



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ: ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
& ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ: ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας
Gecko and the Burning Forest

Συγγραφέας/είς
Ταλιαδούρος Κωνσταντίνος
ΑΜ: 16013

Επιβλέπων:
Δρ. Σιάκας Σπυρίδων

Αθήνα, 27/07/2021



UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL: APPLIED ARTS

& CULTURE

DEPARTMENT: GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION

Diploma Thesis

Title

Gecko and the Burning Forest

Student name and surname:

Taliadouros Konstantinos

Registration Number: 16013

Supervisor name and surname:

Dr. Siakas Spyridon

Athens, 27/07/2021



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ: ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
& ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ: ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Τίτλος εργασίας Gecko and the Burning Forest

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ	ΕΠ.ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
	ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ ΡΩΣΣΕΤΟΣ	ΕΠ.ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος **ΤΑΛΙΑΔΟΥΡΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ** του **ΑΠΟΣΤΟΛΟΥ**, με αριθμό μητρώου **16013** φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής **ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ** του Τμήματος **ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ** δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα 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, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

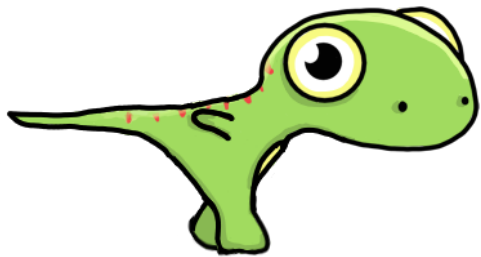
Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο/Η Δηλών/ούσα

Κωνσταντίνος Ταλιαδούρος


Gecko

and
the Burning Forest



Περιεχόμενα

1. Το παιχνίδι

Κεντρική Ιδέα

Ο Στόχος/Target Group

Τα Επίπεδα

2. Αναφορές και διαδικασία σχεδιασμού

Επιρροές

Λογότυπος

Οι Χαρακτήρες

Το Περιβάλλον/Επίπεδα

Επιπλέον Στοιχεία

3. Animation και Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν

Krita

Adobe After Effects

RPG Dialogue Generator

4. Σύνοψη

1. Το Παιχνίδι

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία Platform 2D, καθώς φέρει χαρακτηριστικά ενός Adventure, Hack-n-Slash παιχνιδιού. Στην αρχή κάθε επιπέδου, ο παίχτης θα εξοπλίζεται με μία ιδιότητα η οποία θα τον βοηθάει να ξεπεράσει την συγκυρία που θα του προστίθεται σε κάθε επίπεδο. Σημαντικός παράγοντας στο παιχνίδι θα είναι το γεγονός ότι, ο παίχτης θα είναι υποχρεωμένος να κινείται από κλαδί σε κλαδί καθώς όταν θα πέφτει από αυτά θα χάνει.

Ο πρωταγωνιστής, όπως και όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού θα είναι ζώα, (ερπετά, αμφίβια) τα οποία απειλούνται άμεσα από τις πυρκαγιές του Αμαζονίου. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα υπάρχουν αναφορές για τα είδη που κινδυνεύουν, όπως και επίσης τους ιθαγενείς που κινδυνεύουν να χάσουν τα σπίτια τους.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο πρωταγωνιστής μας θα καταλάβει πως ο πραγματικός υπαίτιος πίσω από τις πυρκαγιές ο Πρωτέας, ένας χαμαιλέοντας που θα αντιπροσωπεύει τους ανθρώπους, και όπως μαρτυράει το όνομά του, θα μπορεί να αλλάζει μορφές για να καταφέρει τους σκοπούς του.



Κεντρική Ιδέα

Το παιχνίδι μας μεταφέρει στο δάσος του Αμαζονίου, όπου πολλαπλές πυρκαγιές έχουν ξεσπάσει θέτοντας τις ζωές πολλών ζώων σε κίνδυνο.

Ο πρωταγωνιστής μας, ένα νεαρό Γκέκο, τίθεται να ερευνήσει τις πυρκαγιές αυτές ώστε να σώσει το δάσος και τους κατοίκους του.

Στην αποστολή του αυτή όμως θα ανακαλύψει πως τελικά τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται, καθώς κάτι φαίνεται να παραμονεύει πίσω από όλα τα γεγονότα που συμβαίνουν.



Ο Στόχος

Το παιχνίδι αυτό έχει τον σκοπό να ενημερώσει για τις επιπτώσεις που έχουν οι πυρκαγιές του Αμαζονίου στο οικοσύστημα από την προοπτική των ζώων του δάσους. Ο παίχτης, σε κάθε επίπεδο, θα καλείται να φέρει εις πέρας μία δοκιμασία, ενώ παράλληλα θα πρέπει να εξερευνήσει τις αιτίες πίσω από τις πυρκαγιές. Στην αρχή κάθε πίστας ο παίχτης θα εξοπλίζεται με μία ικανότητα, απαραίτητη για να ολοκληρώσει το επίπεδο. Οι ικανότητες αυτές θα είναι βασισμένες στις πραγματικές ικανότητες που φέρει ένα Γκέκο όπως για παράδειγμα, το σκαρφάλωμα, την μαρκιά ουρά κλπ.

Target Group

Το παιχνίδι θα απευθύνεται κυρίως σε μικρότερες ηλικίες, και πιο συγκεκριμένα σε παιδιά μεταξύ 7-10, τόσο ως προς το περιεχόμενο αλλά και την δυσκολία του. Στις ηλικίες αυτές τα παιδιά θα μπορέσουν να μάθουν για τις επιπτώσεις των πυρκαγιών, και θα γίνουν και αυτά μέρος του τεράστιου αγώνα για την καταπολέμησή τους. Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι θα περιέχει και μια επιπλέον δυσκολία έτσι ώστε να γίνει πιο προκλητικό για τους, ηλικιακά, μεγαλύτερους παίχτες.

Τα Επίπεδα

1ο επίπεδο (Εισαγωγικό): Η χελώνα εξηγεί στον πρωταγωνιστή πως το έδαφος κρύβει πολλούς κινδύνους και του μαθαίνει να κολλάει πάνω στις επιφάνειες των δέντρων.

• **Εξερεύνηση δάσους και εύρεση στοιχείων.**

2ο επίπεδο: Τα Ιγκουάνα μαθαίνουν στο Γκέκο πως να χρησιμοποιεί την ουρά του για να απωθεί εχθρούς και εμπόδια, και του δίνουν πληροφορίες για τις τοποθεσίες μερικών παράξενα δημιουργημένων πυρκαγιών.

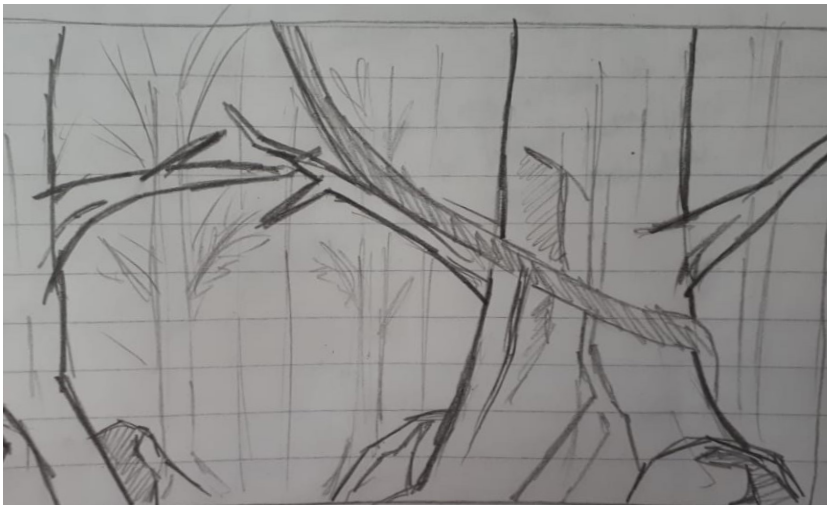
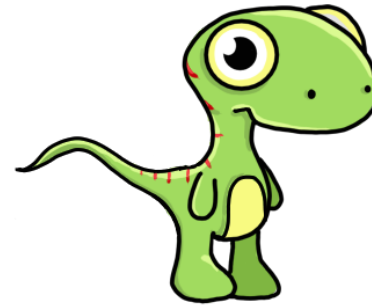
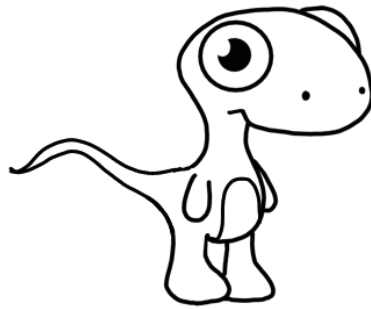
Ο Βάτραχος που βρίσκεται στο σημείο της φωτιάς, εξηγεί πως για να ξεφύγει τις ανεξέλεγκτες ταχύτητες της φωτιάς χρησιμοποίησε τα δυνατά του πόδια μαθαίνοντας στο Γκέκο την ικανότητα του διπλού πηδήματος.

• **Εύρεση και προσπέραση εμποδίων χτυπώντας τα και απόδραση από την πυρκαγιά**

3ο επίπεδο: Έχοντας γλιτώσει από τις πυρκαγιές το Γκέκο φτάνει στο ήδη καμένο σημείο του δάσους. Πλησιάζοντας, παρατηρεί πως πίσω από όλες τις φωτιές ευθύνονταν ένας χαμαιλέοντας με το όνομα Πρωτέα, ο οποίος θα προσπαθήσει να εξαφανίσει τα στοιχεία των πράξεών του, όπως και το Γκέκο.

• **Νίκη Πρωτέα σε μάχη.**

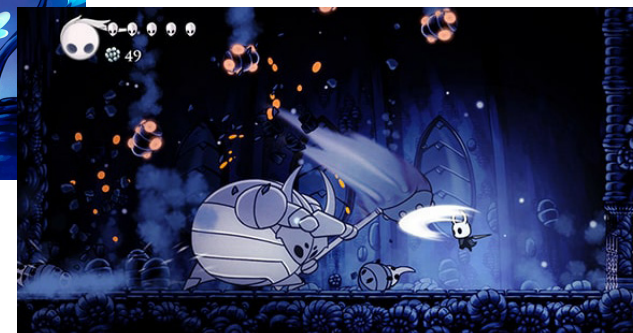
2. Αναφορές και διαδικασία σχεδιασμού



Επιρροές

Hollow Knight

Το Hollow Knight είναι ένα 2D platform style παιχνίδι περιπέτειας και εξερεύνησης στο οποίο ανήκει στην κατηγορία Metroidvania (Metroid-Castlevania) και Souls-like, το οποίο ενθαρρύνει τον παίχτη να εξερευνήσει κάθε γωνία του χάρτη, καθώς υπάρχουν μυστικά και κρυμμένα αντικείμενα παντού. Το παιχνίδι πέρα από περιπέτειας, και πιο συγκεκριμένα Hack and Slash μπορεί να θεωρηθεί και κατά μέρη ως Open World riddle game με πολλά κρυμμένα μηνύματα τα οποία ο παίκτης πρέπει να τα βρει και να καταλάβει τη χρήση τους.



Metroid



Castlevania

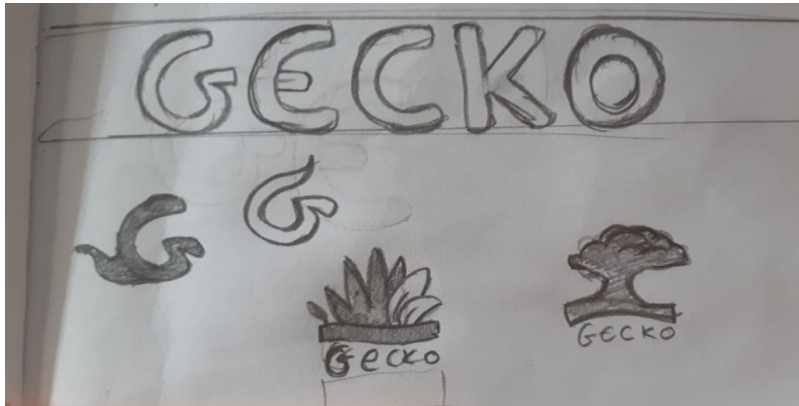


Στόχος του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να εξερευνήσει τον χάρτη, και να βρει αντικείμενα ή κομμάτι του χάρτη (τον οποίο το ξεκλειδώνει σταδιακά) τα οποία θα τον βοηθήσουν να κερδίσει τα Bosses και τα τέρατα που θα συναντήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καθώς και αυτά με τη σειρά τους ξεκλειδώνουν καινούργιες ικανότητες και αντικείμενα απαραίτητα για να συνεχίσει ο παίκτης στην εξερεύνησή του στο παιχνίδι. Ο παίκτης πρέπει να μάθει τι συνέβη στο βασίλειο του Hallownest καθώς θα κριθεί να παίρνει αποφάσεις, κατά την διάρκεια της ιστορίας, που θα καθορίσει την τελική πλοκή του παιχνιδιού.



Λογότυπος

Στον σχεδιασμό του λογότυπου, ήθελα να εντάξω κάποια χαρακτηριστικά του ίδιου του Γκέκο. Έτσι αποφάσισα να χρησιμοποιήσω την ίδια χρωματική γκάμα και να τροποποιήσω το γράμμα G με τέτοιο τρόπο ώστε να θυμίζει την ουρά του. Όσον αφορά το υπόλοιπο λογότυπο, χρησιμοποίησα ένα εφέ “καψίματος” όπου από πράσινο καταλήγει σε γκρι, θυμίζοντας τις στάχτες από τις πυρκαγιές.



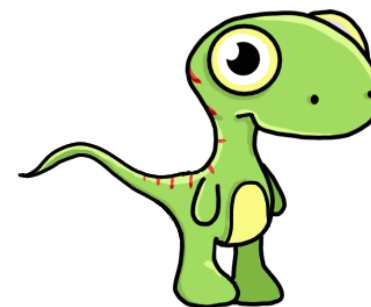
Gecko
and
the Burning Forest



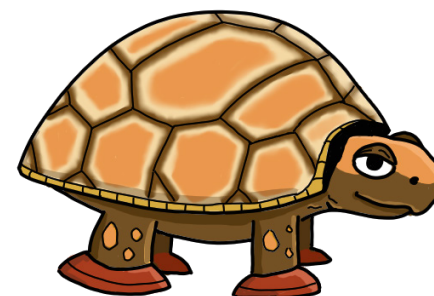
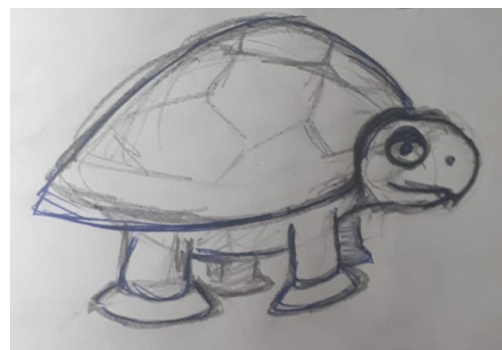
Οι Χαρακτήρες

Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού θα ανήκουν στις οικογένειες των αμφιβίων και ερπετών, αλλά θα αναφέρονται για όλα τα είδη που απειλούνται. Ποιό συγκεκριμένα:

Γκέκο: Θα είναι ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού και θα αντιπροσωπεύει την ελπίδα του δάσους του Αμαζονίου.



Η Χελώνα (Yellow Footed Tortoise): Σε ένα παιχνίδι όπου το παν είναι να μείνεις στα κλαδιά των δέντρων, μία χελώνα θα είχε μεγάλη δυσκολία. Η συγκεκριμένη όμως με την βοήθεια ειδικών βεντουζών καταφέρνει να μένει στα κλαδιά με ευκολία, αποφεύγοντας του θηρευτές.



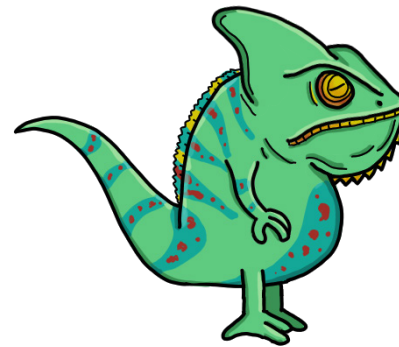
Ο Βάτραχος (Blue Poisoned Dart Frog): Εξαιρετικά καλός στα άλματα, ο βάτραχος αυτός μπορεί με ευκολία να μεταπηδάει από κλαδί σε κλαδί, χρησιμοποιώντας τα δυνατά του πόδια.



Τα Ιγκουάνα (Green Iguana): Τα Ιγκουάνα αυτά είναι από τους πρώτους ιθαγενείς του δάσους, και έτσι έχουν κερδίσει των τίτλο των σοφών. Τα Ιγκουάνα αυτά κάποτε ήταν πολεμιστές και προστάτες του δάσους, αλλά με το πέρασμα των χρόνων, το δάσος του Αμαζονίου δεν χρειαζόταν πλέον κάποιους να το προστατεύουν, και έτσι οι πολεμιστές αυτοί αποσύρθηκαν στα βάθη τις ζούγκλας.

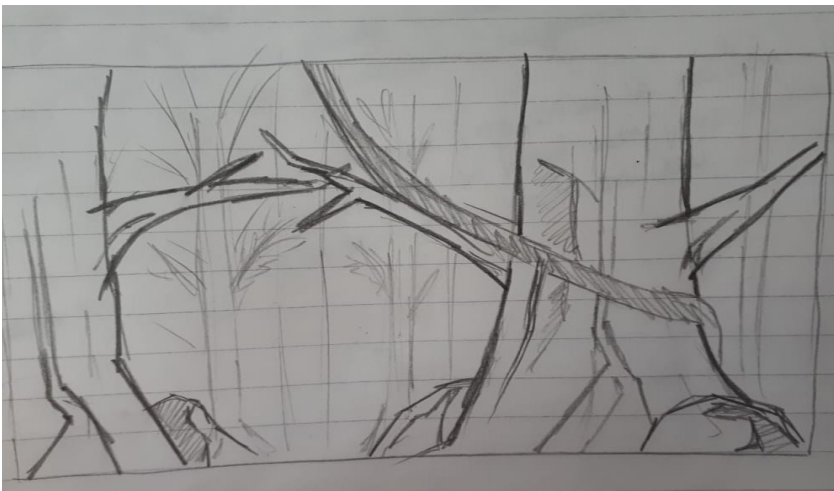


Πρωτέας (Chameleon): Ο Πρωτέας είναι ο τελικός εχθρός που θα έρθει αντιμέτωπος με τον πρωταγωνιστή μας. Δεν ξέρουμε πολλά για αυτόν, παρά μόνο πως θα κάνει τα πάντα για να εκπληρώσει τα σατανικά του σχέδια. Ο Πρωτέας, με την μορφή ενός χαμαιλέοντα, θα αντιπροσωπεύει τους ανθρώπους, και τους αγνώστους σε εμάς, σκοπούς τους.



Το Περιβάλλον/Επίπεδα

Όπως και ένα δάσος έτσι και το παιχνίδι θα αποτελείται κυρίως από δέντρα στα οποία ο παίχτης θα πρέπει και να παραμένει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού σκαρφαλώνοντας σε κλαδιά και κληματσίδες. Αν ο παίχτης δεν καταφέρει να πηδήξει σε κάποιο κλαδί, θα πέφτει στο έδαφος όπου και θα χάνει.



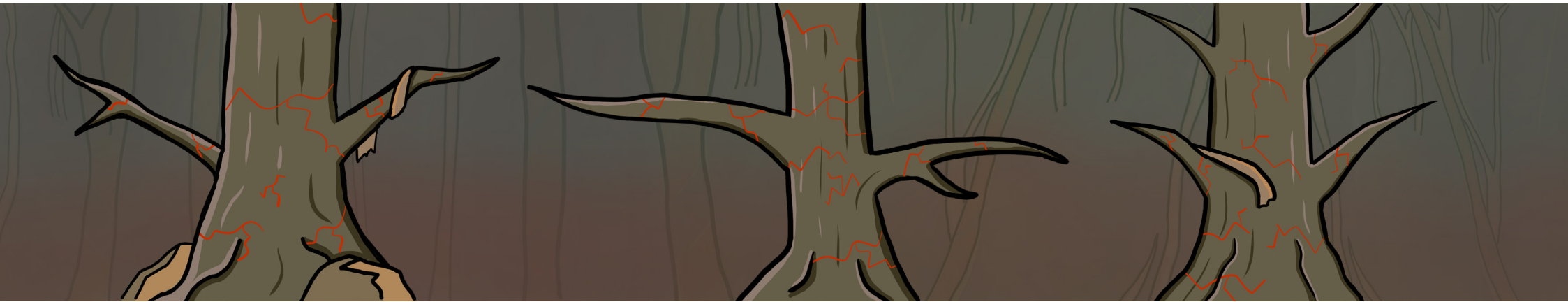
1ο Επίπεδο



2ο Επίπεδο



3ο Επίπεδο



Επιπλέον Στοιχεία

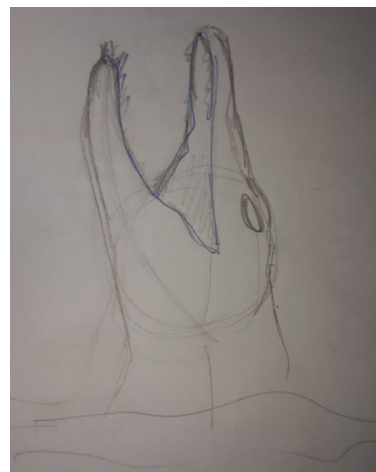
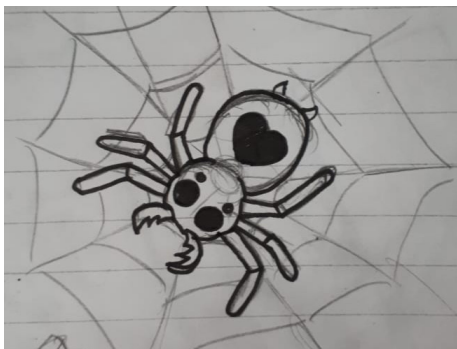
Κρυφά αντικείμενα: Τα αντικείμενα αυτά θα βρίσκονται σε διάφορα σημεία, και θα δίνουν στον παίχτη διάφορα "Buffs" όπως αυξημένη ταχύτητα, αργή πτώση, κλπ.



Πόντοι ζωής: Οι πόντοι ζωής θα απεικονίζονται με το συμβολισμό της καρδιάς, μιας και είναι ο πιο χαρακτηριστικός συμβολισμός, και θα υποδεικνύει στον παίχτη πόσες φορές ακόμα μπορεί να χτυπηθεί μέχρι να χάσει και να αναγκαστεί να ξεκινήσει από την αρχή.



Τα εμπόδια των επιπέδων: Το κάθε επίπεδο θα παρουσιάζει και καινούργιους εχθρούς, οι οποίοι θα λειτουργούν σαν εμπόδια, τα οποία για να τα περάσει ο παίχτης θα πρέπει να κάνει την χρήση των ικανοτήτων που λαμβάνει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

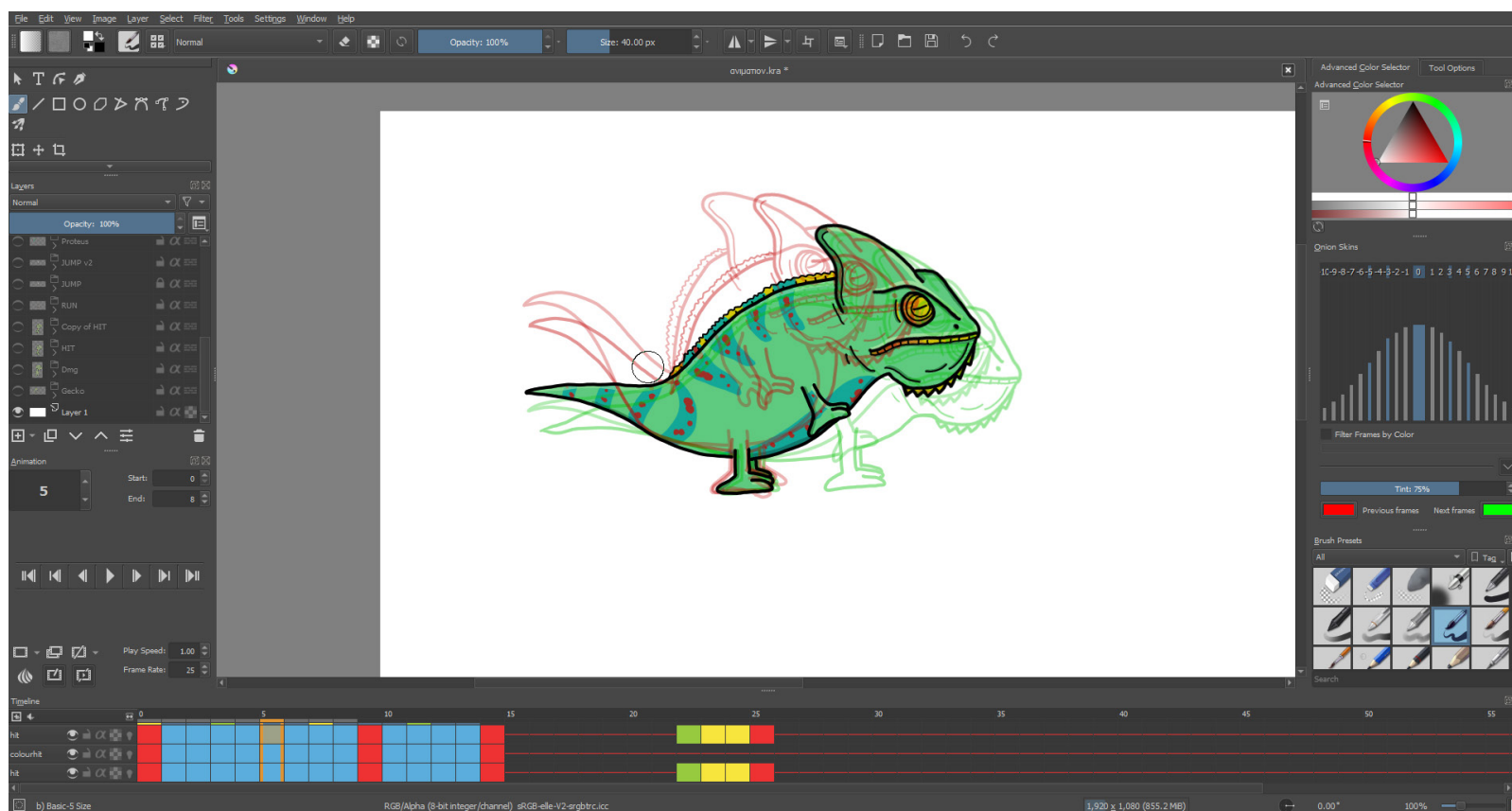


3. Animations και Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν



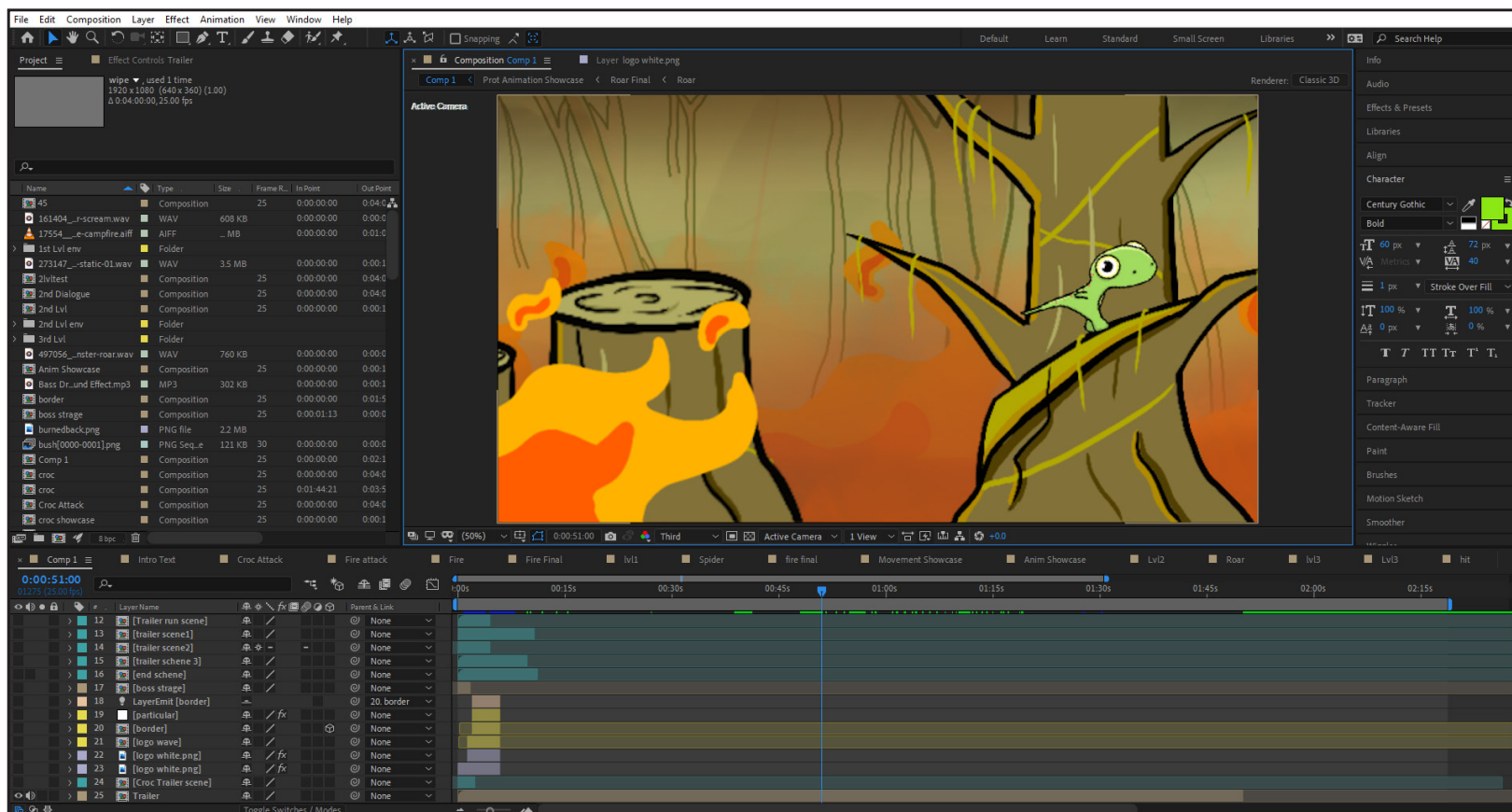
Krita

Όλοι οι χαρακτήρες, το περιβάλλον και τα animations, σχεδιάστηκαν στο χέρι με την χρήση του προγράμματος Krita, ένα open source πρόγραμμα σχεδιασμού και frame-by-frame animation.



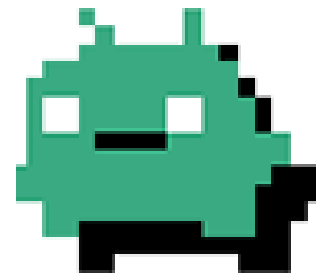
Adobe After Effects

Η σύνθεση του περιβάλλοντος, το trailer, το gameplay του παιχνιδιού και γενικότερα το τελικό ρεντάρισμα της εργασίας έγινε με την χρήση του προγράμματος After Effects, της σουίτας της Adobe.



RPG Dialogue Generator

Τα ηχητικά εφέ των διαλόγων κάθε χαρακτήρα έγιναν με την χρήση του RPG Dialogue Generator, ένα open source πρόγραμμα αναπαραγωγής διαλόγων, φτιαγμένο από τον Zac Bogucki.



Listen! We dont have much time!

SPEAK

parameters - red

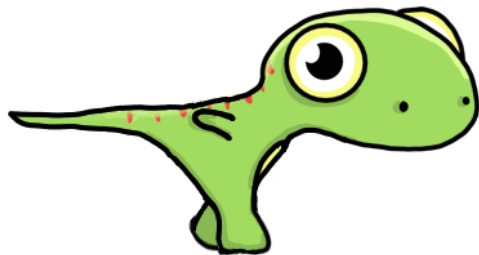
	ALL RANDOM	ALL DEFAULT
Pitch	RANDOM	DEFAULT
Volume	RANDOM	DEFAULT
Gender	RANDOM	DEFAULT
Tone	RANDOM	DEFAULT
Speed	RANDOM	DEFAULT

4. Σύνοψη

Κλείνοντας, μου άρεσε όλη η διαδικασία σχεδιασμού του παιχνιδιού, από την εύρεση της κεντρικής ιδέας, στην υλοποίηση της και τέλος στην παρουσίασή της. Στην εργασία αυτή, έκανα χρήση διαφορετικών τεχνικών, για κάποιες από τις οποίες δεν ήμουν τόσο εξοικειωμένος, αλλά το τελικό αποτέλεσμα και η εμπειρία που απέκτησα με ικανοποιούν, και με το παραπάνω.

Θα συνεχίσω να δουλεύω το παιχνίδι ώστε να μπορέσει να γίνει λειτουργικό, και αργότερα θα συνεχίσω με το επόμενο μέρος της ιστορίας του γενναίου Γκέκο, καθώς αυτό θα είναι μόνο η αρχή.

Τέλος, ευχαριστώ τον κ. Σιάκα όπως και τους συμφοιτητές μου, για την βοήθειά τους και την υπομονή τους, σε αυτό το project!



THE END?

