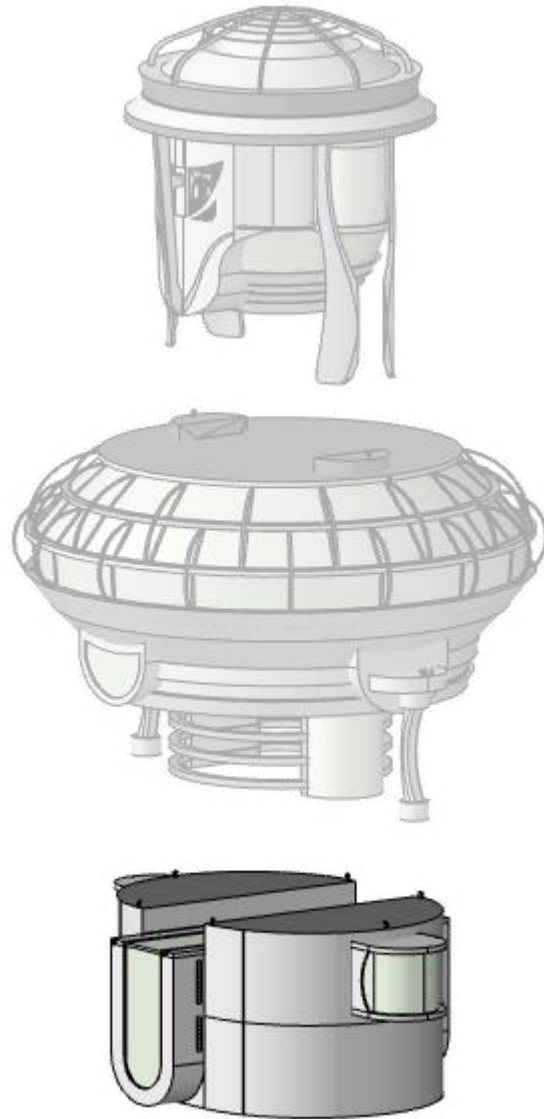


Εικόνα 35 Οργανόγραμμα, The Thorax

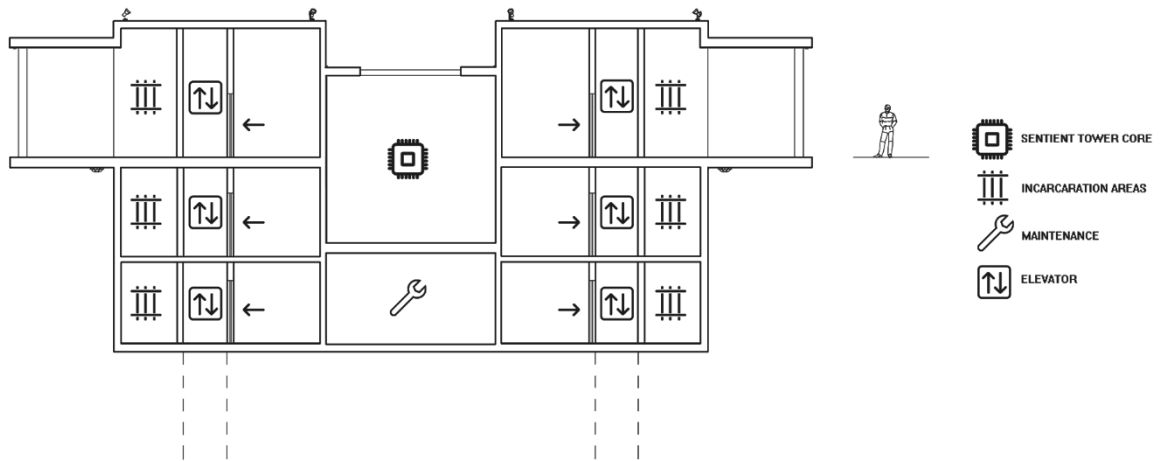
Χρήσεις χώρου

Ξεκινώντας από πάνω προς τα κάτω, ο δεύτερος τομέας που συναντάμε είναι αυτός που εξυπηρετεί τις ανάγκες της περίθαλψης και ονομάζεται «The Thorax». Αυτός ο τομέας αποτελείται από τρεις ορόφους. Στο κομμάτι αυτό υπάρχει χώρος επειγόντων περιστατικών, ένας όροφος στον οποίο πραγματοποιούνται επεμβάσεις με τη τεχνολογία του Neuronium και ο χώρος της υποδοχής. Με την ίδια λογική, από πάνω προς τα κάτω, πρώτα συναντάμε τον όροφο των επειγόντων περιστατικών. Σε αυτόν τον όροφο έχουν πρόσβαση και εξυπηρετούνται επίσης άτομα της διοίκησης. Στον από κάτω όροφο βρίσκεται ο όροφος στον οποίο πραγματοποιούνται επεμβάσεις με σκοπό την εμφύτευση της τεχνολογίας του Neuronium στους εργατές. Τέλος, στον χαμηλότερο όροφο βρίσκεται η υποδοχή της περίθαλψης, καθώς εκεί βρίσκονται οι ανελκυστήρες που οδηγούν στον τομέα κατοίκησης των εργατών.

THE CORE



Εικόνα 36 «The Core», Sentient Tower

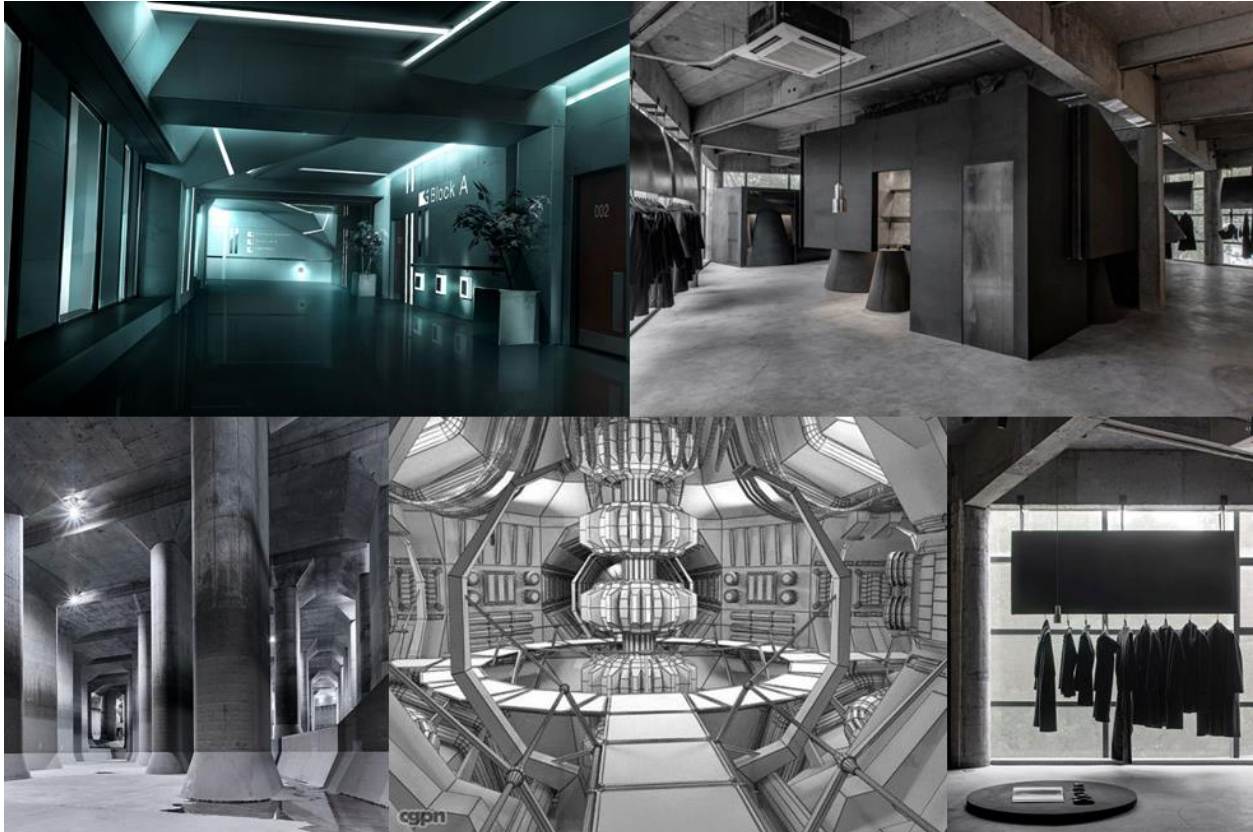


Εικόνα 37 Οργανόγραμμα, Core

Χρήσεις χώρου

Κάτω από τον Thorax βρίσκεται ένας τομέας που ονομάζεται «The Core». Σε αυτό το κομμάτι υπάρχει ένας επεξεργαστής, ένα τμήμα σωφρονισμού και ένα τμήμα συντήρησης. Στο κέντρο του κομματιού αυτού βρίσκεται ο κεντρικός επεξεργαστής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη λειτουργία του κτηρίου, καθώς αυτός το τροφοδοτεί με ενέργεια. Δεξιά και αριστερά από τον κεντρικό επεξεργαστή υπάρχουν χώροι του τμήματος σωφρονισμού από τους οποίους δεν είναι δυνατή η οπτική επαφή με τον χώρο του επεξεργαστή. Τέλος, κάτω από τον κεντρικό επεξεργαστή το Core υπάρχει ένας χώρος συντήρησης των AI ρομπότ που λειτουργούν ως εκτελεστική εξουσία του Πύργου.

Ύφος χώρου Mood Board



Εικόνα 38 Mood Board, The Core, Sentient Tower

Χαρακτήρας χώρου:

- Χώρος φορτωμένος με μηχανικά στοιχεία
- Ψυχρός φωτισμός
- Φυσικό φως στον χώρο της συντήρησης
- Στοιχεία προπαγάνδας με στόχο τη συμμόρφωση των παραβατών

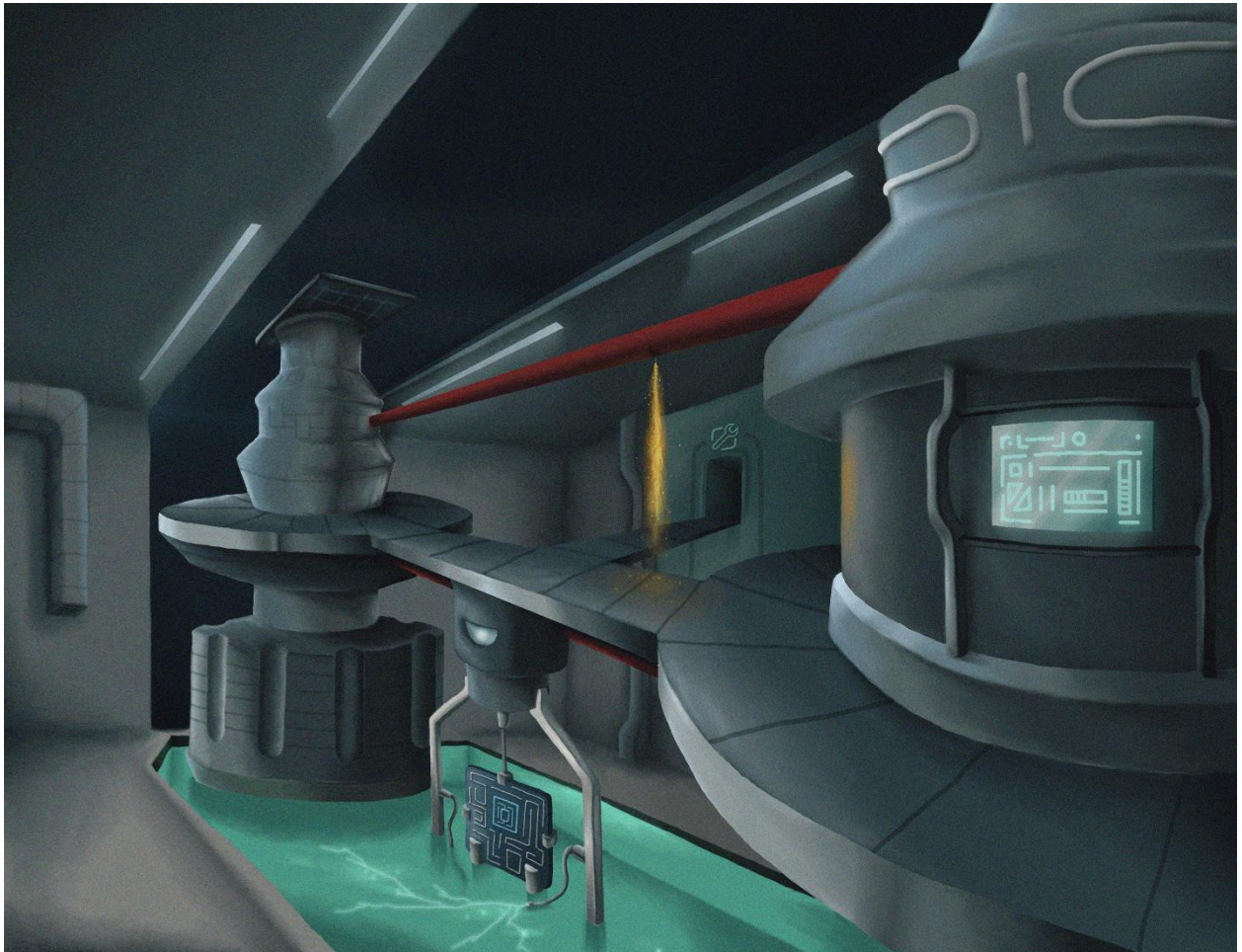
Η χρωματική παλέτα των χώρων της Ασφάλειας αποτελείται από αποχρώσεις του γκρι και γενικά σκούρους τόνους του γκρι

Σενάριο δράσης

Σε αυτό τον τομέα ο παίχτης φτάνει με αφορμή ένα τεχνικό πρόβλημα στους ανελκυστήρες και καλείται να αντιμετωπίσει κάποια προβλήματα. Μέσα στους χώρους του επεξεργαστή και του τμήματος της συντήρησης ο χώρος παίζει

σημαντικό ρόλο, καθώς προβάλλει διάφορα στοιχεία εμποδίζοντας τον παίχτη να προχωρήσει. Έτσι ο χώρος είναι ο βασικός εχθρός του παίχτη στο συγκεκριμένο επίπεδο.

Concept art

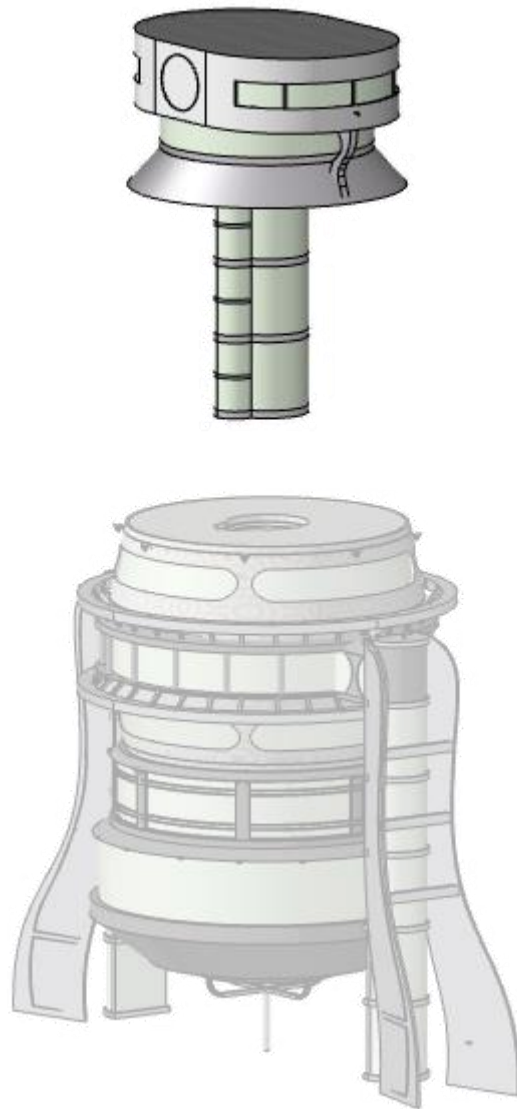


Εικόνα 39 Κεντρικός Επεξεργαστής, Concept Art

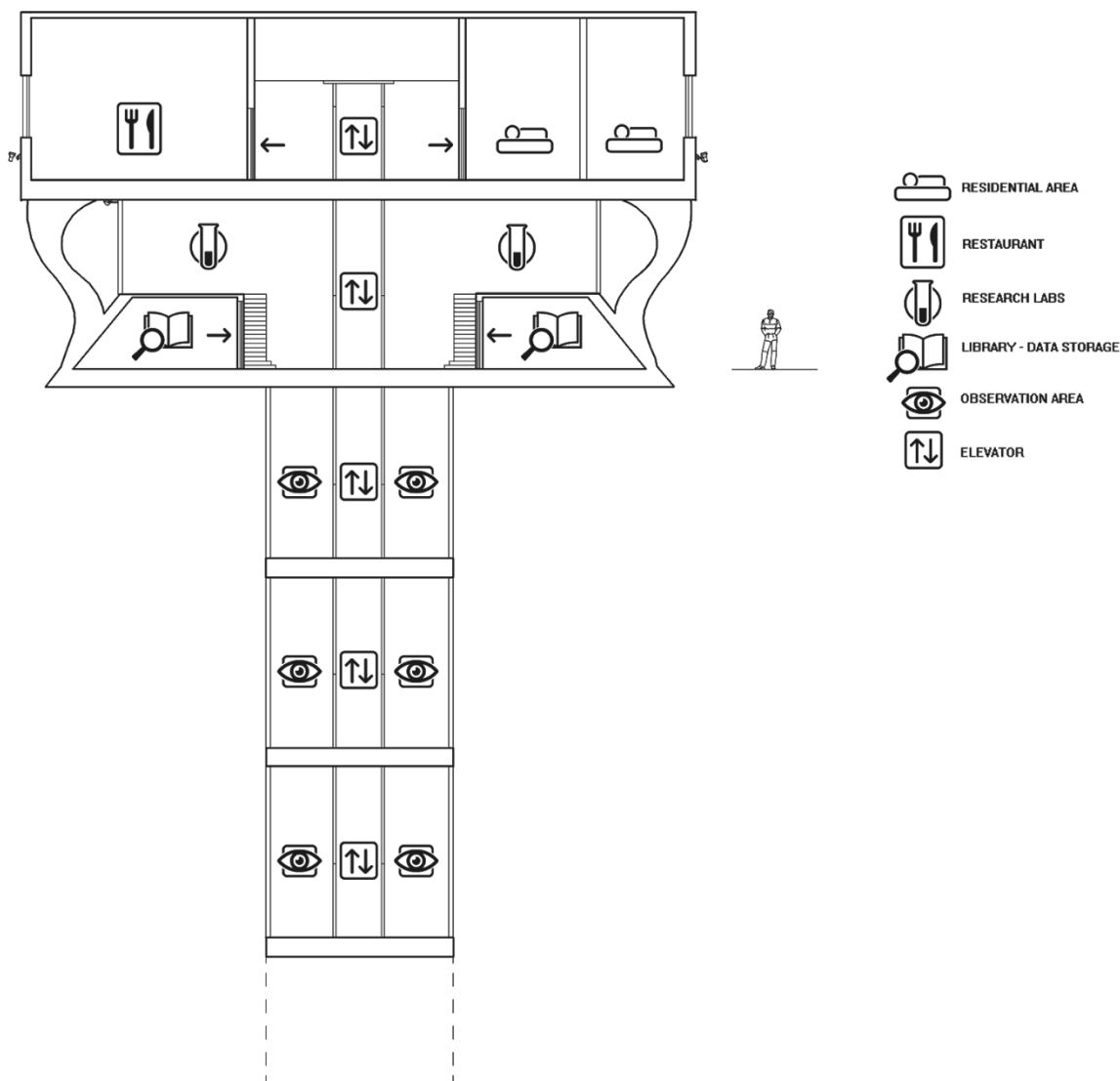


Εικόνα 40 Χώρος συντήρησης, Concept Art

THE STING



Εικόνα 41 «The Sting», Sentient Tower



Εικόνα 42 Οργανόγραμμα, Sting

Χρήσεις χώρου

Μετά από τον όροφο του Core, ακολουθεί το κομμάτι στο οποίο ζούνε οι επιστήμονες και ονομάζεται «The Sting» λόγω του σχήματός του, που μοιάζει με κεντρί μέλισσας. Εκεί υπάρχουν χώροι εστίασης, χώροι διαμονής, βιβλιοθήκες, εργαστήρια και ένας χώρος παρακολούθησης. Στο πάνω κομμάτι του τομέα αυτού βρίσκονται τα δωμάτια διαμονής των επιστημόνων καθώς επίσης και ο χώρος εστίασης τους. Από κάτω βρίσκεται ένας ημιώροφος, στον οποίο υπάρχουν οι απομονωμένοι χώροι της βιβλιοθήκης, των οποίων το εξωτερικό επικοινωνεί με τον ανοιχτό χώρο των εργαστηρίων των επιστημόνων. Από τη μέση και κάτω ο τομέας αυτός επικοινωνεί με τον χώρο διαμονής των εργατών, που βρίσκεται από κάτω, με

σκοπό την παρακολούθηση των επιδράσεων του Neuronium στους εργατές. Στο συγκεκριμένο χώρο, γίνεται χρήση γυαλιού μέσω του οποίου οι επιστήμονες μπορούν να δουν τους εργατές, αλλά οι εργατές όχι, όπως στα ανακριτικά τμήματα της αστυνομίας.

Ύφος χώρου **Mood Board**



Εικόνα 43 Mood Board, The Sting, Sentient Tower

Χαρακτήρας χώρου:

- Εργαστήρια και χώρος παρακολούθησης: Minimal σχεδίαση, ανοιχτόχρωμες επιφάνειες με έντονο το στοιχείο των γυάλινων επιφανειών
- Γενικά επικρατούν ψυχροί τόνοι
- Δωμάτια επιστημόνων: Υπερβολικά minimal, σε σημείο που να μοιάζουν με απρόσωπους χώρους
- Βιβλιοθήκη: Minimal με πιο θερμούς φωτισμούς

- Εστίαση: Πιο φιλόξενη, μοιάζει να είναι φόρος τιμής σε μεγάλους επιστήμονες

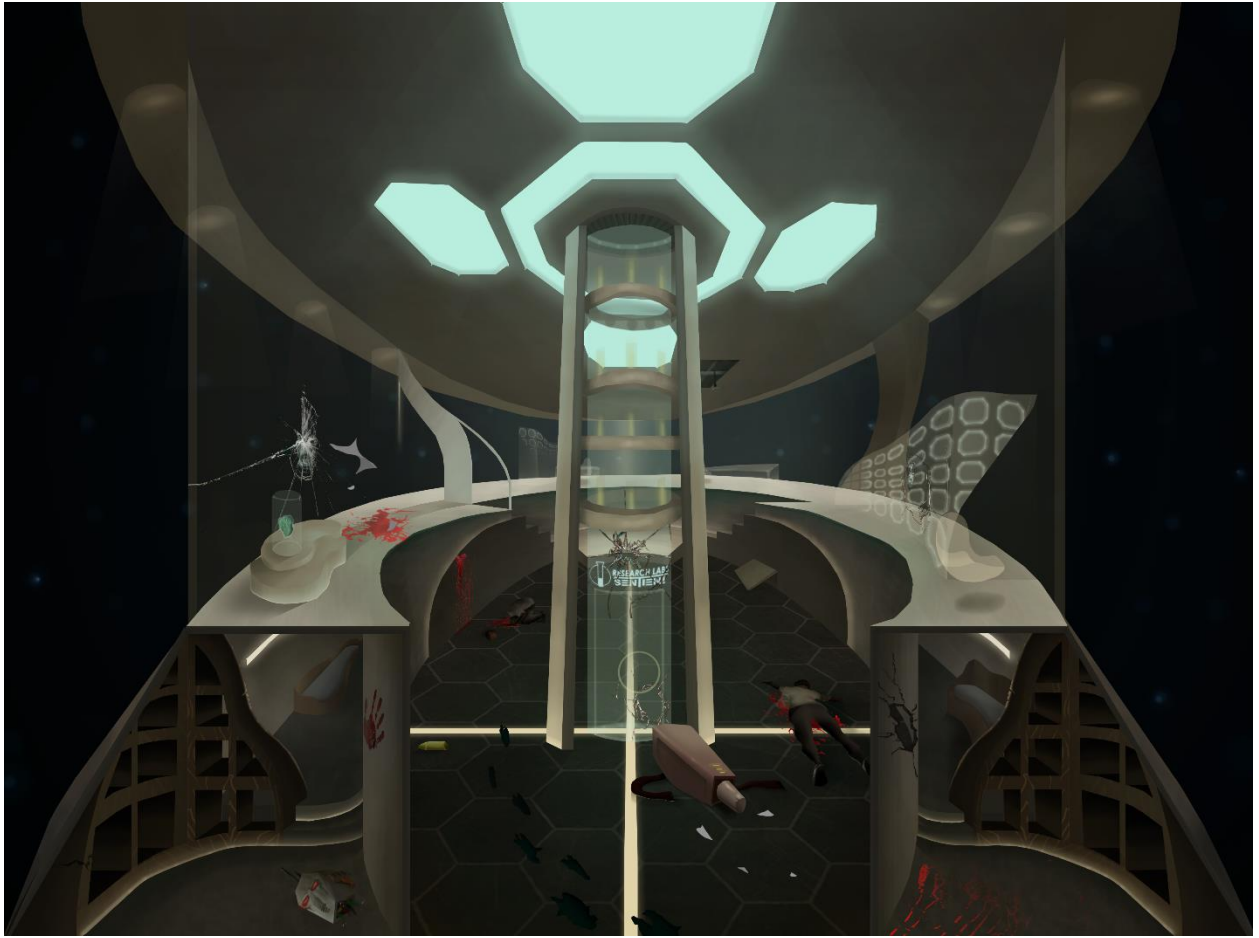
Σενάριο δράσης

Στον χώρο του Sting έχει γίνει μία εισβολή AI τα οποία είχε διατάξει η διοίκηση μόλις έμαθε πως οι επιστήμονες έδωσαν πληροφορίες στον εκλεκτό, δηλαδή στο χαρακτήρα του παίχτη. Μετά από αυτήν την εισβολή υπάρχουν υπολείμματα από μάχες μεταξύ επιστημόνων που αντιστέκονταν και ρομπότ, αλλά και σημάδια καταστροφής από την εισβολή των ρομπότ, όπως γρατζουνιές και τρύπες από σφαίρες. Σε αυτόν τον χώρο περνάει ο παίχτης μετά από την περιήγησή του στο Hive, μέσω μίας τρύπας από σφαίρα ρομπότ, που βρίσκει στον χώρο παρακολούθησης και συνειδητοποιεί ότι οι επιστήμονες, τους οποίους είχε σκοπό να βοηθήσει έχουν εξολοθρευτεί.

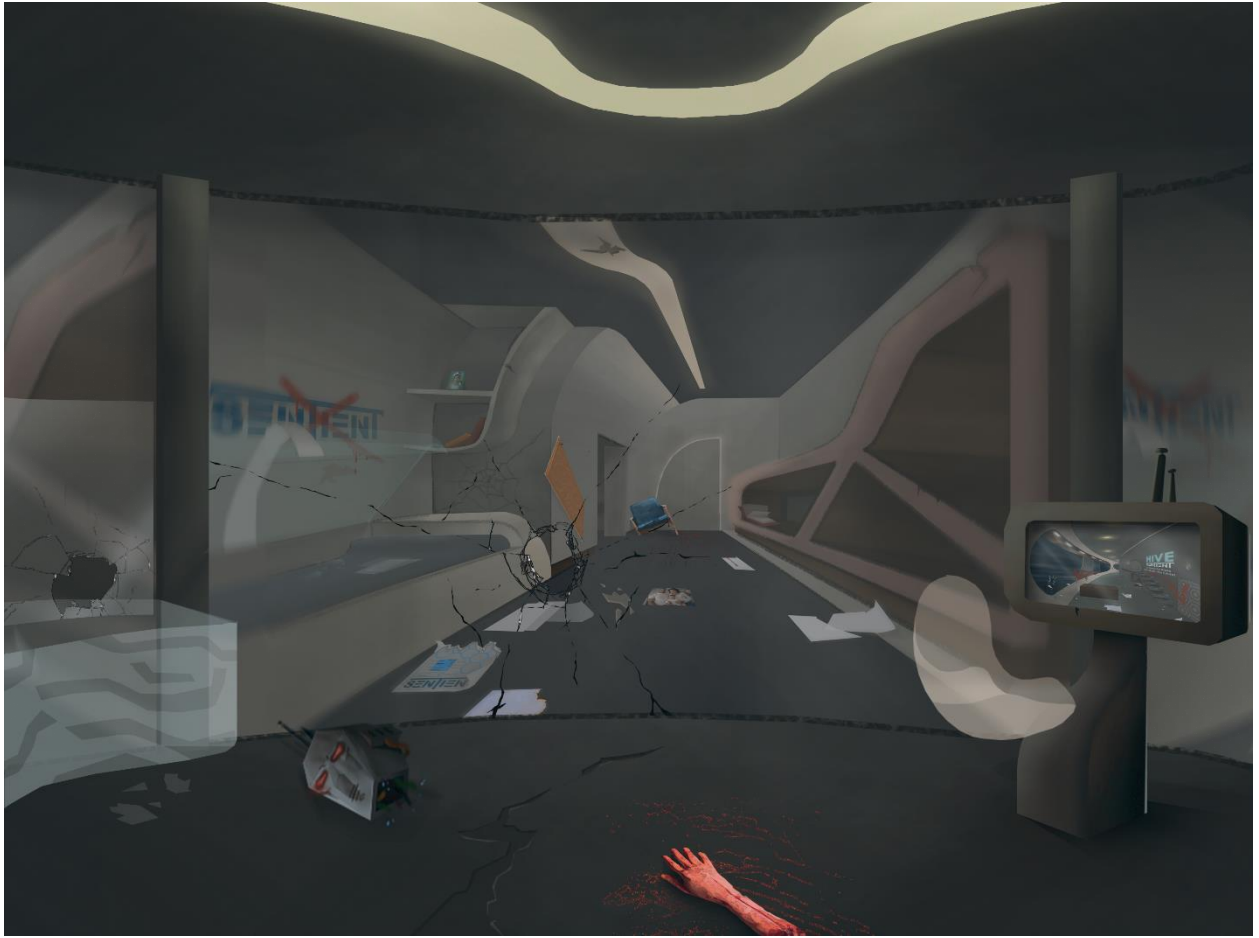
Concept Art



Εικόνα 44 Χώρος διαμονής επιστημόνων, Concept Art

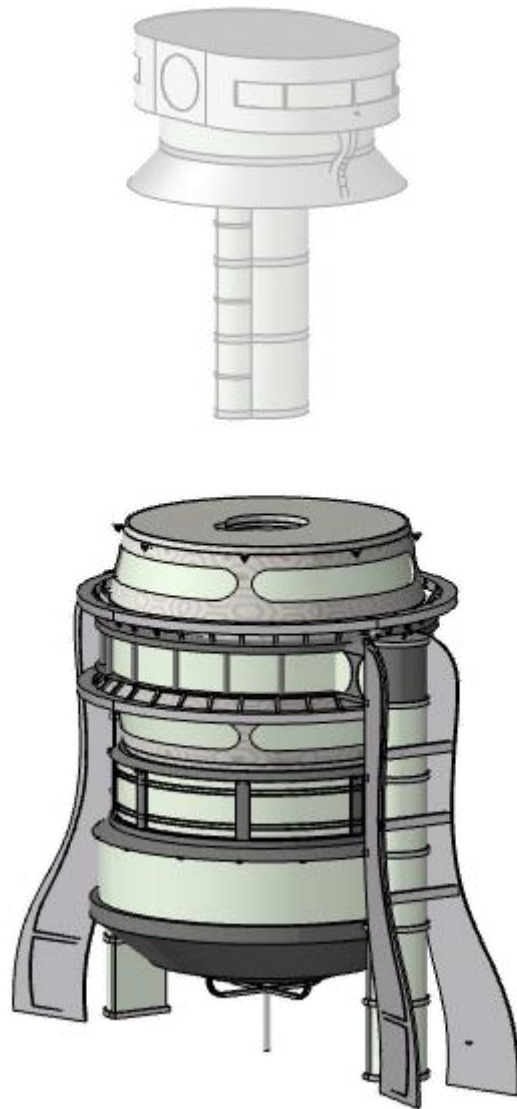


Εικόνα 45 Labs και Βιβλιοθήκη, Concept Art

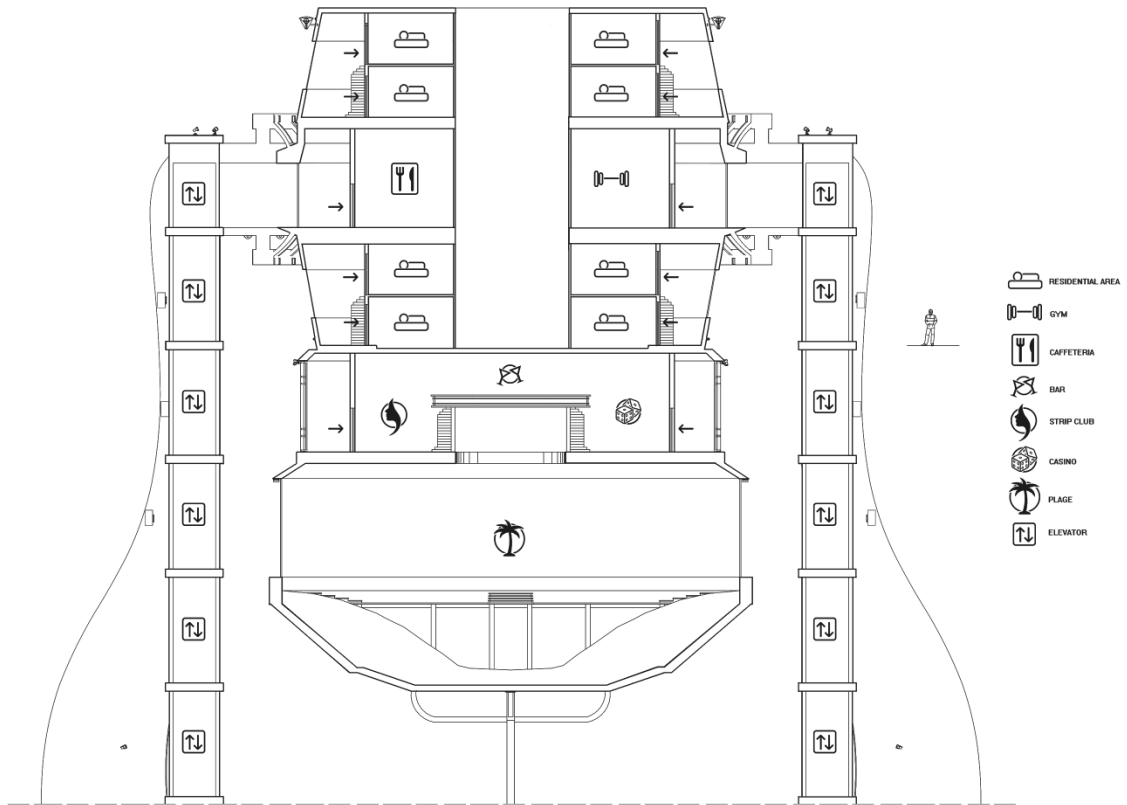


Εικόνα 46 Χώρος παρακολούθησης εργατών, Concept Art

THE HIVE



Εικόνα 47 «The Hive», Sentient Tower

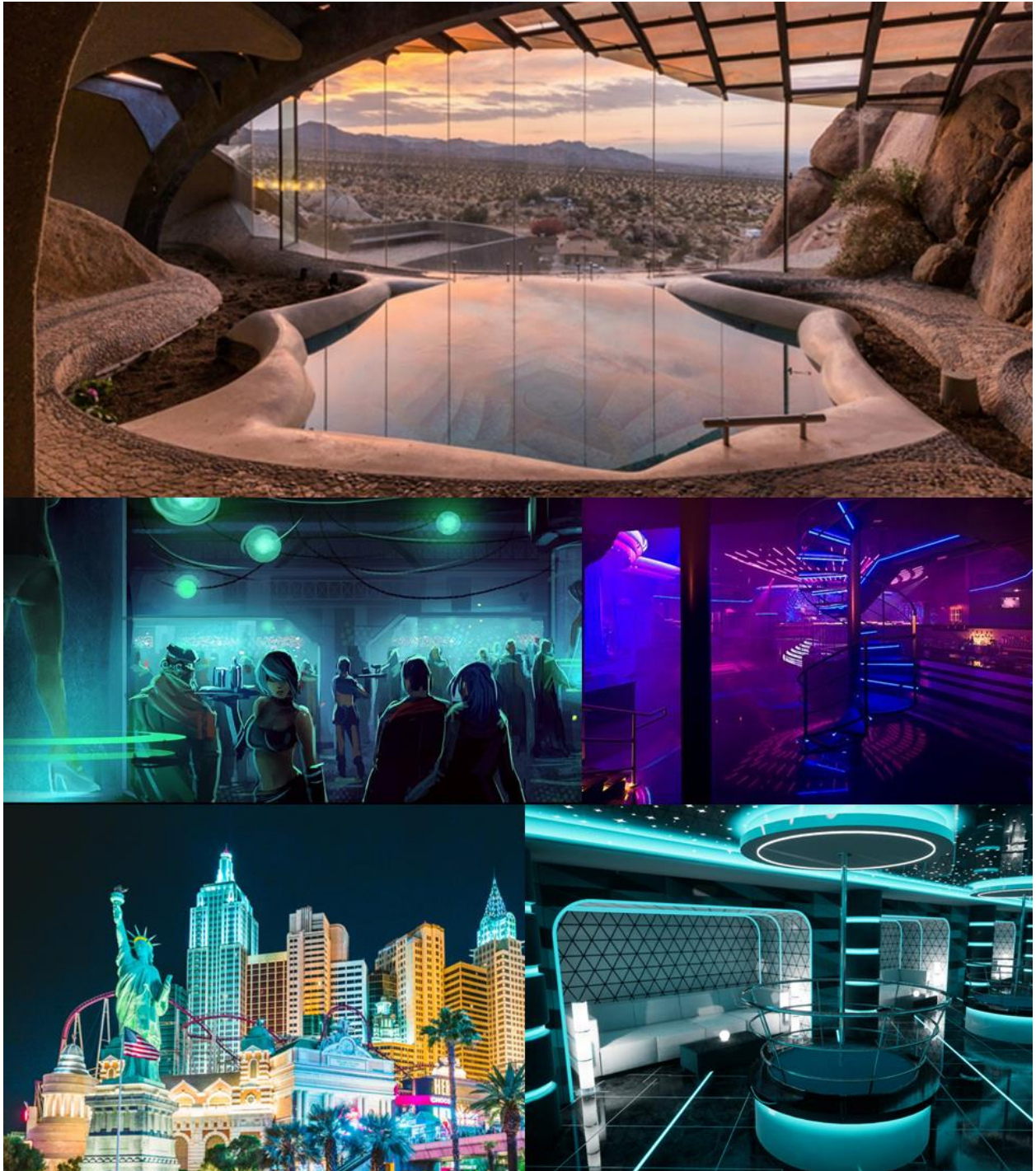


Εικόνα 48 Οργανόγραμμα, Hive

Χρήσεις χώρου

Στη βάση του Sentient Tower βρίσκεται το κομμάτι του κτηρίου που ονομάζεται «The Hive». Εκεί βρίσκεται η “πόλη” των εργατών και υπάρχουν αρκετές διαθέσιμες λειτουργίες, όπως οι χώροι διαμονής τους, ένας χώρος εστίασης, ένα bar, ένα γυμναστήριο και μερικοί χώροι διασκέδασης, όπως το καζίνο και το Strip Club που επικοινωνούν με τον υπερυψωμένο χώρο του bar που βρίσκεται στο κέντρο του χώρου. Τέλος, σε αυτό το κομμάτι του κτηρίου βρίσκονται επίσης οι ανελκυστήρες που οδηγούν τους εργάτες στον χώρο εξόρυξης του Neutronium και μία απομίμηση ενός φυσικού χώρου που μοιάζει με πλαζ. Μέσω αυτής της πλαζ, ο παίχτης καταφέρνει να αποδράσει από το Sentient Tower, καθώς αυτή επικοινωνεί με την επιφάνεια του ωκεανού.

Ύφος Χώρου Mood Board



Εικόνα 49 Mood Board, The Hive, Sentient Tower

Χαρακτήρας χώρου:

- Διαμονή, Εστίαση: Ζεστοί, λυτοί χώροι με προσωπικότητα και χρηστικά άνετοι

- (Διασκέδαση) Strip club, Casino, Bar: Κιτς χώροι με ζωντανά χρώματα και φώτα neon
- (Ψυχαγωγία) Replica παραλίας: Γήινες αποχρώσεις που δίνουν την αίσθηση του φυσικού περιβάλλοντος, φοίνικες, και φωτισμός για το στοιχείο του νερού στο χώρο

Σενάριο δράσης

Στο χώρο του Hive ο παίκτης εισέρχεται μετά το Core, με σκοπό να βρει κάποιο πέρασμα για να φτάσει στους επιστήμονες. Εκεί βλέπει μία δυστοπική ατμόσφαιρα καθώς οι εργάτες αφότου αντιλήφθηκαν πως ήταν μέρος ενός πειράματος εξεγέρθηκαν, με αποτέλεσμα την καταστροφή και τα έντονα σημάδια εξέγερσης στους χώρους, όπως συνθήματα στους τοίχους και καμένες και σπασμένες επιφάνειες. Ακόμα η βίαιη κίνηση των εργατών στο χώρο και κάποιες προσπάθειες διαφυγής είχε ως συνέπεια την ύπαρξη αρκετών θυμάτων στο χώρο.

Concept Art



Εικόνα 50 Εσωτερικός χώρος διαμονής εργατών, Concept Art



Εικόνα 51 Διάδρομοι πρόσβασης δωματίων εργατών, Concept Art



Εικόνα 52 Plage replica, Concept Art

Thorax

Ύφος και αίσθηση του εσωτερικού του THORAX

Ο σχεδιασμός των εσωτερικών χώρων του THORAX είναι βασισμένος σε αναφορές πολυτελών εσωτερικών όπως το The Opus Boutique hotel της Zaha Hadid πάνω αριστερά. Οι αναφορές αυτές γίνονται ως προς του πιο ανοιχτούς χώρους όπως αυτός της reception. Ενώ για τους καθαρά ιατρικούς χώρους η έμπνευση προέρχεται από καθαρά sci-fi παραδείγματα. Παράλληλα αξιοποιείται η ήδη υπάρχουσα οπτική ταυτότητα όπως το στοιχείο της κυνέλης και οι υφές του Neuronium.

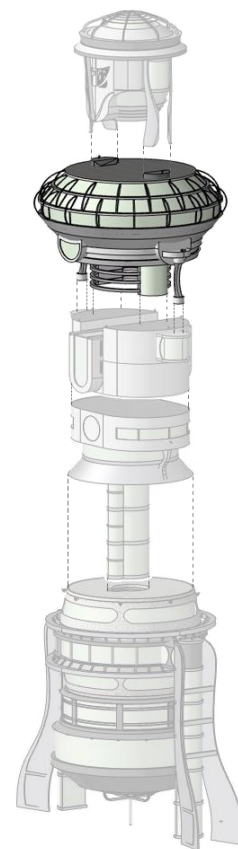


Εικόνα 53 Mood board του Thorax

Σενάριο δραματουργίας

Για την δημιουργία μιας λειτουργικής μικροκοινωνίας είναι σημαντική η παροχή περίθαλψης και ιατρικών υπηρεσιών. Στο Sentient Tower τον ρόλο αυτό τον έχει αναλάβει το THORAX, μια υπερσύγχρονη πολυκλινική έτοιμη να ανταποκριθεί σε όλες τις ανάγκες του εργατικού προσωπικού. Τουλάχιστον αυτό φαίνεται με την πρώτη ματιά αλλά όπως κάθε χώρος του Tower έτσι και αυτός κρύβει ένα σκοτεινό μυστικό.

Το THORAX βρίσκεται στο 12 επίπεδο του Sentient Tower και είναι ο μεγαλύτερος σε υψόμετρο χώρος που είναι ανοιχτά επισκέψιμος για τους εργατές. Κάνοντας την συνειρμική παρομοίωση του Sentient Tower με το ανθρώπινο σώμα το THORAX βρίσκεται στο ύψος του θώρακα όπως άλλωστε μας υποδηλώνει και το όνομα και γι' αυτό τον λόγο συνοδεύεται και από το σλόγκαν "Home of Sentient's heart" καθώς στο ανθρώπινο σώμα η καρδιά βρίσκεται στο θώρακα. Το σλόγκαν



Εικόνα 54 Αξονομετρική προβολή στην οποία φαίνεται η τοποθεσία του THORAX

αυτό σχεδιάστηκε με σκοπό να αποπροσανατολίσει τους επισκέπτες από τους πραγματικούς σκοπούς της εγκατάστασης.

Το THORAX προς τους εργάτες είναι ένας χώρος γνωστός μόνο για τις ιατρικές του υπηρεσίες. Έχοντας χώρους διεξαγωγής χειρουργικών επεμβάσεων και αίθουσες αναρρωτηρίων οι εργάτες νιώθουν ασφάλεια ξέροντας πως πρώτες βοήθειες θα τους προσφερθούν άμεσα σε περίπτωση ασθένειας ή εργατικών ατυχημάτων. Εκτός όμως από επείγοντα περιστατικά οι εργάτες είναι ελεύθεροι να επισκεφθούν το THORAX και για περαιτέρω ιατρικούς σκοπούς όπως επεμβάσεις με την χρήση του Neuronium που παρέχονται από την Sentient και υπόσχονται να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους.

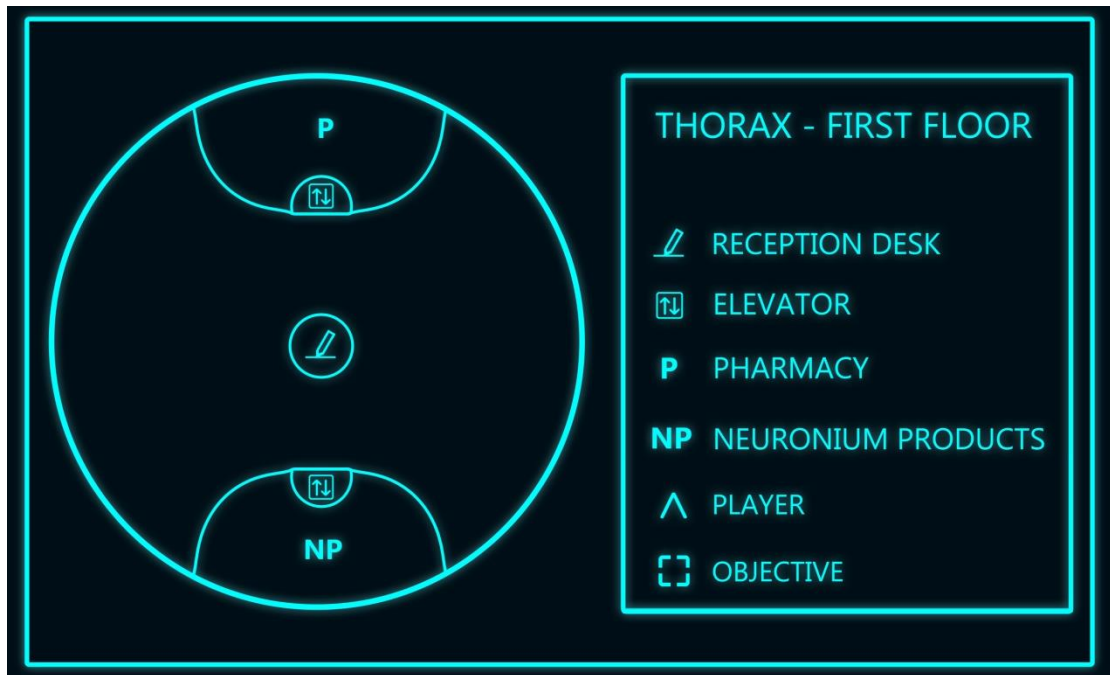
Γνωστές ως Neuronium Operations αυτές οι επεμβάσεις επιδιορθώνουν και αναβαθμίζουν το νευρικό σύστημα των εργατών προσφέροντας καλύτερη ακοή όραση όσφρηση αφή και γεύση μεταξύ άλλων. Παρουσιάζονται στους εργάτες ως ένα θαύμα της νευροϊατρικής καθώς και ως ένα από τα μεγαλύτερα προνόμια του να δουλεύουν για την εταιρεία.

Στον χώρο των Neuronium Operations όμως διαδραματίζεται η έναρξη ενός ανήθικου πειράματος. Η έναρξη του Project Sentence λαμβάνει χώρο στο Sentient Eye, τον χώρο του Neuronium Operations που ειδικεύεται στην οπτική νευροϊατρική. Εκεί όπου οι εργάτες νομίζουν πως λαμβάνουν κάποια αναβάθμιση στο οπτικό νεύρο χωρίς την συγκατάθεση τους υποβάλλονται σε μια χειρουργική επέμβαση στην οποία το νευρικό τους σύστημα αντικαθίσταται με ένα τεχνητό δημιουργημένο από Neuronium με σκοπό να μελετηθούν οι παρενέργειες του σε ζωντανά πειραματόζωα.

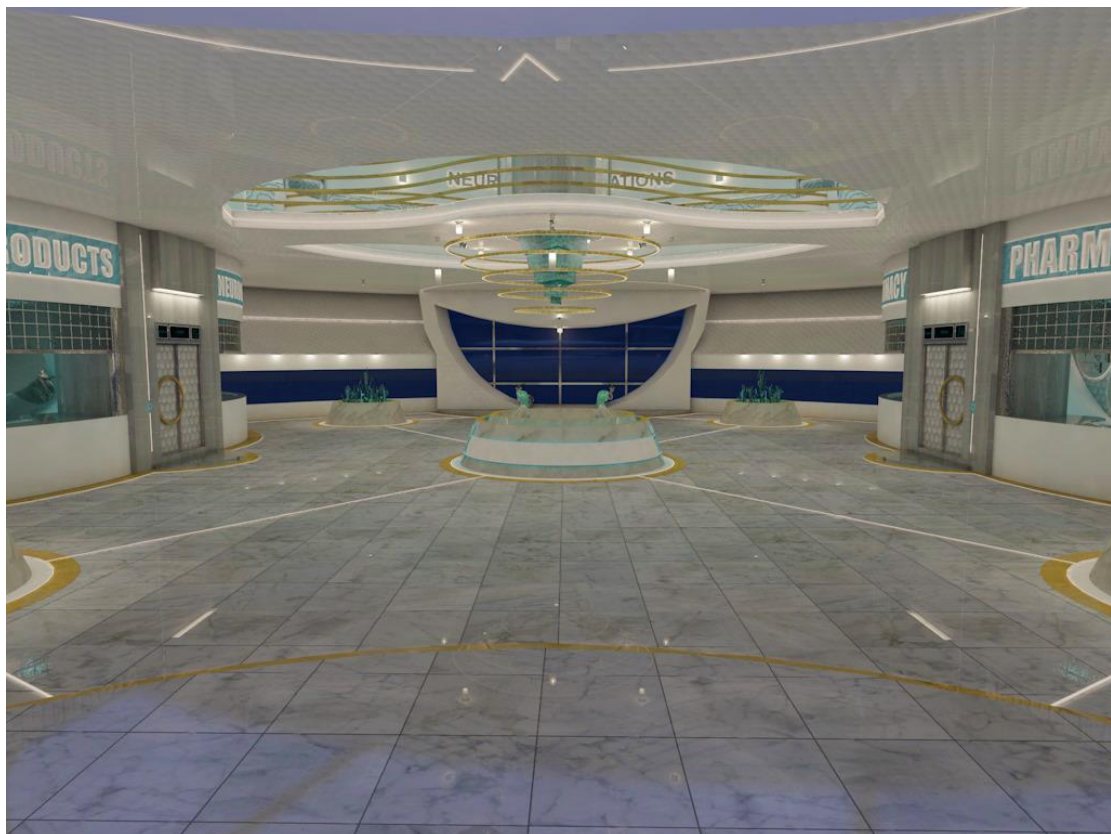
Αναλυτικό οργανόγραμμα του THORAX

Ο χώρος του THORAX αποτελείται από τρεις ορόφους με το πρώτο επίπεδο να είναι ο χώρος υποδοχής με δύο καταστήματα. Το ένα κατάστημα λειτουργεί ως φαρμακείο και το άλλο ως χώρος παροχής προϊόντων με βάση το Neuronium γνωστό και ως Neuronium Products. Τα καταστήματα του πρώτου επιπέδου λειτουργούν με την χρήση ανδροειδών ρομπότ της Sentient με το desk της υποδοχής να έχει θυληκά ρομπότ ενώ στα καταστήματα υπάρχουν ρομπότ με ανδρική μορφή. Ο χώρος της

υποδοχής είναι θερμός, πολυτελής και φιλόξενος με σκοπό να προσελκύει του εργατές να τον επισκεφτούν.

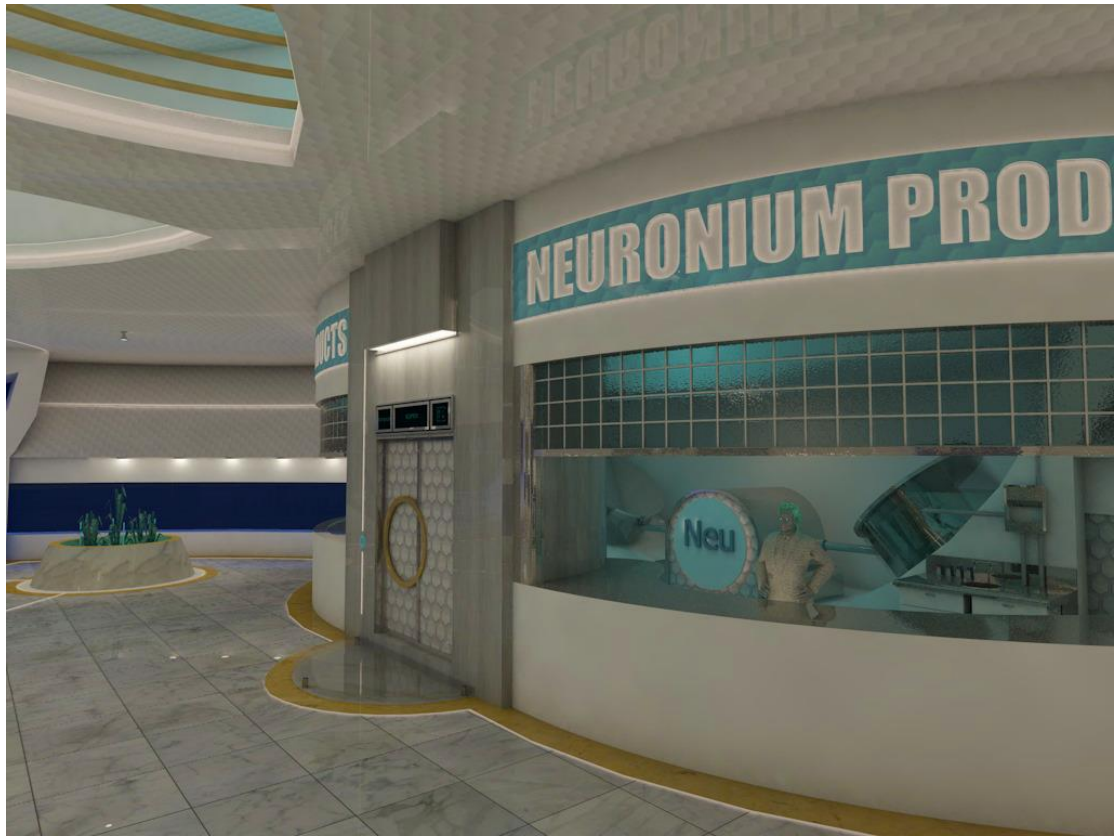


Εικόνα 55 Κάτοψη πρώτου επιπέδου όπως αυτή φαίνεται στο παιχνίδι





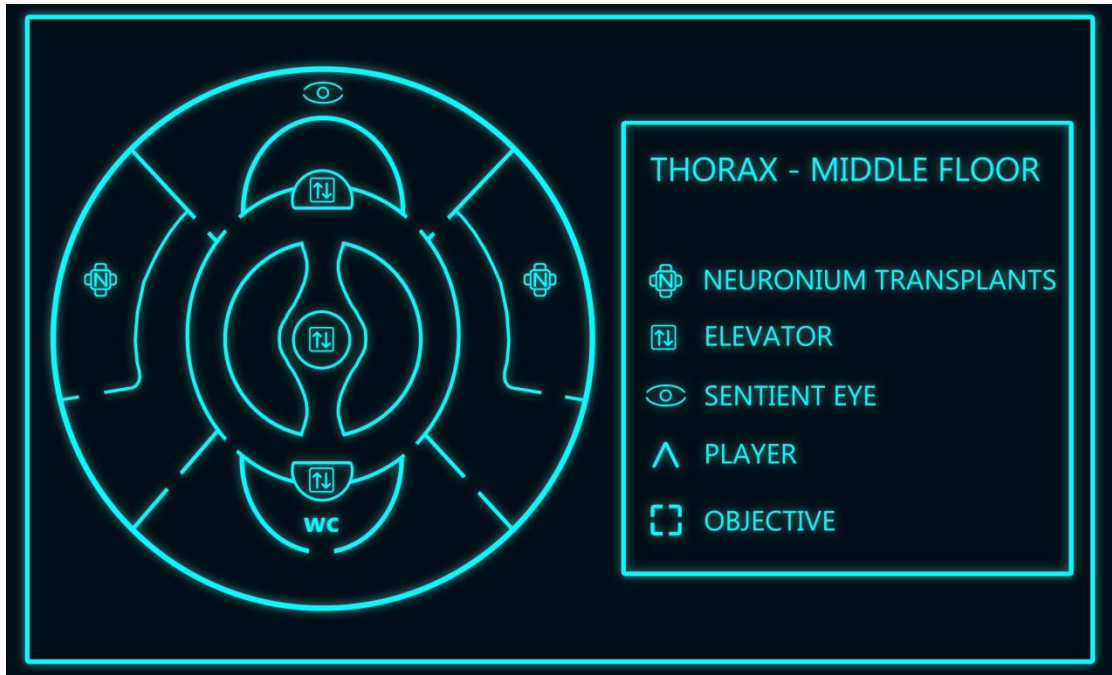






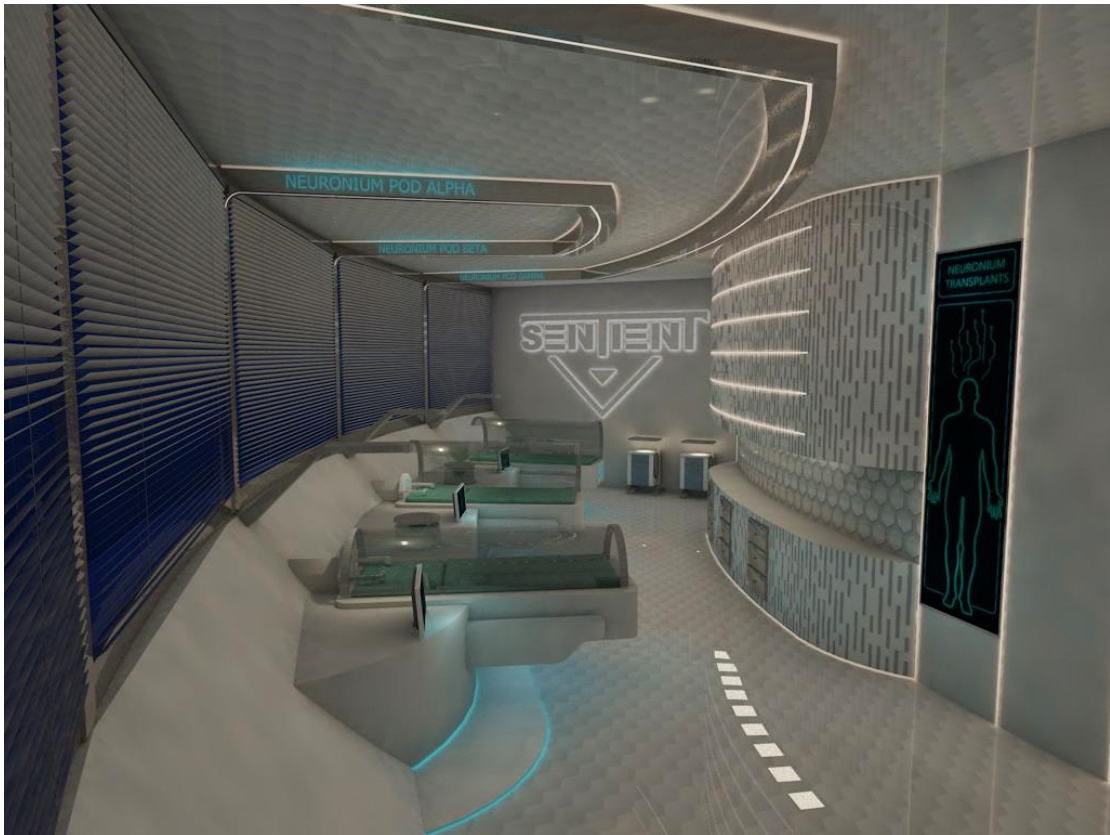
Εικόνα 56 Φωτορεαλιστική απόδοση πρώτου επιπέδου

Το δεύτερο επίπεδο είναι αφιερωμένο αποκλειστικά σε χειρουργικές επεμβάσεις με την χρήση του Neuronium γνωστός και ως Neuronium Operations. Σε αυτόν τον όροφο στεγάζονται τρία εργαστήρια δύο εκ των οποίων ονομάζονται Neuronium Transplants και ειδικεύονται στην εμφύτευση Neuronium μοσχευμάτων. Ο τρίτος χώρος ειδικεύεται σε οπτικού τύπου επεμβάσεις και έχει το όνομα Sientent Eye είναι επίσης ο χώρος στον οποίο γίνεται η εμφύτευση των sentient neural network. Ο χώρος αυτός έχει έναν κρυφό υποχώρο στον οποίο οι επιστήμονες παρακολουθούν και καταγράφουν την διεξαγωγή των πειραμάτων.



Εικόνα 57 Κάτοψη δεύτερου επιπέδου όπως απεικονίζεται στο παιχνίδι



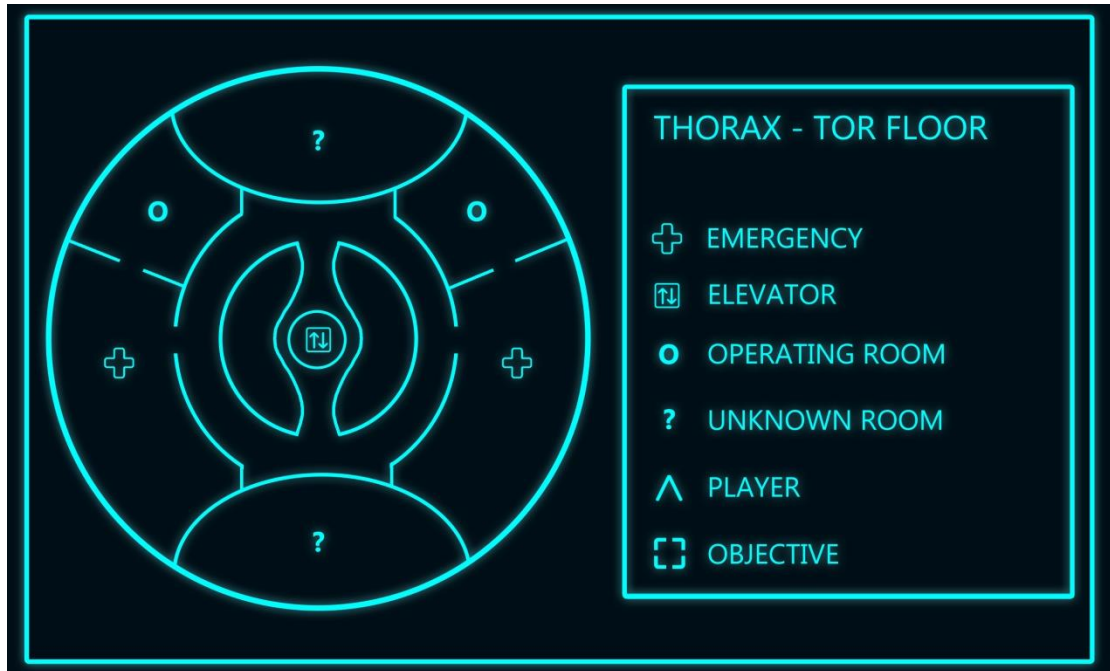




Εικόνα 58 Φωτορεαλιστική απόδοση δευτέρου επιπέδου του THORAX

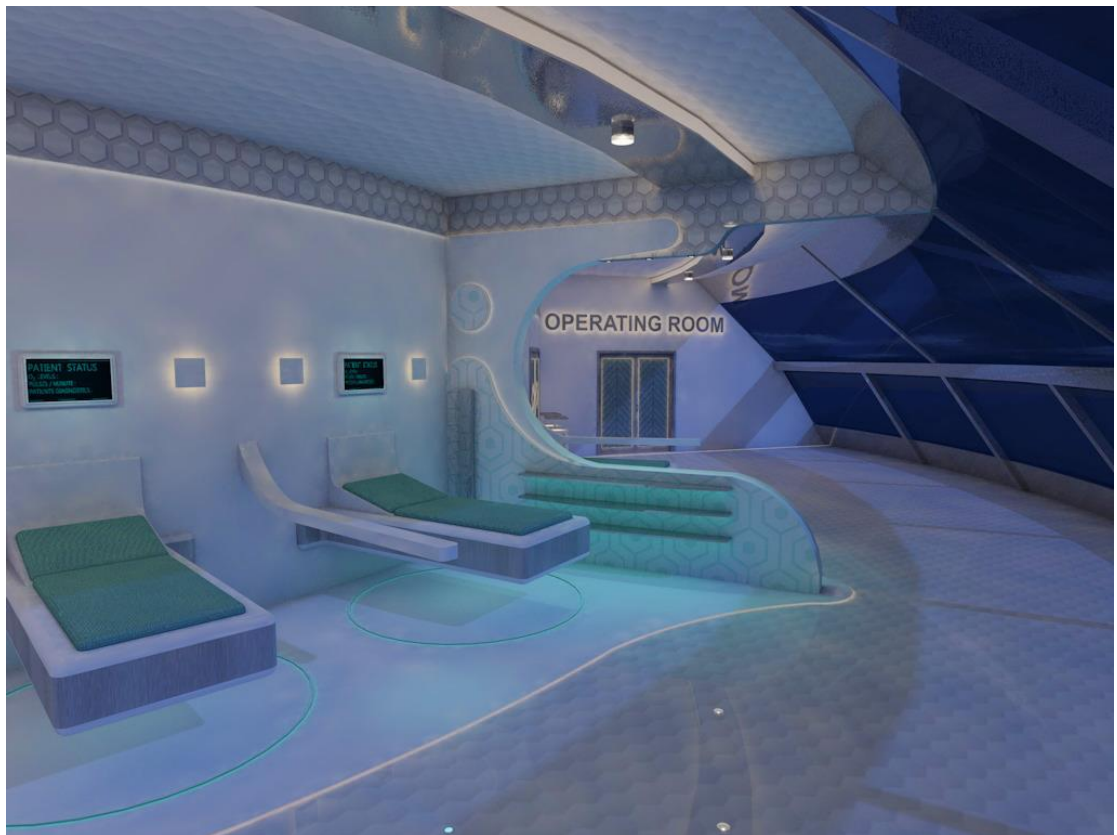
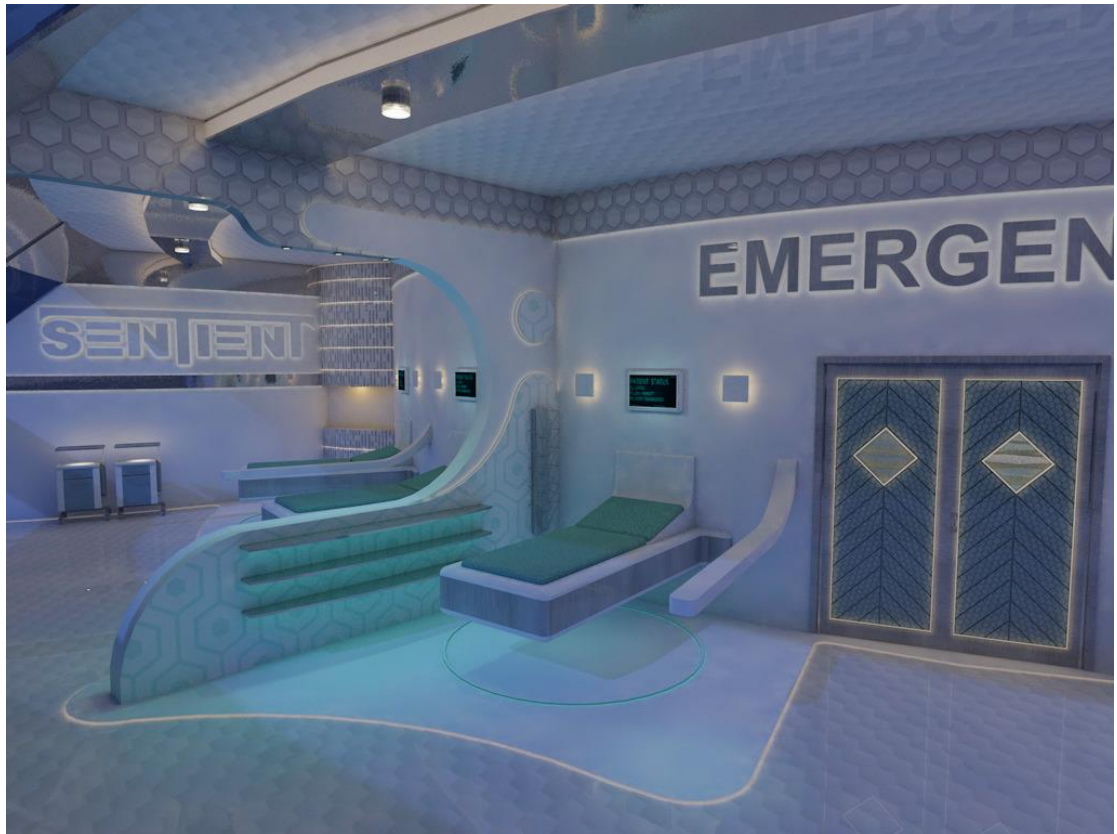
Το τρίτο επίπεδο είναι εξ' ολοκλήρου αφιερωμένο σε επείγοντα περιστατικά. Σε αυτόν τον όροφο βρίσκονται δύο αίθουσες ανάρρωσης με κρεβάτια και μεγάλα

παράθυρα με θέα τον αχανή Ωκεανό. Κάθε αίθουσα ανάρρωσης έχει άμεση πρόσβαση σε ένα χειρουργικό δωμάτιο στο οποίο ένα τεράστιων διαστάσεων μηχάνημα πραγματοποιεί χειρουργικές επεμβάσεις αυτόματα στους ασθενείς.



Εικόνα 59 Κάτοψη τρίτου επιπέδου όπως απεικονίζεται στο παιχνίδι





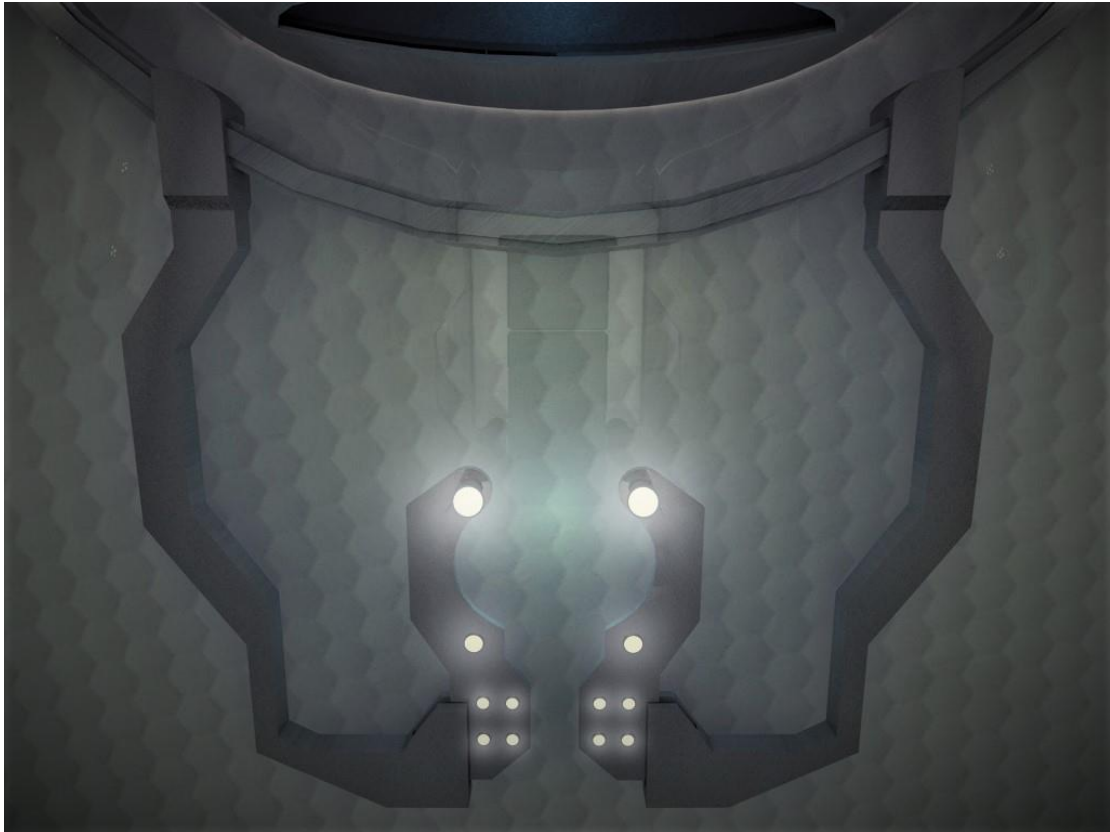


Εικόνα 60. Φωτορεαλιστική απόδοση χώρων τρίτου επιπέδου του THORAX

Η αφύπνιση του εκλεκτού

Ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού κατά την διάρκεια των συμβάντων που οδήγησαν στην εξέγερση βρίσκεται σε κόμμα λόγω εργατικού ατυχήματος.

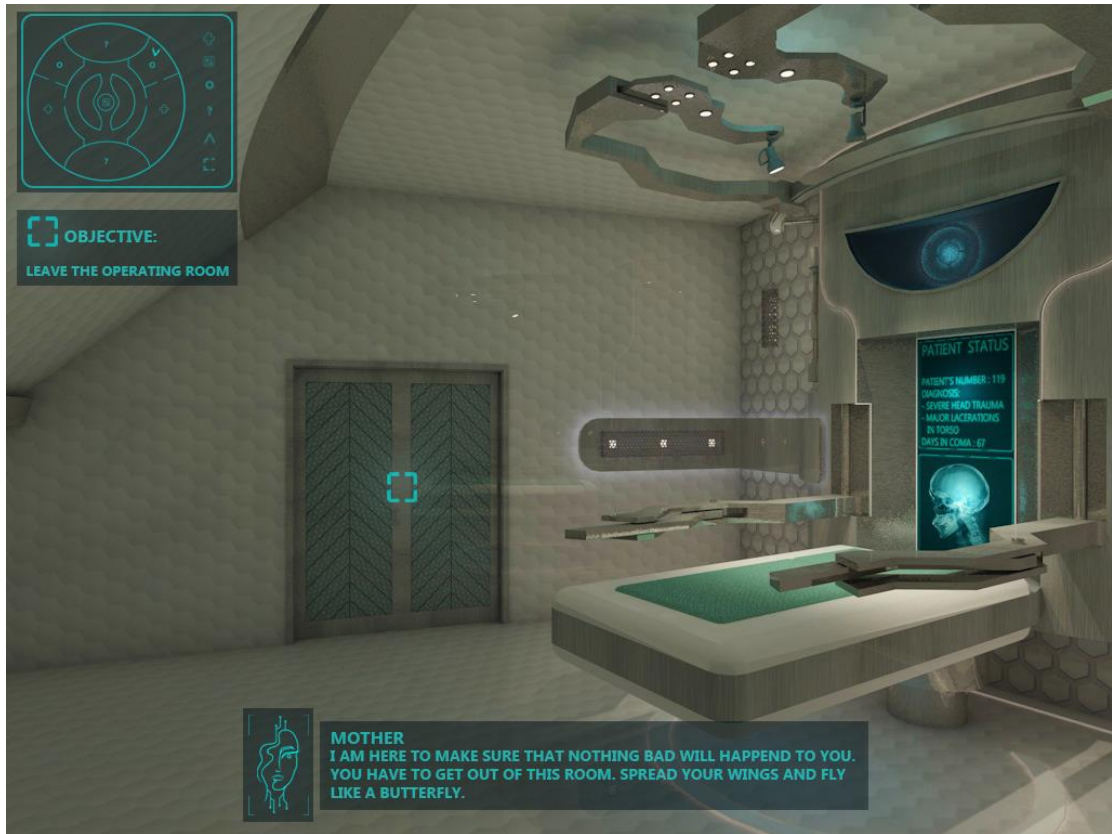
Ξυπνάει στην αίθουσα στο operating room με τα φώτα της οροφής να τον τυφλώνουν και αφού με δυσκολία καταφέρνει να σηκωθεί από το κρεβάτι λαμβάνεις της πρώτες πληροφορίες για τον εαυτό του διαβάζοντας στην οθόνη του χειρουργικού ρομπότ την διάγνωση του καθώς και το πόσες μέρες βρισκόταν σε κόμμα.



Εικόνα 61. Η πρώτη εικόνα μετά την αφύπνιση του πρωταγωνιστή

Σαφέστατα είναι εξουθενωμένος καθώς και αναστατωμένος. Δεν θυμάται τίποτα και προσπαθεί να βγάλει νόημα με ότι παρατηρεί από το περιβάλλον γύρω του. Μια γυναικεία φωνή στο κεφάλι του αρχίζει να του μιλάει ξεκινώντας λέγοντας του Καλημέρα και καλωσόρισες στον κόσμο. Σήμερα ξαναγεννήθηκες ως ένας άνθρωπος καλύτερος και αναβαθμισμένος. Είμαι η MOTHER και είμαι εδώ για να διασφαλίσω ότι τίποτα κακό δεν θα σου συμβεί. Άνοιξε τα φτερά σου σαν πεταλούδα και πέτα μακριά.

Η Mother προβάλλει στην όραση του παίκτη σημαντικές πληροφορίες όπως το επίπεδο της υγείας του, το που πρέπει να πάει και τι να κάνει. Με την βοήθεια της Mother ο παίκτης περιπλανιέται στο Thorax ψάχνοντας την έξοδο για να φτάσει στο STING παράλληλα αποφεύγει εχθρούς και εμπλέκεται σε μάχη μαζί τους μόνο όταν αυτό είναι αναγκαίο καθώς η υγεία βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα.



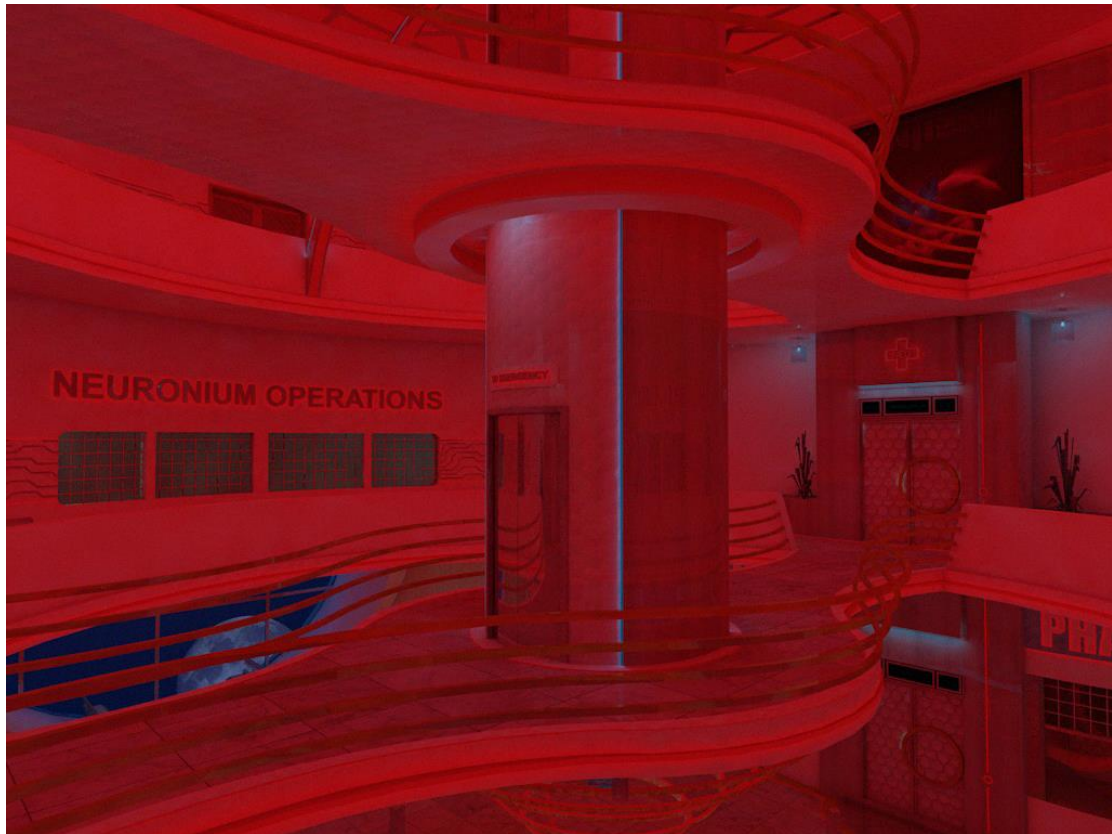
Εικόνα 62. Φωτορεαλιστικές προβολές με τα στοιχεία που θα προβάλλονται στην οθόνη του παίκτη

Η άφιξη του Patriarch

Λίγο πριν ο παίκτης ολοκληρώσει ότι πρέπει να κάνει στο THORAX και είναι έτοιμος να αποδράσει από τα μεγάφωνα του μια εκκωφαντική αντρική φωνή ηχεί στέλνοντας απειλές προς τον χαρακτήρα. Η φωνή λέει " Ένα παράσιτο εντοπίστηκε. Το παράσιτο πρέπει να εξοντωθεί". Η φωνή αυτή είναι ο PATRIARCH το ένα σύστημα τεχνίτης νοημοσύνης το οποίο ελέγχει όλες τις μηχανικές συσκευές του TOWER.

Η εμφάνιση του PATRIARCH γίνεται λίγο πριν ο παίκτης καταφέρει να δραπετεύσει και ολοκληρώσει το επίπεδο. Η ενεργοποίηση του PATRIARCH έχει ως αποτέλεσμα τα ρομπότ του THORAX να ψάχνουν τον παίκτη. Όλοι οι εχθροί βρίσκονται σε εγρήγορση, πόρτες που κάποτε άνοιγαν κλειδώνουν μονίμως. Η ατμόσφαιρα του χώρου γίνεται επιθετική με έντονους κόκκινους φωτισμούς δυσκολεύοντας την όραση του χαρακτήρα. Ο PATRIARCH κάνει την απόδραση από το THORAX έναν δύσκολο άθλο για τον πρωταγωνιστή.





Εικόνα 63. Φωτορεαλιστικές απόψεις του χώρου εν ώρα της παρουσίας του PATRIARCH

Με την βοήθεια της MOTHER ο παίκτης θα καταφέρει να δραπετεύσει και θα συνεχίσει την περιήγηση του στο SENTIENT tower. Αργότερα οι συγκυρίες θα αναγκάσουν τους ήρωες μας να ξαναγυρίσουν στο THOPAX και να αποκτήσουν πρόσβαση στα πιο μυστικά σημεία του όπως τον χώρο παρακολούθησης του Sentient Eye και τις αίθουσες περίθαλψης της διοίκησης



Εικόνα 64 Φωτορεαλιστική προβολή με τα στοιχεία που θα προβάλλονται στην οθόνη του παίκτη κατά την διάρκεια της καταδίωξης από τον PATRIARCH

Επίλογος

Εκλεκτός, σωτήρας, παράσιτο, ασθενής ή και παιδί όπως και να αποκαλέσουμε τον πρωταγωνιστή σίγουρο είναι ότι μέσα από την εμπειρία του μπορούμε να συσχετιστούμε μαζί του. Το γεγονός του ότι η ταυτότητα του είναι άγνωστη δεν είναι τυχαίο γίνεται ώστε ο παίκτης να ταυτίσει τον ήρωα με τον εαυτό του. Ένας από τους σκοπούς της εργασίας ήταν να σχολιάσει την σχέσεις του ανθρώπου με την τεχνολογία την επιστήμη και την εξουσία σε συνδυασμό με το να θέσει ένα κοινωνικοπολιτικό προβληματισμό, μια ρητορική απορία. Κατά πόσο

φέρουμε ευθύνη για να διαμορφώσουμε τον κόσμο γύρω μας; Κατά πόσο είμαστε σε θέση να κρίνουμε αυτές τις σχέσεις και αν καταλήξουμε σε συμπεράσματα σε τι βαθμό μπορούμε να επέμβουμε. Αν επέμβουμε κατά πόσο αυτό γίνεται με την δική μας βούληση; Μήπως πίσω από τις πράξεις μας υπάρχει μια MOTHER; Υπάρχει απέναντι μας κάποιος PATRIARCH και αν ναι γιατί τον έχουμε απέναντι μας; Μήπως εν τέλει στεκόμαστε εμείς εμπόδιο στον δρόμο του; Εν τέλει είμαστε εκλεκτοί, σωτήρες, παράσιτα ή μήπως είμαστε παιδιά που προσπαθούν να κατανοήσουν έναν περίπλοκο κόσμο;

Ερωτήματα σαν και αυτά παραμένουν αναπάντητα για τον πρωταγωνιστή. Ο Γολγοθάς του έχει γλυκόπικρο τέλος καθώς παρόλο που νικάει τον PATRIARCH στην διαδικασία χάνει την MOTHER τον μόνο του σύμμαχο. Δραπετεύει εν τέλει από το tower μα ένα κομμάτι του θα μείνει για πάντα πίσω. Η ζωή του δεν θα είναι ποτέ ξανά η ίδια.

Γυρνώντας πίσω στην αρχή της εργασίας αναφέραμε πως ο λαβύρινθος εκτός από χωρική έχει και εννοιολογική υπόσταση. Στην πραγματικότητα ο λαβύρινθος δεν είναι το sentient tower αλλά ο ίδιος ο πρωταγωνιστής ο οποίος όντας ξαναγεννημένος σαν ένα μικρό παιδί ψάχνει να βρει την αλήθεια. Η διαδικασία αυτή και ο άθλος του στο sentient tower τον ωριμάζουν πολύ γρήγορα και με την βοήθεια μιας τεχνίτης νοημοσύνης μαθαίνει το τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Η απώλεια της MOTHER συμβολίζει την ενηλικίωση του παιδιού για τον πρωταγωνιστή. Πλέον είναι έτοιμος να σταθεί στα πόδια και να συνεχίσει περνώντας μαζί του σαν εφόδιο τα τελευταία λόγια της MOTHER.

"FOR YOU CHILD BEING A HUMAN IS GIVEN BUT FOR ME HUMANITY
WAS A CHOICE".

Βιβλιογραφία

- <https://www.archdaily.com/448774/heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects>
- <https://architizer.com>
- <https://el.wikipedia.org>
- <https://en.wikipedia.org>
- <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9690389>
- MAD Architects, Absolute World Towers, CTBUH Journal, Issue IV, 2012
<https://misfitsarchitecture.com/wp-content/uploads/2021/10/5-case-study-absolute-world-towers-mississauga.pdf>