



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

———— Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

THE WAY **out**

Συγγραφέας/είς
Γαβούρα Ελένη
ΑΜ: 15077

Επιβλέπων/ουσα:
Σπυρίδων Σιάκας

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2021



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL: APPLIED ARTS & CULTURES
DEPARTMENT: GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION

———— Diploma Thesis

Title

THE WAY **out**

Student name and surname

Gavoura Eleni

Registration Number: 15077

Supervisor:

Spyridon Siakas

Athens, September 2021



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

———— Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

THE WAY **out**

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής
συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Σπυρίδων Σιάκας	Ελένη Μούρη	Μάρθα Τσιάρα

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Γαβούρα Ελένη του Στυλιανού, με αριθμό μητρώου 15077 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, 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».

*Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου για 12 μήνες και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή

Όνοματεπώνυμο /Ιδιότητα

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

Ο/Η Δηλών/ούσα



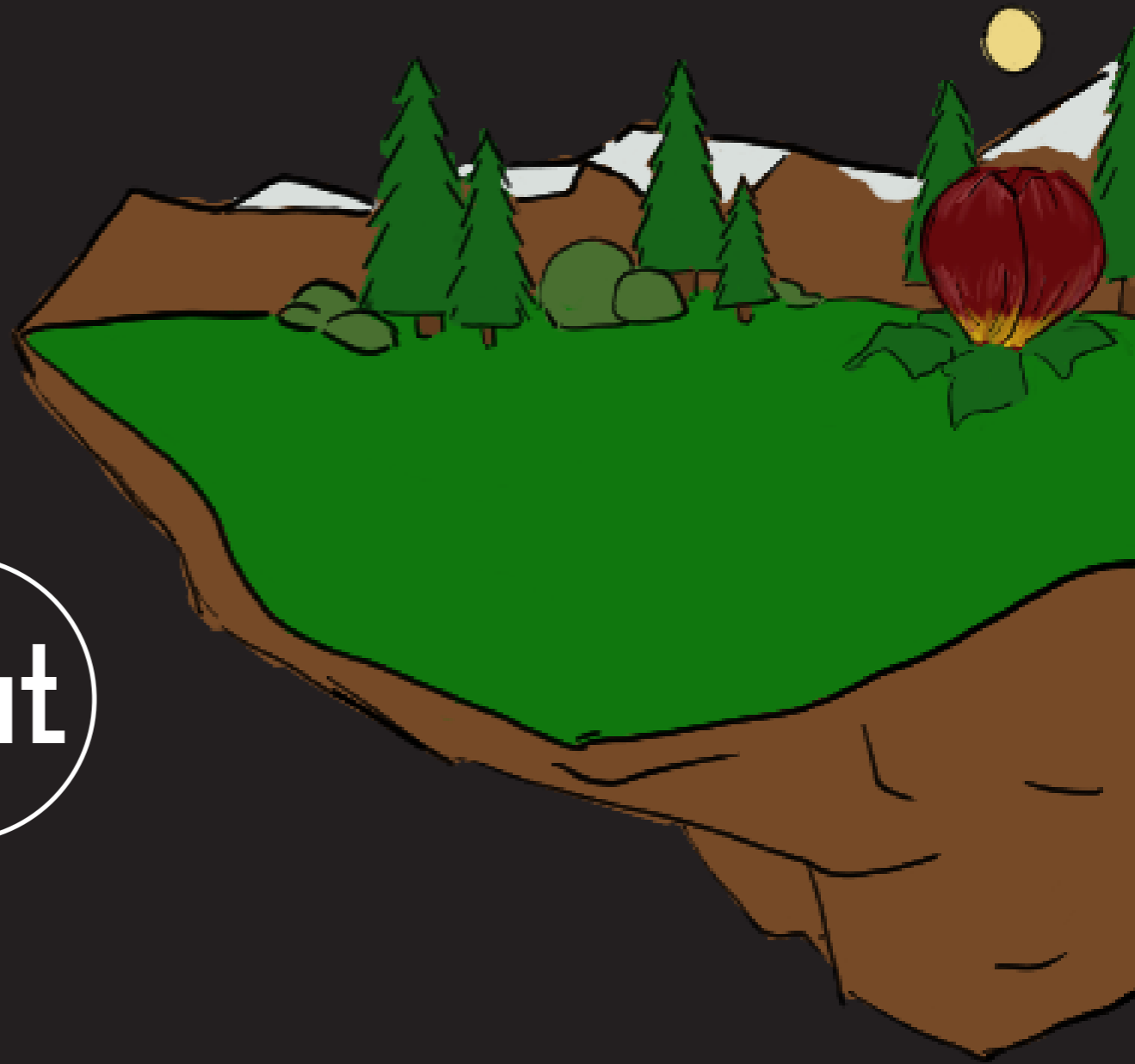
(Υπογραφή)

* Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα, προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf



THE WAY **out**





The Way Out,
είναι ένα Serious game, μικρό, απλό σε εμφάνιση και gameplay. Είναι touch-friendly. Η πορεία του είναι κλιμακωτή και οιπίστες είναι 9 όσοι και οι πλανήτες. Είναι ένα παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας (sci-fi), το οποίο διαδραματίζεται στο ηλιακό σύστημα της Γης. Αποτελεί ένα διαδραστικό puzzle game, το οποίο το συνοδεύουν και άλλα δευτερεύοντα παιχνίδια όπως quiz.

- Σπουδαστικό Project
- Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
- Υπεύθυνος καθηγητής Δρ. Σπύρος Σιάκας

Περιεχόμενα

1. LOGLINE
2. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
3. ΣΥΝΟΨΗ
ΔΟΜΗ
ΠΙΣΤΕΣ
4. ΟΠΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ
ΑΠΕΙΚΟΝΗΣΗ
5. GRAPHIC ELEMENTS
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ LOGO
MENU
ΠΑΡΑΘΥΡΑ & ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ
ΧΑΡΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
6. LANDSCAPES & CHARACTER
ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
ΠΡΩΤΗ ΠΙΣΤΑ
ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΙΣΤΑ
ΠΥΡΑΥΛΟΣ
SKY
FIREBALL
7. STORYBOARDS-GAME PLAY
8. ΜΟΥΣΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
9. INTENTION OUTLINE
10. RESOURCES



LOGLINE

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί έναν διασκεδαστικό τρόπο γνωριμίας με το ηλιακό μας σύστημα. Ο gamer ευαισθητοποιείται σχετικά με τον πλανήτη και την προστασία του.

ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός του game είναι ο θεατής να ενημερωθεί, να προβληματιστεί και τελικά να δράσει. Πίσω από κάθε παιχνίδι κρύβεται μια αλήθεια, έτσι ο παίκτης πρέπει να την ανακαλύψει και να επικεντρωθεί σ' αυτήν. Το παιχνίδι είναι Serious Game, είναι δηλαδή ένα παιχνίδι που στοχεύει στην μαζική κινητοποίηση των παικτών και την επίλυση των πραγματικών προβλημάτων του πλανήτη. Έτσι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι περισσότερο ψυχαγωγίας (που κατευθύνει την ψυχή) παρά διασκέδασης.



ΣΥΝΟΨΗ
ΣΥΝΟΨΗ



ΗΨΟΝΥΣ

Πλανήτης Γη. Έτος 3006. Μονάχα ένας επιζών. Δίχως να έχει κάπου να πάει, σχηματίζεται ξαφνικά ένας δρόμος μπροστά του και κάτι τον ελκύει προς αυτόν. Το ταξίδι του ξεκινά. Ξεπερνάει πολλά εμπόδια και δυσκολίες που βρίσκονται εμπρός του. Τότε εμφανίζεται μια προφητεία, η οποία του δίνει εντολή να ταξιδέψει στο διάστημα και να βρει μια πύλη μέσω της οποίας θα μεταφερθεί σε ένα άλλο ηλιακό σύστημα σαν το δικό μας. Αυτό είναι αναγκαίο για την επιβίωσή του ήρωα, καθώς η Γη που γνωρίζαμε ως τώρα δεν είναι πια βιώσιμη λόγω του κλίματος και της ρύπανσης της από τους ανθρώπους.

Έτσι, ο ήρωας ξεκινάει μια πορεία σε νέους πλανήτες, φτάνοντας μέχρι και τον τελευταίο ενώ παράλληλα μαζεύει πληροφορίες που θα τον βοηθήσουν στο ταξίδι του.

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η 1η πίστα του παιχνιδιού περιλαμβάνει την έναρξη του ταξιδιού του ήρωα και χωρίζεται σε δύο σκέλη. Στο πρώτο σκέλος, ο ήρωας λαμβάνει τις οδηγίες για την πορεία του και έπειτα στο δεύτερο σκέλος εισέρχεται στον πύραυλο. Ο παίκτης, ο οποίος ταυτίζεται με τον ήρωα, μπαίνει στον πύραυλο και προσπαθεί να ξεπεράσει τα εμπόδια και τελικά να οδηγηθεί στον σωστό δρόμο. Πετώντας μακριά από τον πλανήτη Άρη που αποτελεί την 3η πίστα, ο ήρωας έχει τρεις ζωές και αν αποτύχει στο να τις κρατήσει υπόκειται σε μια ερώτηση Quiz στις Bonus πίστες (Mercury, Venus). Κάθε πίστα, αφού ολοκληρωθεί, προσφέρει στον ήρωα πληροφορίες αναγκαίες, όχι μόνο για τη διεύρυνση των γνώσεων του ίδιου αλλά και για τη συνέχεια του παιχνιδιού στις πίστες Bonus. Αφού περάσει τα εμπόδια ο πύραυλος θα φτάσει στον προορισμό του δηλαδή θα πάει τον ήρωα στον επόμενο πλανήτη-πίστα. Οι επόμενες πίστες λαμβάνουν χώρα στους πλανήτες: Δίας, Κρόνος, Ουρανός, Ποσειδώνας και Πλάτωνα. Σκοπός του ήρωα να βρεί την Πύλη που θα τον οδηγήσει έξω.

ΠΙΣΤΕΣ

Target Group: 8++.

Το παιχνίδι αναφέρεται σε όλες τις ηλικίες αρχίζοντας από αυτήν των 8 έως και 60. Σε όλους θα άρεσε να μάθουν το ηλιακό μας σύστημα μέσα από ένα παιχνίδι.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν έχει κατευθυντήριες οδηγίες, καθώς είναι αρκετά εύκολο να καταλάβει κανείς πώς παίζεται. Με τον τρόπο αυτό δίνεται η ευκαιρία στον παίκτη να πειραματιστεί και τελικά να βρεί τη σωστή διαδρομή. Το είδος του παιχνιδιού είναι Puzzle Game και εκτός από το πρακτικό κομμάτι, το οποίο βασίζεται στην εύρεση του δρόμου είναι και μια εξάσκηση για το μυαλό.

Ο παίκτης οδηγεί τον Sky μέσα σε λαβύρινθους οπτικών ψευδαισθήσεων και πλασματικών αντικειμένων, ενώ χειρίζεται τον κόσμο γύρω του για να φτάσει σε διάφορες πλατφόρμες. Φτάνοντας στο τέλος της κάθε πίστας μαζεύει και διάφορες πληροφορίες οι οποίες του είναι χρήσιμες σε επόμενες πίστες. Όλες οι πίστες έχουν την ίδια νοοτροπία και το μόνο που αλλάζει είναι η μορφολογία τους και ο βαθμός δυσκολίας που είναι κλιμακωτός.

ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΓΗ

Σημαντικό ρόλο για την δημιουργία και την οπτικοποίηση κάθε πλανήτη-πίστας είναι τα πραγματικά χαρακτηριστικά αυτών των πλανητών, με έναν πιο απλό τρόπο απεικόνισης. Η Γη είναι ο τρίτος πιο κοντινός Πλανήτης στον Ήλιο, ακόμη είναι ο πιο πυκνός και ο πέμπτος μεγαλύτερος σε μάζα στο Ηλιακό Σύστημα και, ειδικότερα, ο μεγαλύτερος ανάμεσα στους γήινους πλανήτες. Αυτή διαδραματίζει το σημείο εκκίνησης.

Χαρακτηριστικά:

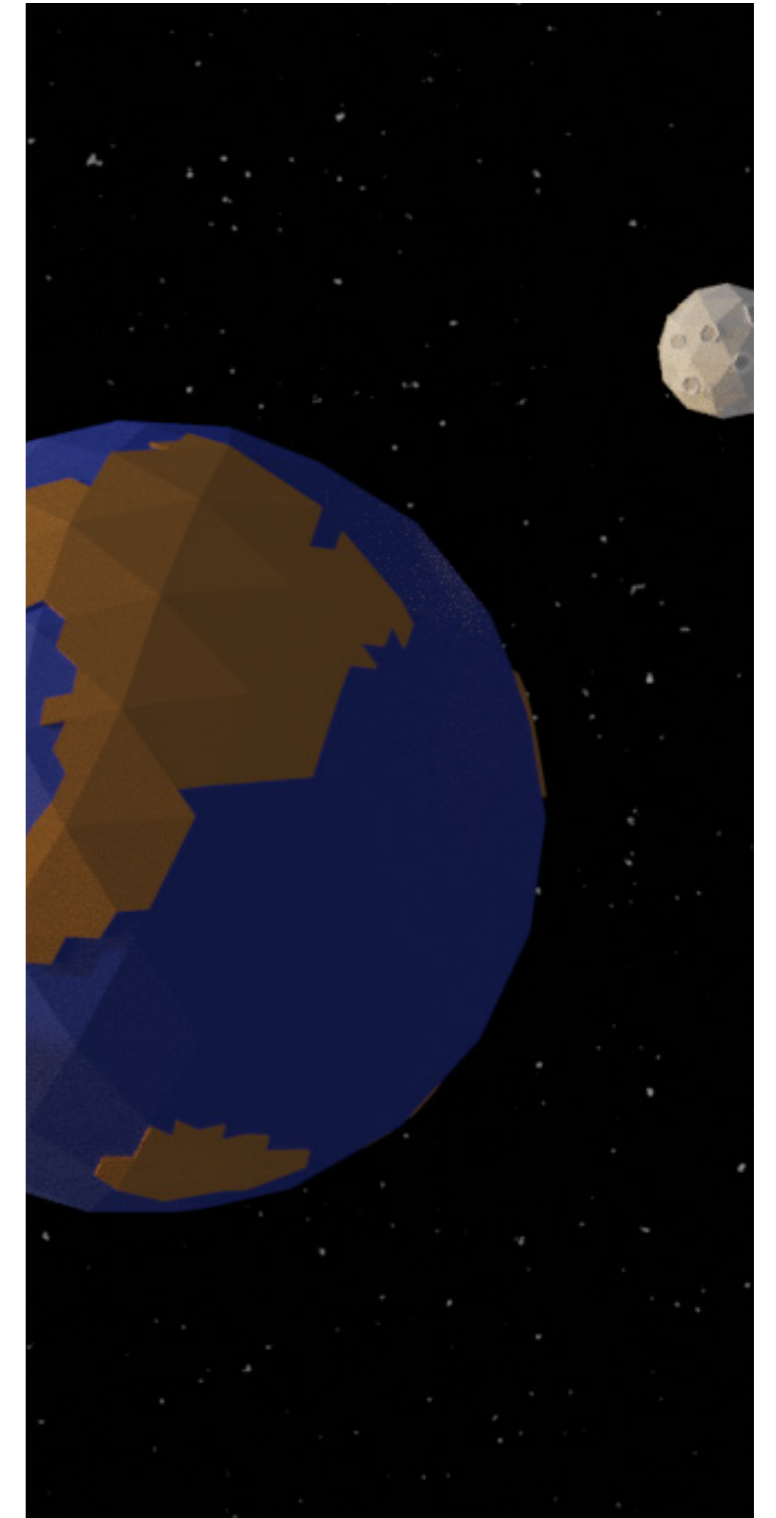
Χρώμα: Μπλε-Καφέ

Δημιουργία: 4,54 δισεκατομμύρια έτη

Φυσικά χαρακτ.: 71% νερό, βουνά, έρημοι, πεδιάδες, ο μόνος πλανήτης με ζωή, τεχνολογία, ιστορία.

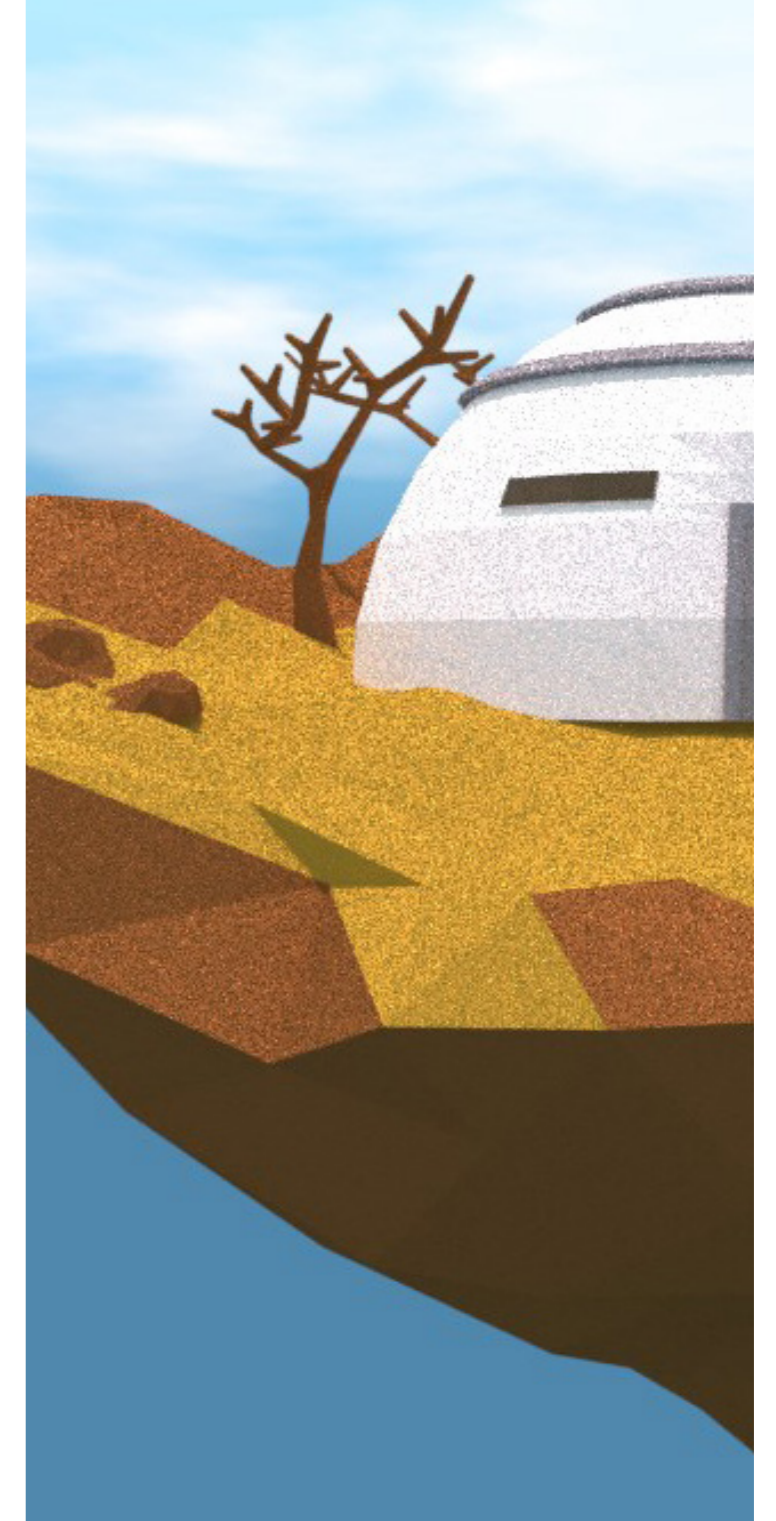
Διάρκεια ημέρας: Η περιφορά της Γης γύρω από τον Ήλιο διαρκεί 365,2564 μέσες ηλιακές ημέρες, πλήρη περιστροφή διαρκεί σχεδόν 24 ώρες.

Ατμόσφαιρα: άζωτο (78%) και το οξυγόνο (21%), διοξείδιο του άνθρακα, ευγενή αέρια, ίχνη υδρογόνου, καπνού, άλατος. Ξηρή.



ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΓΗ

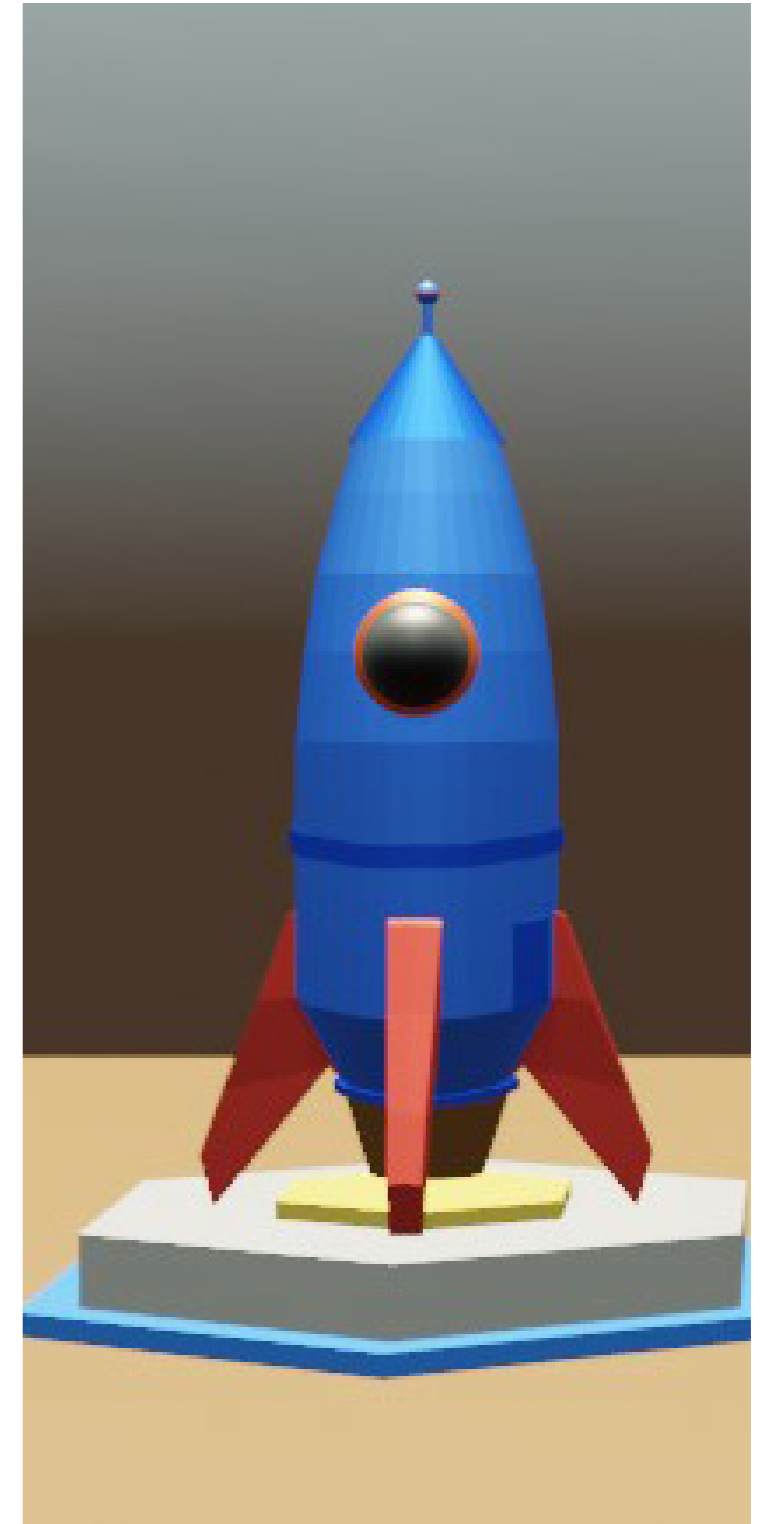
Στο πρώτο σκέλος η πίστα εμφανίζεται σταδιακά, με μια ιδιαίτερη οπτική γωνία. Κομμάτια κύβων και ορθογώνιων εμφανίζονται, με σκοπό την μετακίνηση τους σε όλους τους οπτικούς άξονες. Στόχος του ήρωα είναι να φτάσει στην απέναντι μεριά σχηματίζοντας τον σωστό δρόμο. Φτάνοντας στο τέλος λαμβάνει ένα μήνυμα που θα τον βοηθήσει στην πορεία και το ταξίδι του. Το μήνυμα είναι ένας χάρτης σχετικά με τις θέσεις των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος. Στο δεύτερο σκέλος της Γης, δηλαδή στη 2η πίστα, ο ήρωας έχει τον ίδιο σκοπό, να φτάσει απέναντι. Αυτήν την φορά όμως πρέπει να οδηγηθεί στον πύραυλο με τον οποίο θα φύγει από την Γη, και θα ταξιδέψει για τους άλλους πλανήτες.



ΠΥΡΑΥΛΟΣ

Ο πύραυλος δεν έχει να κάνει με την πορεία και την νοοτροπία των πιστών, αλλά είναι εδώ για να δυσκολέψει τον παίκτη. Κάθε πλανήτη αποτελεί μία πίστα, το επίπεδο δυσκολίας ανεβαίνει όσο απομακρύνεται από την Γή. Η μεταφορά από πλανήτη σε πλανήτη γίνεται με τον πύραυλο το οποίο θα πρέπει να οδηγήσει ο gamer.

Ο παίκτης οδηγεί τον πύραυλο ο οποίος δεν πρέπει να χτυπήσει πάνω στους σωλήνες. Ο gamer έχει τρεις ευκαιρίες ώστε να περάσει την διαδρομή και να οδηγηθεί στον επόμενο πλανήτη. Αν χάσει και τις τρεις ζωές τότε θα πρέπει να απαντήσει σωστά μια ερώτηση Bonus, έτσι ώστε να συνεχίσει. Σε περίπτωση που η ερώτηση απαντηθεί λανθασμένα τότε ο πύραυλος ξεκινάει με μία ζωή και άρα μια ευκαιρία για σφάλμα.



ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΑΡΗΣ

Ο Άρης είναι ο τέταρτος, σε απόσταση από τον Ήλιο, πλανήτης του Ηλιακού μας Συστήματος. Είναι ο δεύτερος πλησιέστερος στη Γη, και αποτελεί την 3η πίστα. Φτάνοντας στο τέλος της πίστας ξεπροβάλλει ένα μήνυμα που δίνει πληροφορίες για την Γη. Έτσι, ο ήρωας ξαναοδηγάει τον γνωστό πύραυλο με προορισμό τον Δία.

Χαρακτηριστικά:

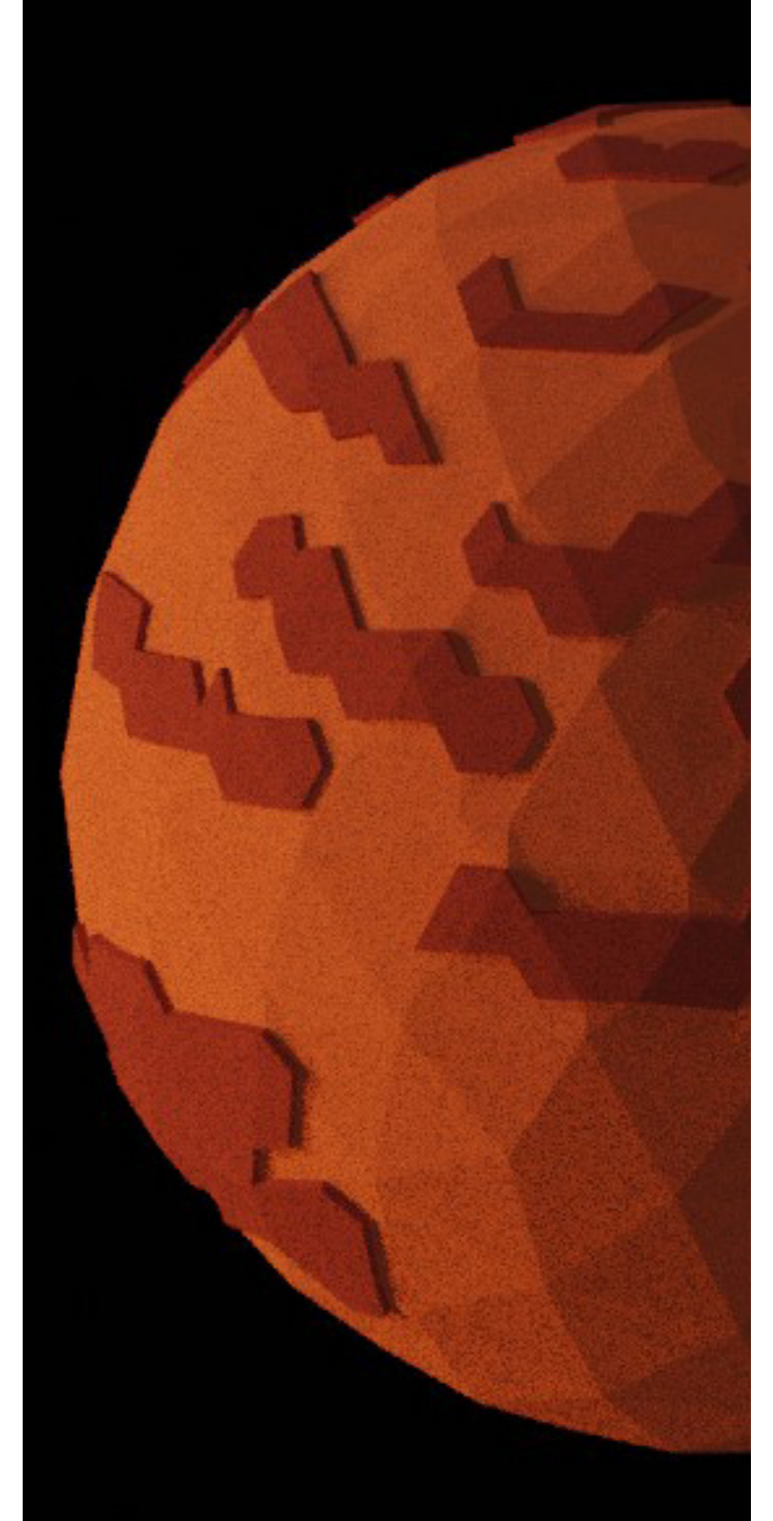
Χρώμα: Κόκκινος (ερυθρός).

Δημιουργία: 4,5 δισ. έτη.

Φυσικά χαρακτ.: Ερημικός, άνυδρος, ηφαίστεια, σιωπηλός.

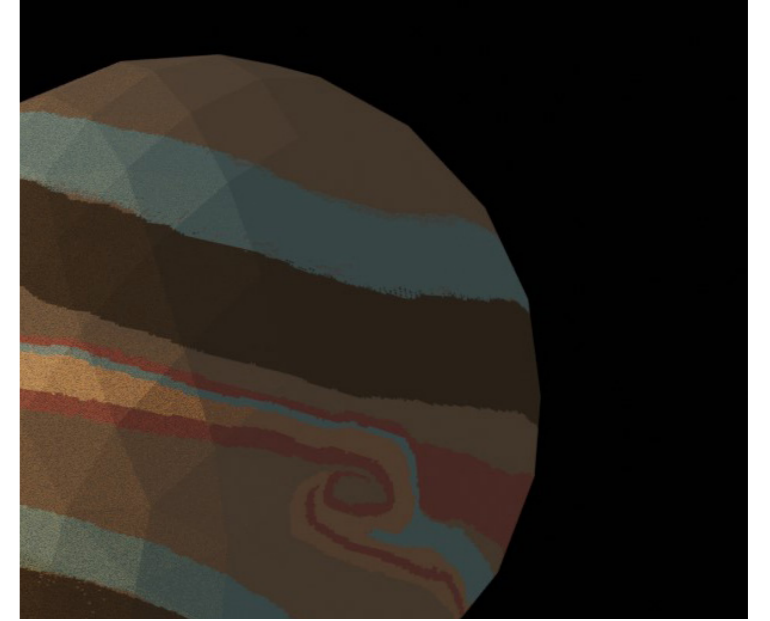
Διάρκεια ημέρας: Κατέχει περιοδικά επαναλαμβανόμενες «εποχές του έτους» και μοιάζει αρκετά στην Γή, αφού η μέρα διαρκεί 24 ώρες και 37 λεπτά.

Ατμόσφαιρα: 95,32% από διοξείδιο του άνθρακα, 2,7% άζωτο και 1,6% αργό, αραιή ατμόσφαιρα, αμμοθύελλες.



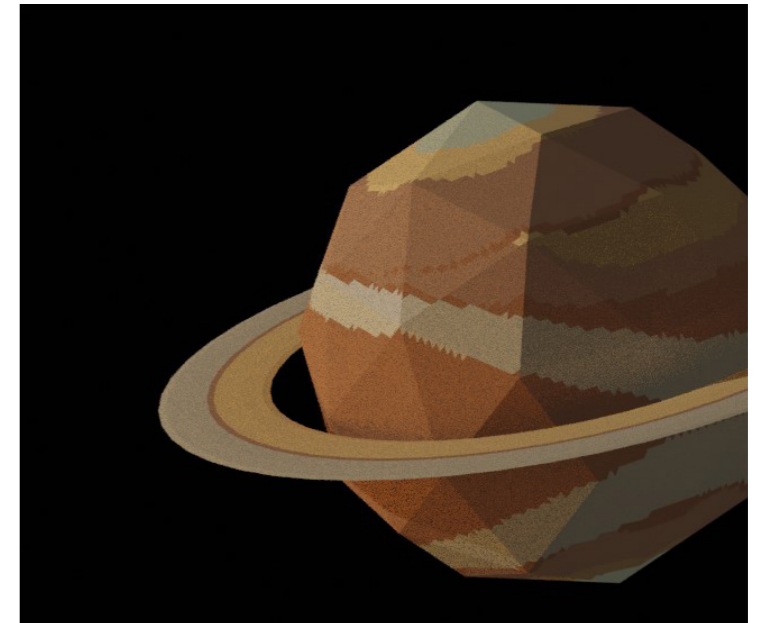
ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΔΙΑΣ

Είναι ο πέμπτος κατά σειρά πλανήτης ξεκινώντας από τον Ήλιο. Είναι ένας γίγαντας αερίων. Το γνωστότερο ίσως χαρακτηριστικό του Δία είναι η Μεγάλη Κόκκινη Κηλίδα, μια τεράστια περιστρεφόμενη θύελλα, η οποία μαίνεται εδώ και τουλάχιστον 300 χρόνια. Αποτελεί την 4η πίστα και ο ήρωας φτάνοντας στο τέλος της, κερδίζει πληροφορίες για τον πλανήτη Άρη και τον Δία.



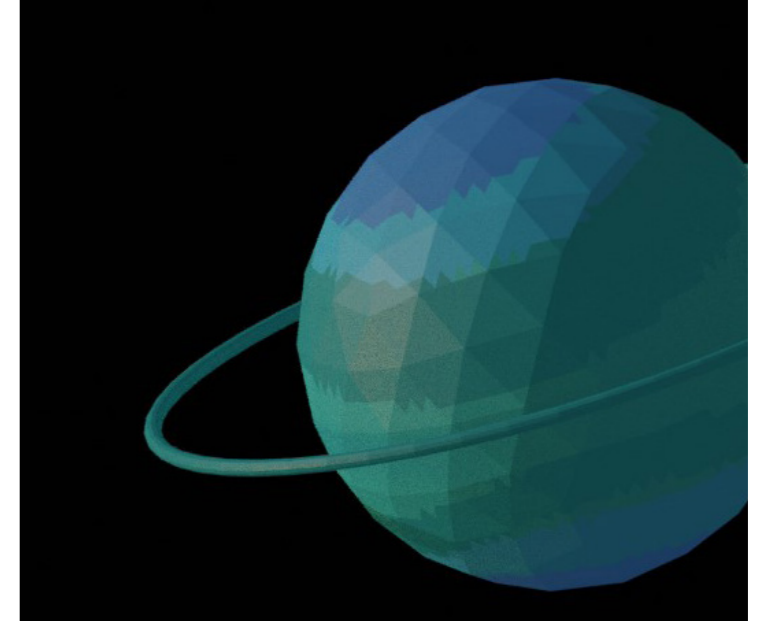
ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΚΡΟΝΟΣ

Ο Κρόνος είναι ο έκτος πλανήτης σε σχέση με την απόστασή του από τον Ήλιο. Ο δεύτερος σε μέγεθος μετά τον Δία, διάσημος για τον αστεροειδή δακτύλιο του. Έχει περίεργο χρώμα που τον κάνει να ξεχωρίζει από τους υπόλοιπους. Είναι κάπως κιτρινωπό και σε αυτό συνδυάζονται μικρές ζώνες άλλων χρωμάτων. Στον τερματισμό της 5ης πίστας, εμφανίζονται με τον ίδιο τρόπο πληροφορίες για τον Κρόνο αλλά και για Ουρανό.



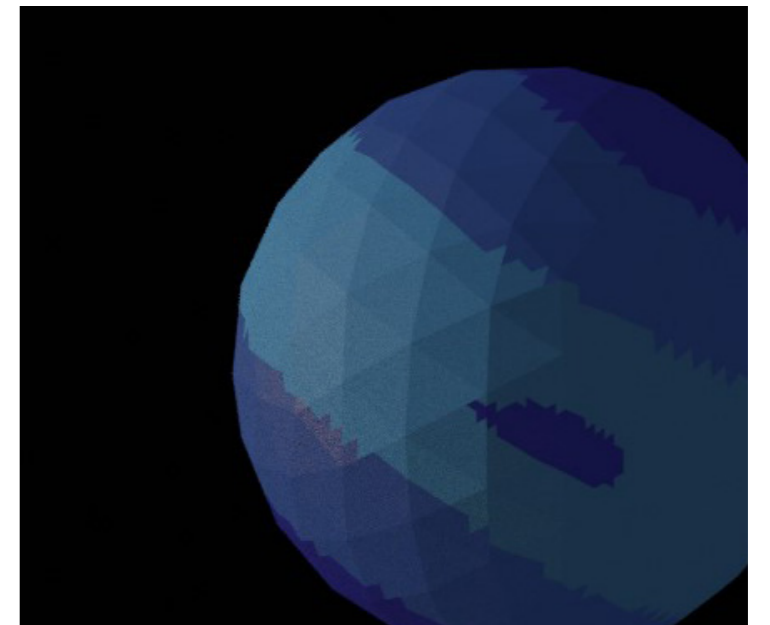
ΟΥΡΑΝΟΣ

Όντας ένας μεγάλος παγωμένος αέρας πλανήτης μαζί με άλλες ποσότητες αμμωνίας, υδρόθειου, νερού και υδρογονανθράκων του δίνει ένα κυανό μπλε χρώμα κοντά στο θαλασσινό νερό. Στην 7η πίστα ο ήρωας, αφού σχηματίσει τον δρόμο για να φτάσει απέναντι, κερδίζει πληροφορίες για τον Ποσειδώνα.



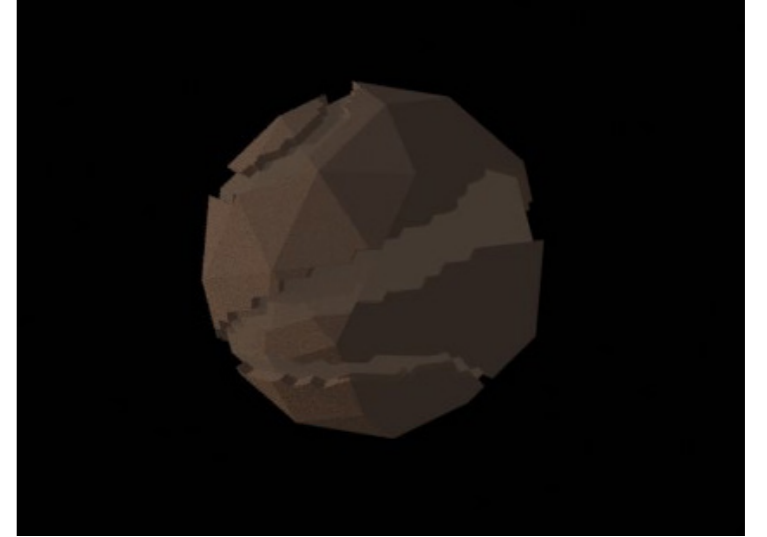
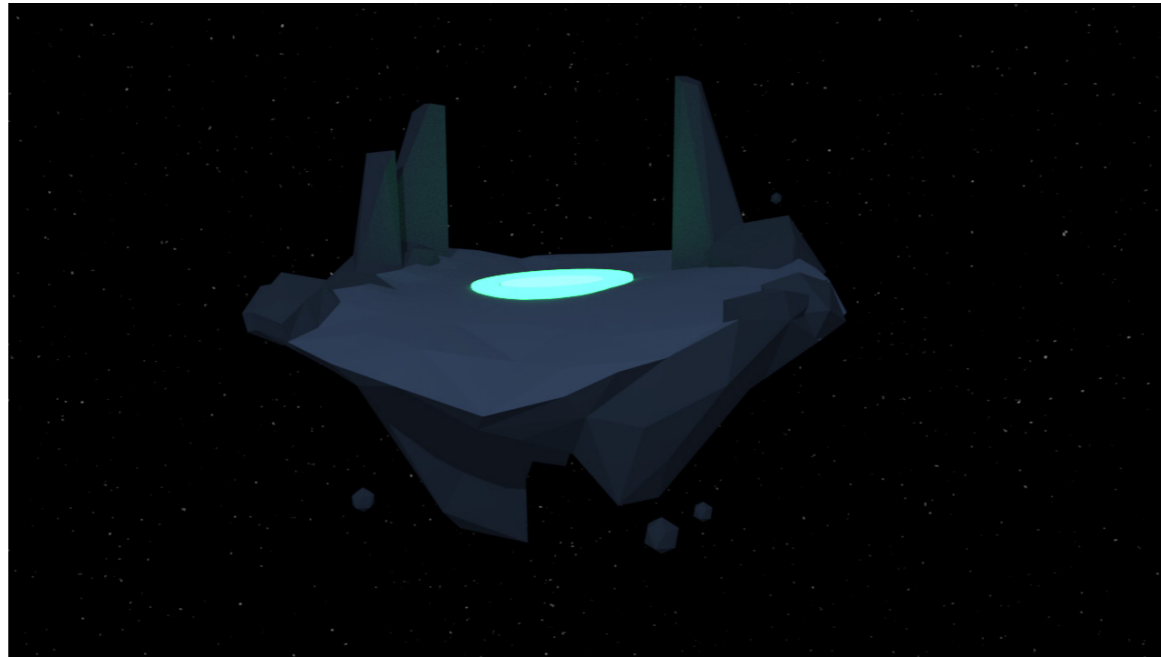
ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ

Είναι ο πιο μακρινός πλανήτης από το ηλιακό σύστημα και είναι παρόμοιος με τον Ουρανό. Δεδομένου ότι είναι πιο μακριά από τον ήλιο, έχει ένα πιο σκούρο μπλε χρώμα. Είναι η προτελευταία πίστα, και ίσως η πιο ιδιαίτερη, διότι αφήνει τον παίχτη με την απορία για το τι θα αντι-κρίσει φτάνοντας στην τελευταία πίστα.



ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΠΛΟΥΤΩΝΑΣ

Ο Πλούτωνας είναι ένας πλανήτης νάνος του Ηλιακού συστήματος. Αποτελείται κατά κύριο λόγο από πέτρωμα και πάγο, χαρακτηρίζεται από πολύ χαμηλές θερμοκρασίες. Ο πλούτωνας είναι η τελευταία πίστα. Σε αυτόν βρίσκεται και η πύλη του ηλιακού μας συστήματος. Ο ήρωας αφού φτάσει στον τελικό πλανήτη δεν χρειάζεται να κάνει τίποτα, παρα μόνο να πάει κοντά στην πύλη και αυτή θα φωτιστεί, με χαμηλή μουσική να συνοδεύει.



ΠΙΣΤΕΣ BONUS

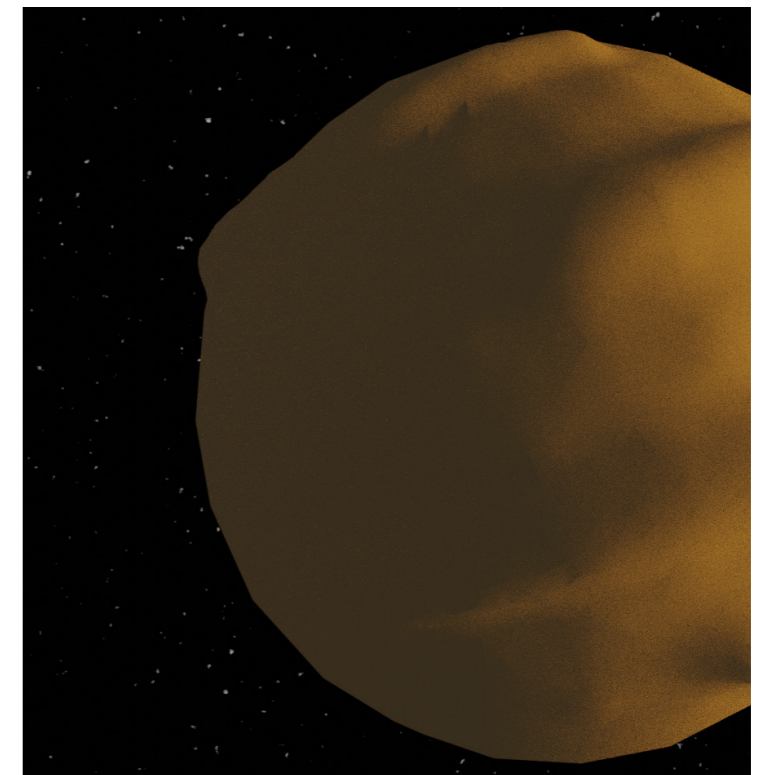
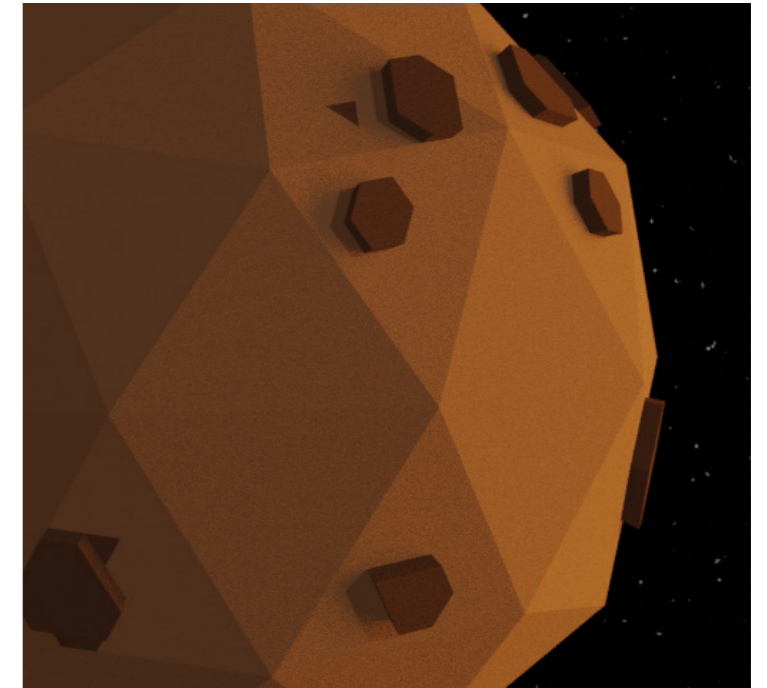
Οι πίστες Bonus είναι δύο, ο πλανήτης Mercury (ερμής) και ο πλανήτης Venus (Αφροδίτη).

Το είδος παιχνιδιού εδώ είναι Quiz game. Πριν φτάσει στον προορισμό του το διαστημόπλοιο, ενημερώνει τον θεατή σε ποιον πλανήτη πάει και διάφορες πληροφορίες για αυτόν, όπως και σε άλλες πίστες. Στο τέλος του puzzle game ο παίκτης κερδίζει κάποια πληροφορία, η οποία αφορά το διάστημα και μπορεί να τεθεί ως ερώτηση στις Bonus πίστες. Οι πίστες αυτές ξεκλειδώνονται φτάνοντας στον πλανήτη Jupiter (Δίας).

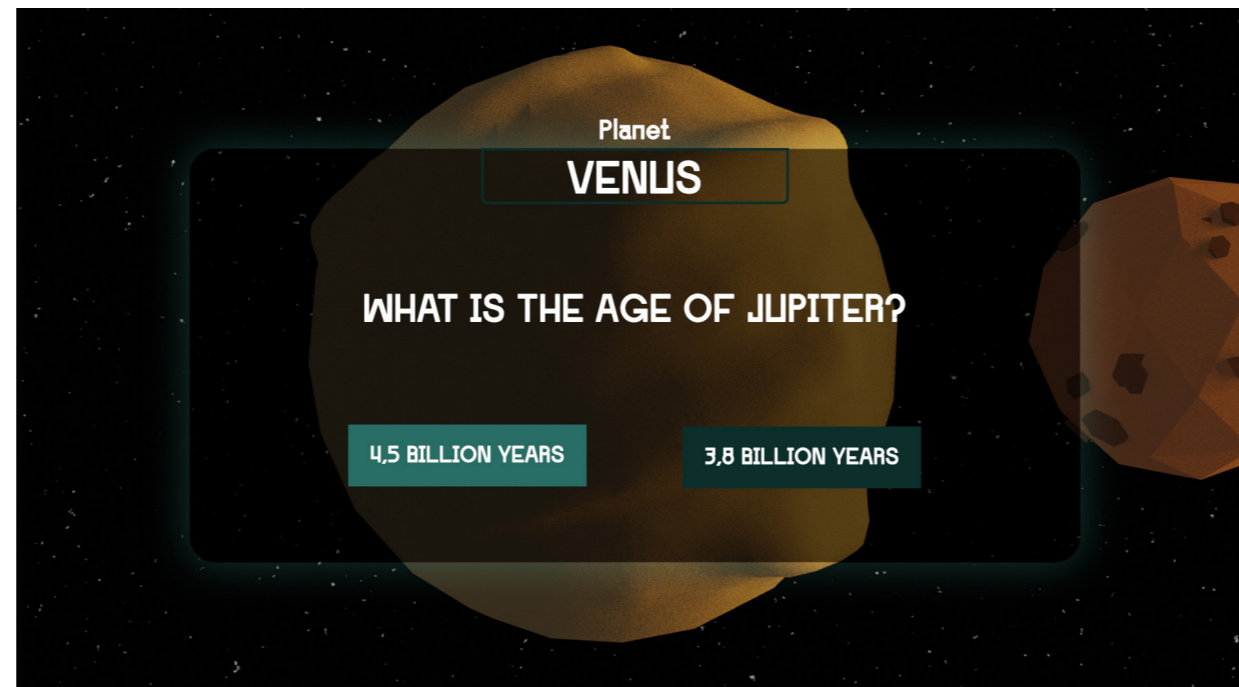
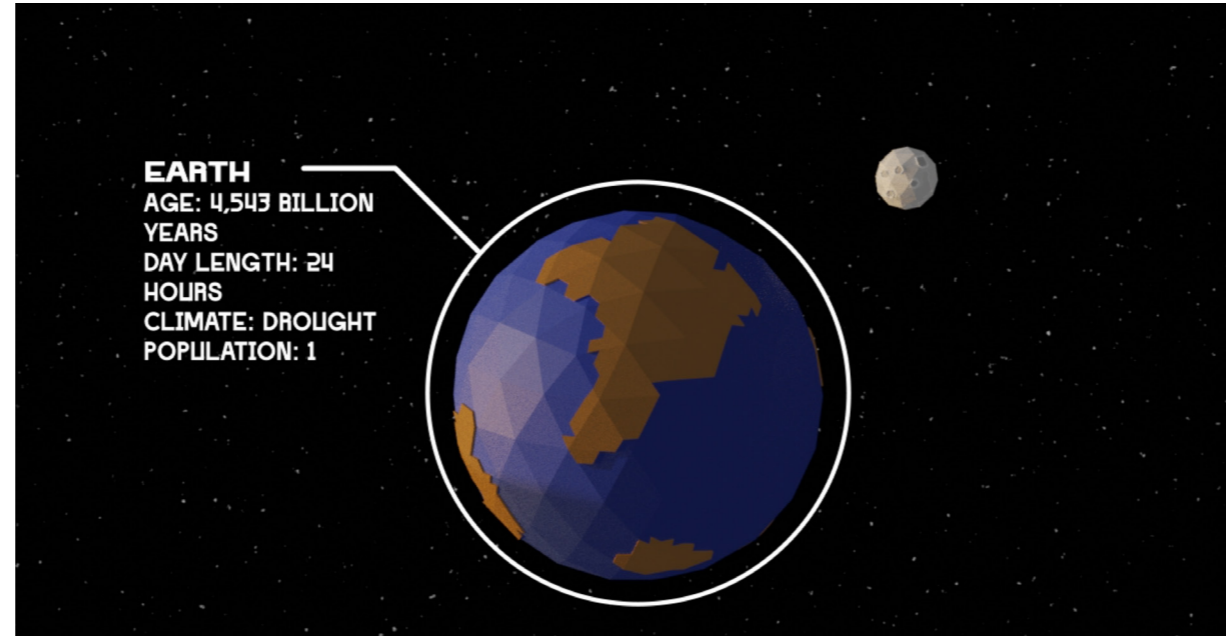
Χαρακτηριστικά:

Ερμής: βραχώδης πλανήτης

Αφροδίτη: κατέχει κιτρινωπό χρώμα όταν προβάλλεται από το διάστημα.



QUIZ GAME



-Οπτικοποίηση της πληροφορίας που παίρνει ο παίκτης.
-Που και πως θα την εφαρμόσει.



ΟΠΤΙΚΗ
ΟΠΤΙΚΗ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

ΑΠΕΙΚΟΝΗΣΗ

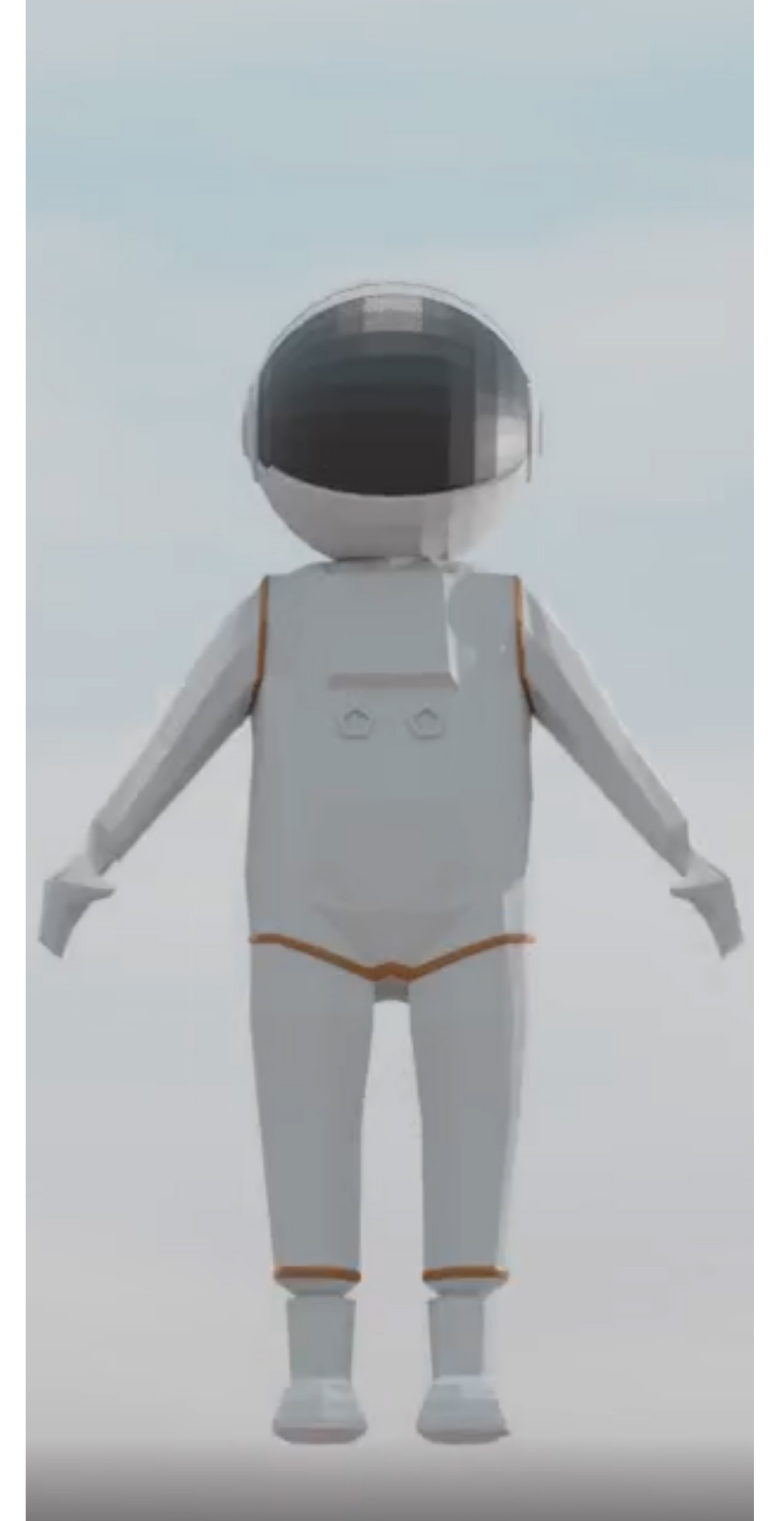
Τρισδιάστατος σχεδιασμός (Sci-Fi), με Low Poly γραφικά και type motion για την προβολή των διάφορων πληροφοριών.

Το παιχνίδι θα είναι Puzzle game αλλά θα το συνοδεύουν και άλλα δευτερεύοντα παιχνίδια όπως παιχνίδια Quiz κ.α.

Ένα 3D παιχνίδι, το οποίο παίζει με τους άξονες X, Z, Y του χώρου και ανάλογα με την οπτική θέση του θεατή δημιουργούνται κομμάτια - η πορεία στην οποία θα συνεχίσει ο ήρωας.

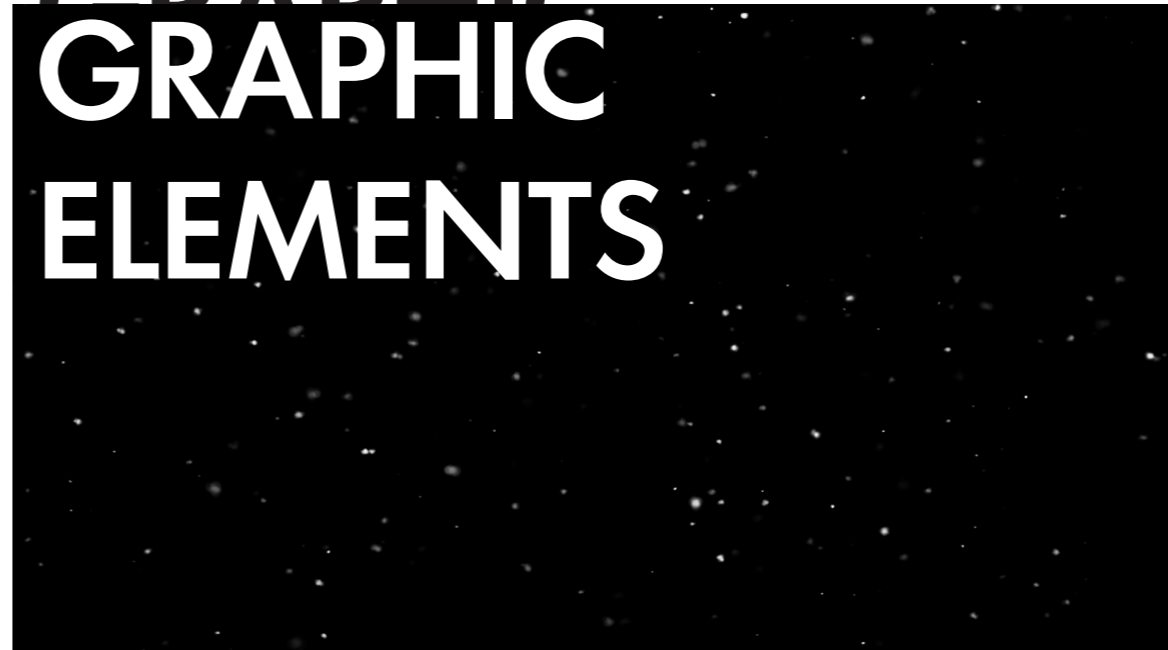
Το low poly είναι ένα πλέγμα πολυγώνου σε τρισδιάστατα γραφικά υπολογιστών που έχει σχετικά μικρό αριθμό πολυγώνων.

Επέλεξα έναν απλό τρόπο σχεδιασμού και χρωματισμού ώστε ο θεατής να λαμβάνει απευθείας την πληροφορία. Είναι ένα παιχνίδι που παίζει με τις οπτικές γωνίες και προσπαθεί να μπερδέψει. Με την ίδια λογική δημιούργησα και τα graphic elements με μια πιο minimal οπτική.





**GRAPHIC
ELEMENTS**

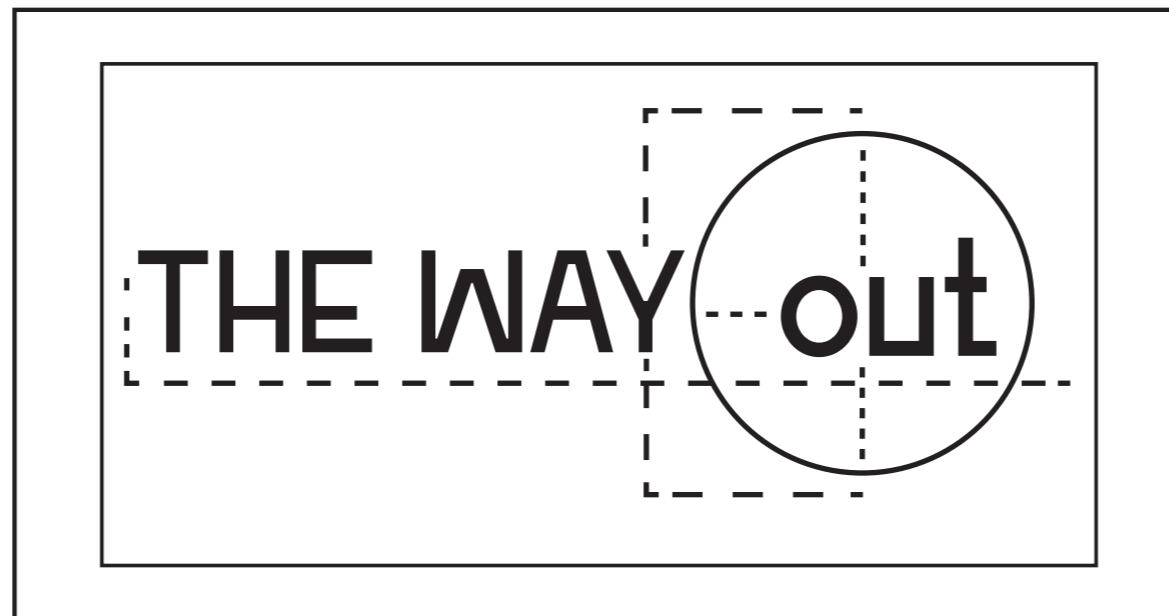


ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ LOGO

Ένα λογότυπο είναι ένα όνομα, σήμα ή σύμβολο που αντιπροσωπεύει μια ιδέα, οργάνωση, δημοσίευση ή προϊόν.

Ο τίτλος που φέρει το παιχνίδι είναι «THE WAY OUT», δηλαδή Ο Δρόμος Για Εξω. Πηγή έμπνευσης για το όνομα του είναι ο τρόπος διάδρασης του παιχνιδιού, από το νόημα και την ιστορία του.

Όπως και στον υπόλοιπο σχεδιασμό έτσι και για το λογότυπο επέλεξα κάτι minimal, κυρίως με γραμμικό σχεδιασμό.



ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ

1.

THE WAY OUT



Η πρώτη επιλογή ήταν το λογότυπο γραμμένο με την γραμματοσειρά: CaptainJackdemo. Μία γραμμή το περιτριγυρίζει χωρίς να κλείνει αποδίδοντας έτσι το οπτικό νόημα του του τίτλου.

2.

THE WAY out



Με την ίδια λογική άρχισα να πειραματίζομαι, με διάφορες γραμματοσειρές και στοιχεία. Στην απεικόνιση 2, και 3 χρησιμοποίησα την: η Nimbus Mono.

3.

THE WAY out

4.

The WAY out



Στο 4 προσπάθησα να αποδώσω εικονικά το νόημα του τίτλου. Έτσι, έφτιαξα μια πύλη μέσα από την οποία φαίνεται το διάστημα. Η γραμματοσειρά που χρησιμοποίησα είναι: η Nimbus Mono.

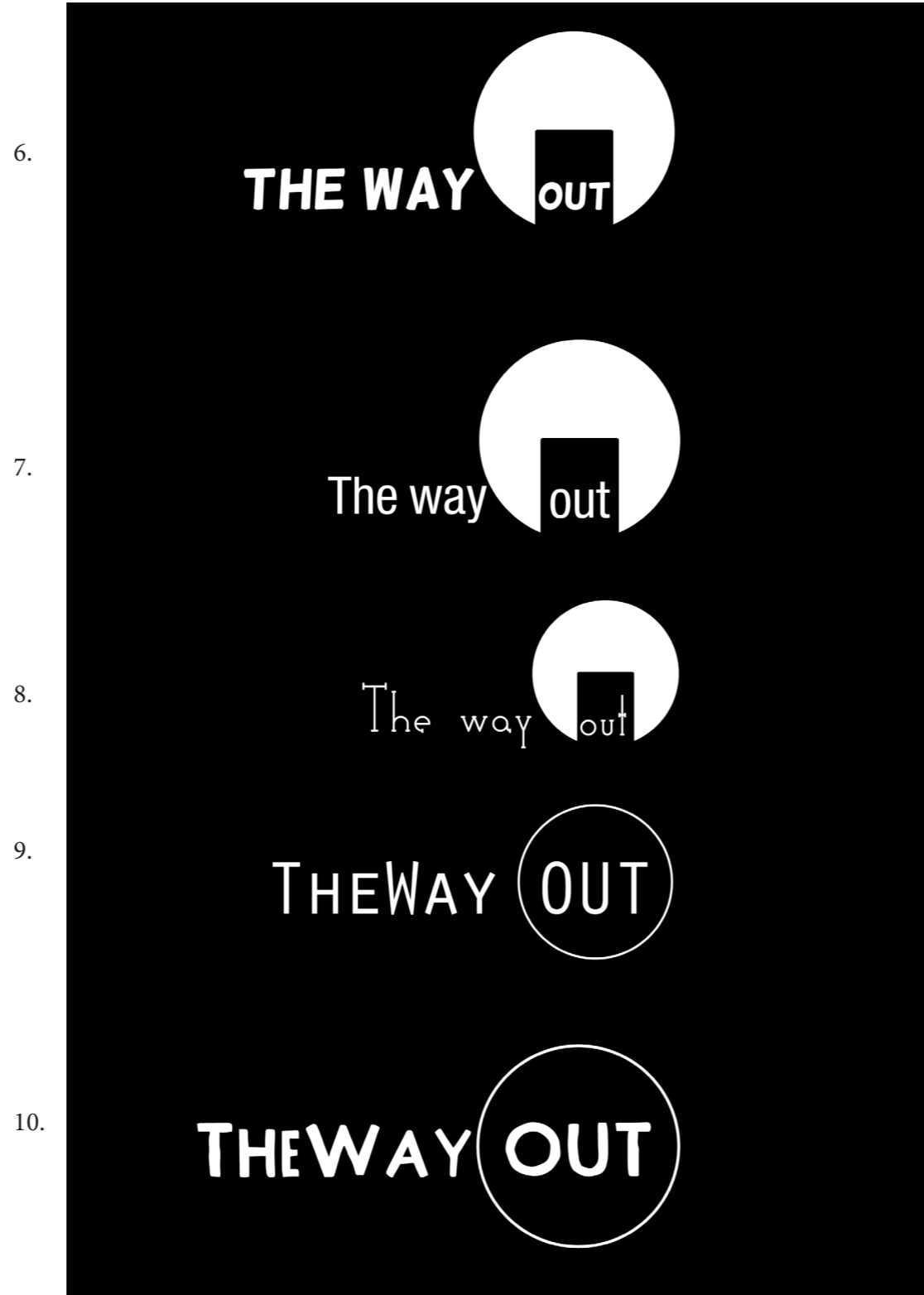
5.

THE WAY
OUT



Στο 5 άρχισα να χρησιμοποιώ τον κύκλο ως συμβολική απεικόνιση ενός πλανήτη. Η γραμματοσειρά είναι: η Abyss.

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ



↓
Στο νούμερο 6, συντηρώ το στοιχείο του κύκλου, δημιουργώντας μία πύλη μέσα σε αυτόν, και τοποθετώντας την λέξη OUT ανάμεσα. Η γραμματοσειρά που χρησιμοποίησα είναι: η Helsinki.

↓
Η ίδια λογική εφαρμόζεται και στο 7, με άλλη γραμματοσειρά η οποία είναι: η CF HelveticaCond-Regular.

↓
Όπως στο 7 και 6, εδώ χρησιμοποίησα ως γραμματοσειρά την: Pasfus.

↓
Στο 9 δημιούργησα μία πιο minimal εκδοχή των προηγούμενων προσχεδίων. Ο κύκλος παραμένει ολόκληρος συμπεριλαμβάνοντας την λέξη OUT. Εδώ χρησιμοποίησα την γραμματοσειρά: η Orator Std Medium.

↓
Τίδιο σκεπτικό άλλη γραμματοσειρά, η οποία είναι: η Abyss.

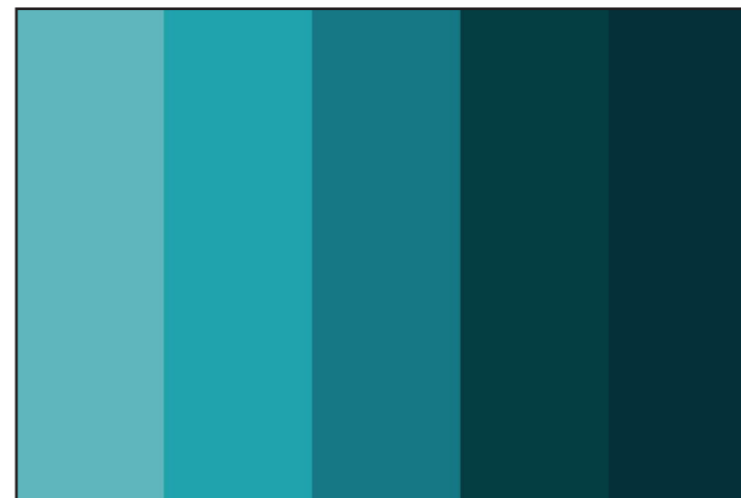
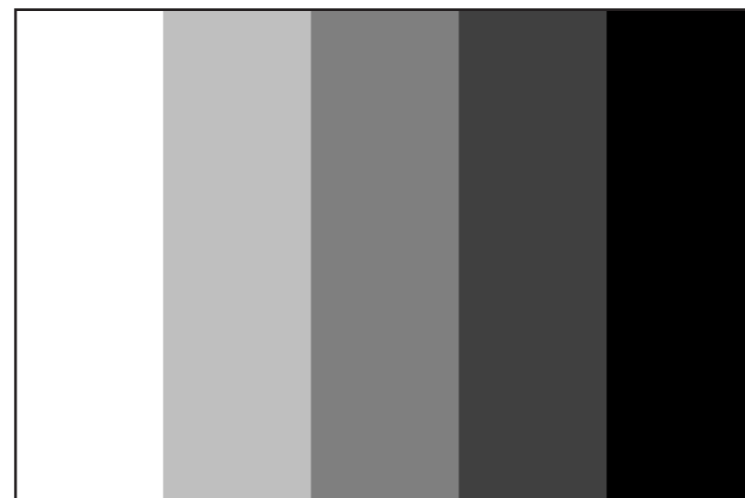
—
TO LOGO



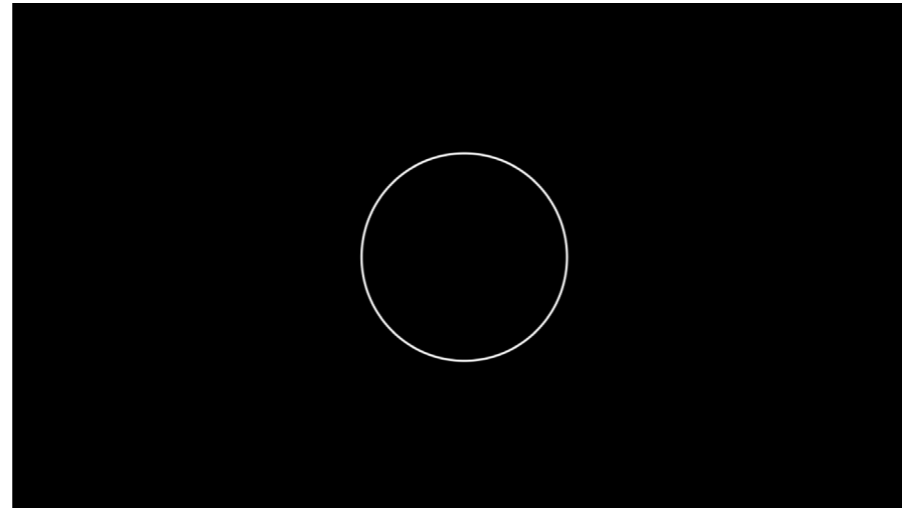
Στο τελικό λογότυπο που επιλέχθηκε έχει χρησιμοποιηθεί η γραμματοσειρά: Barracuda.

Αποτελεί μία συνοπτική απεικόνιση όλων των προσχεδίων.

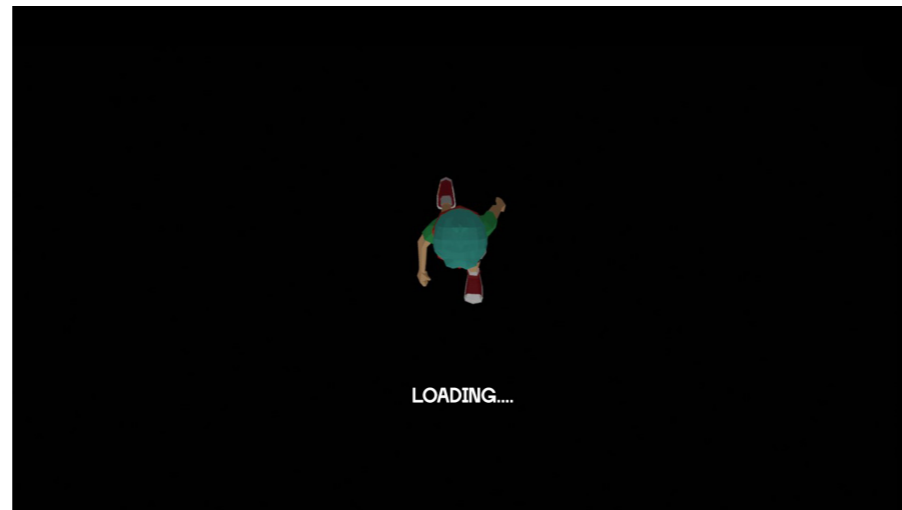
ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΠΑΛΕΤΑ:



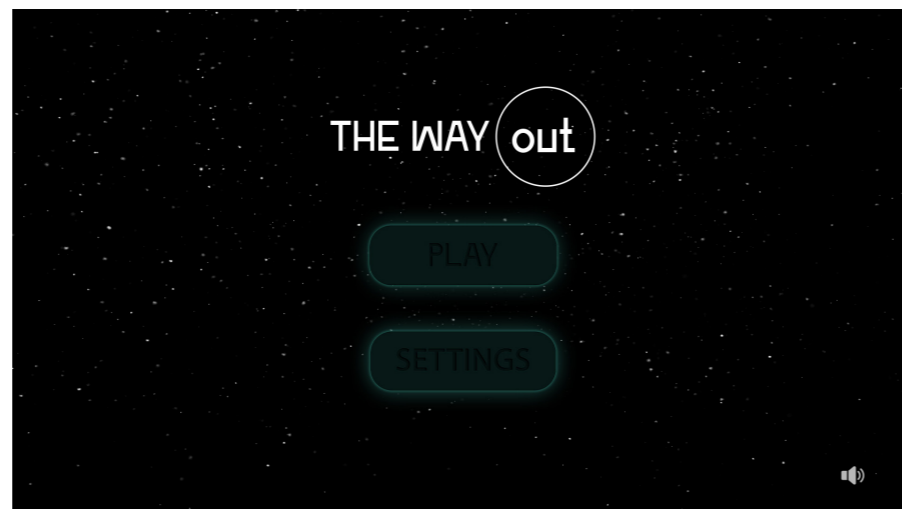
MENU



Όταν ο χρήστης ανοίγει την εφαρμογή, εμφανίζεται το animation από το λογότυπο. Δύο μαύρες τρύπες γίνονται μία μεγαλύτερη.



Αναμένοντας την εφαρμογή να φορτώσει (LOADING), ο ήρωας περπατάει μέχρι να ανοίξει το Menu.

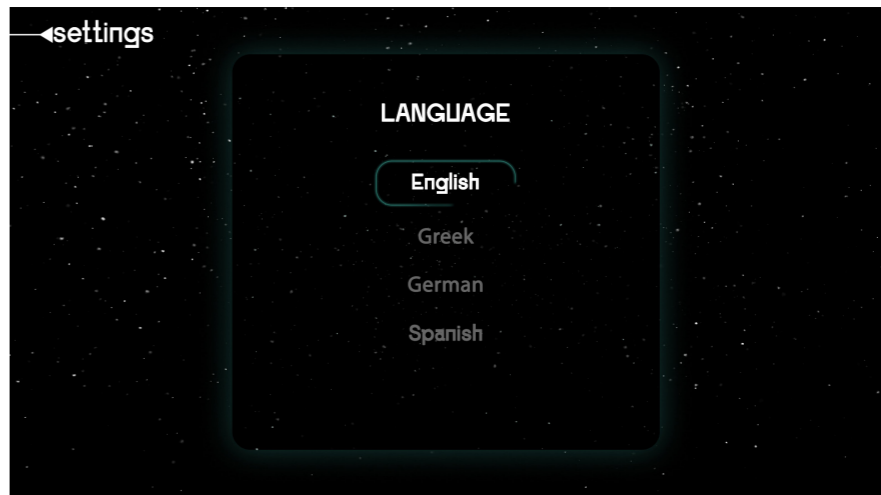
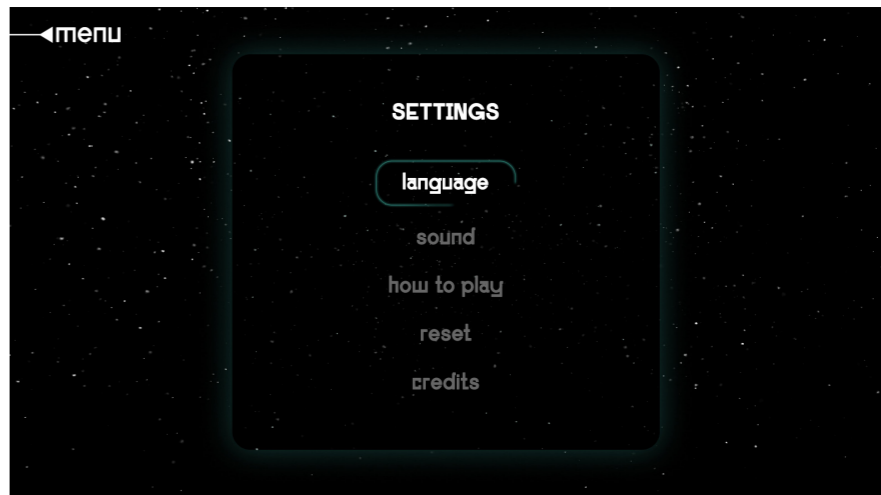
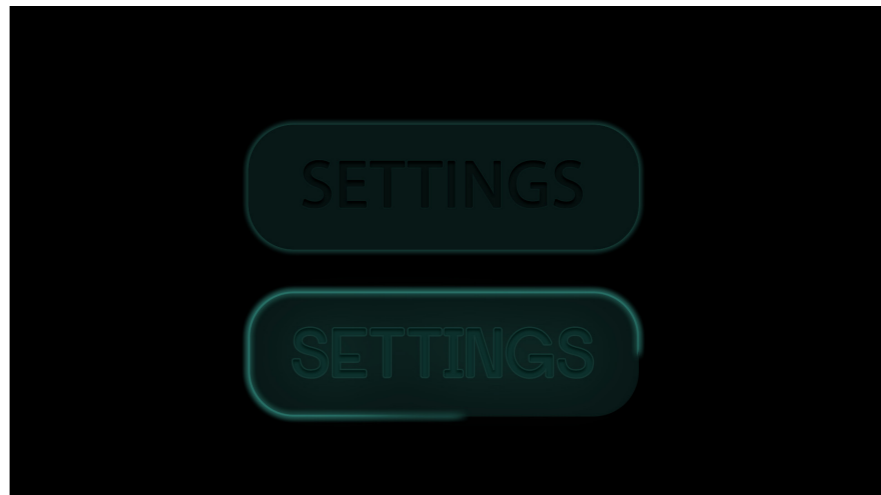
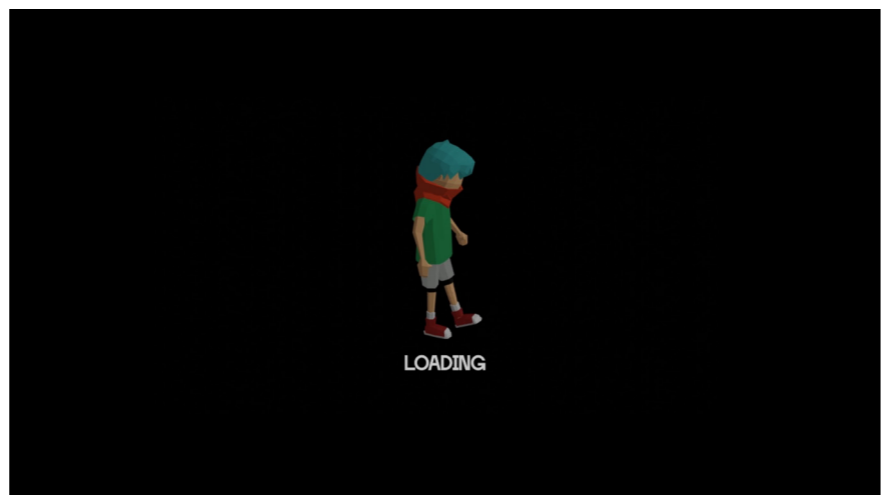
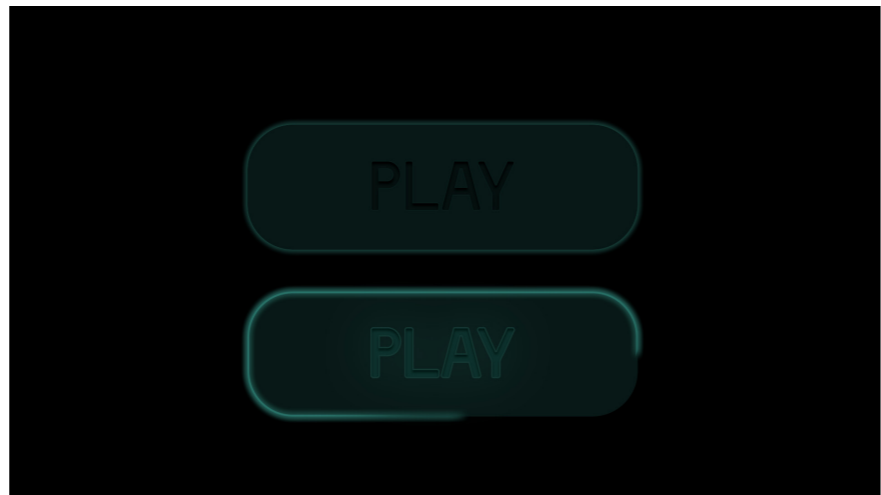


Έπειτα, μετά την αναμονή το αρχικό Menu εμφανίζεται, με τα απαραίτητα κουμπιά όπως το Play και το Settings.

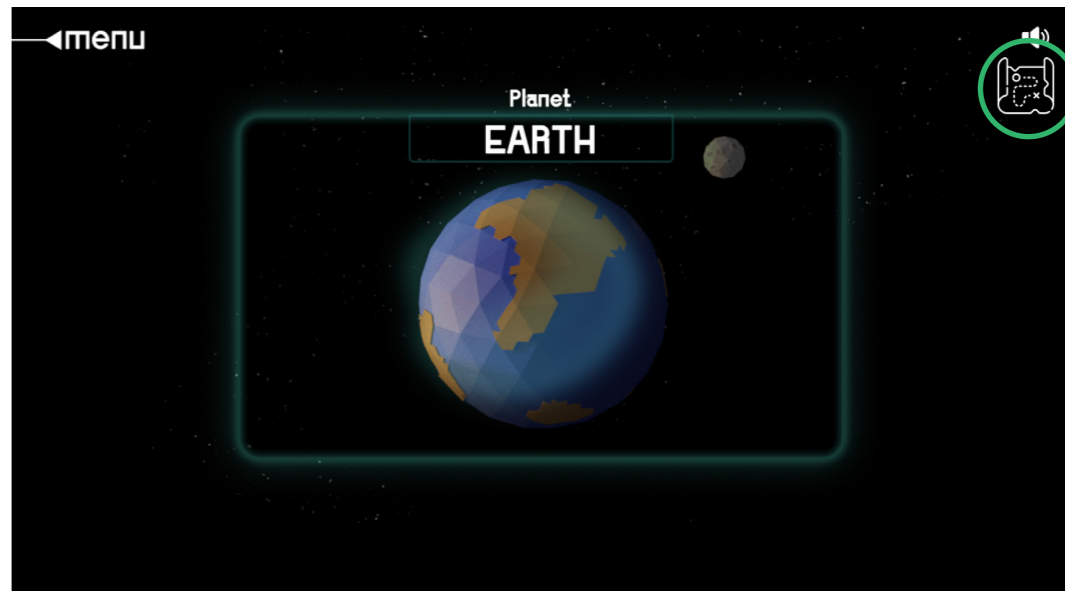
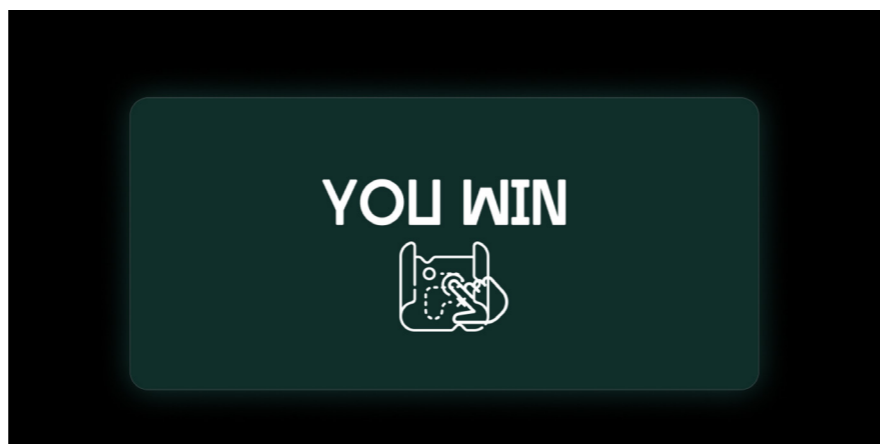
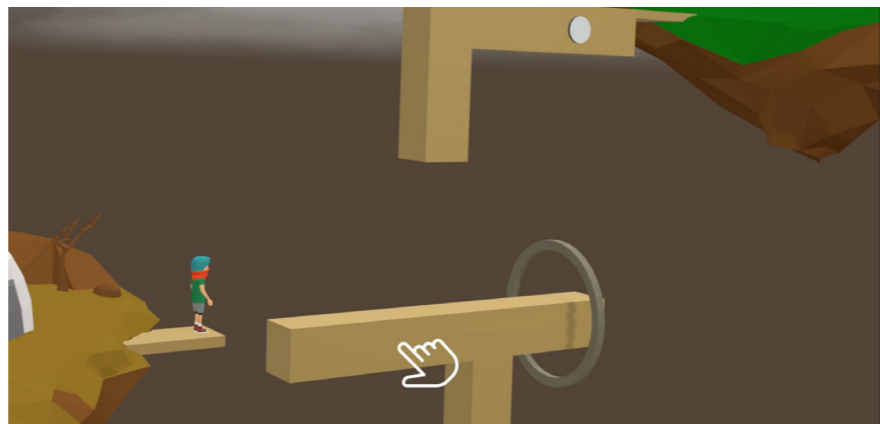
Οπτικοποίηση
εικονιδίου της εφαρμογής.



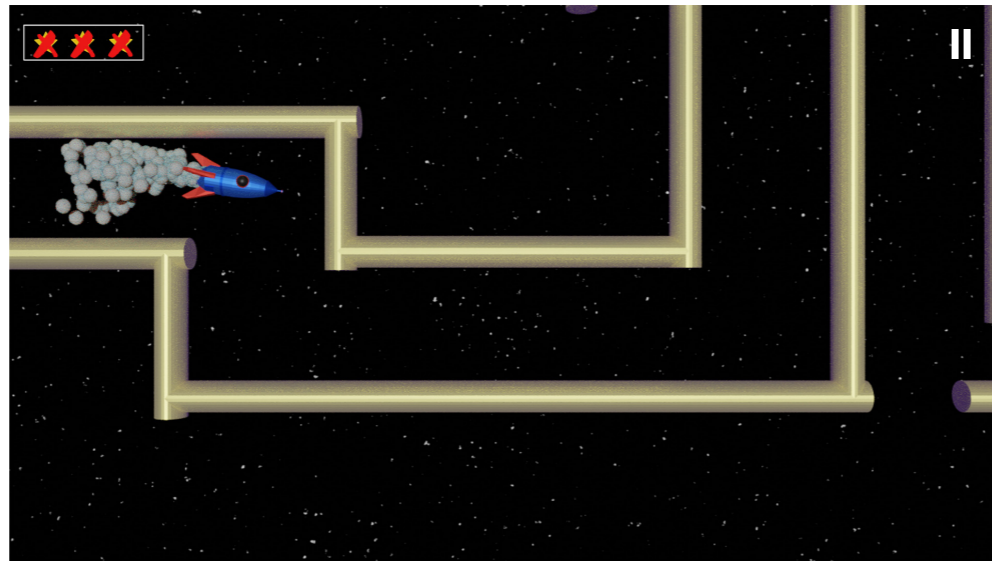
BUTTONS ΚΑΙ ΠΑΡΑΘΕΥΡΑ



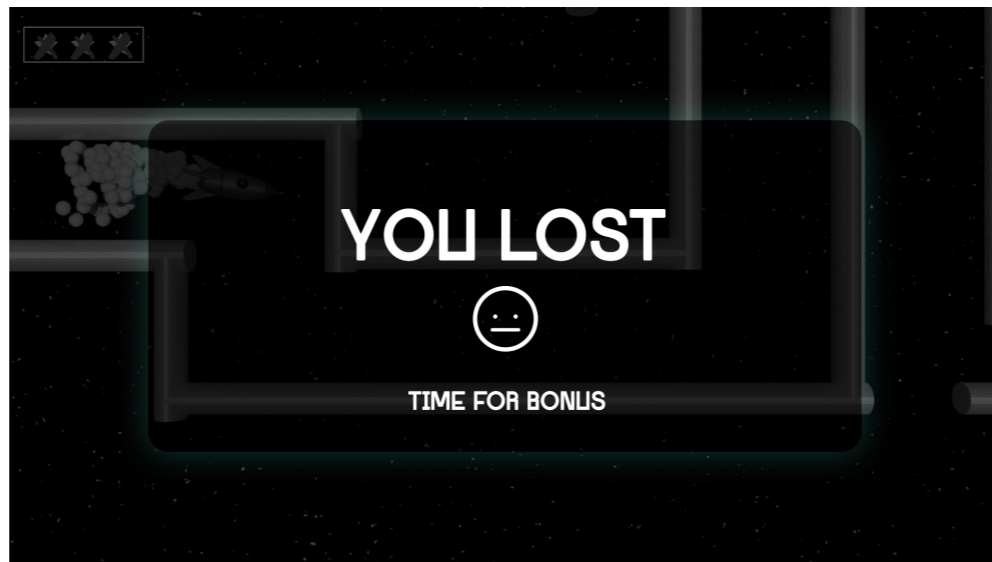
BUTTONS ΚΑΙ ΠΑΡΑΘΥΡΑ



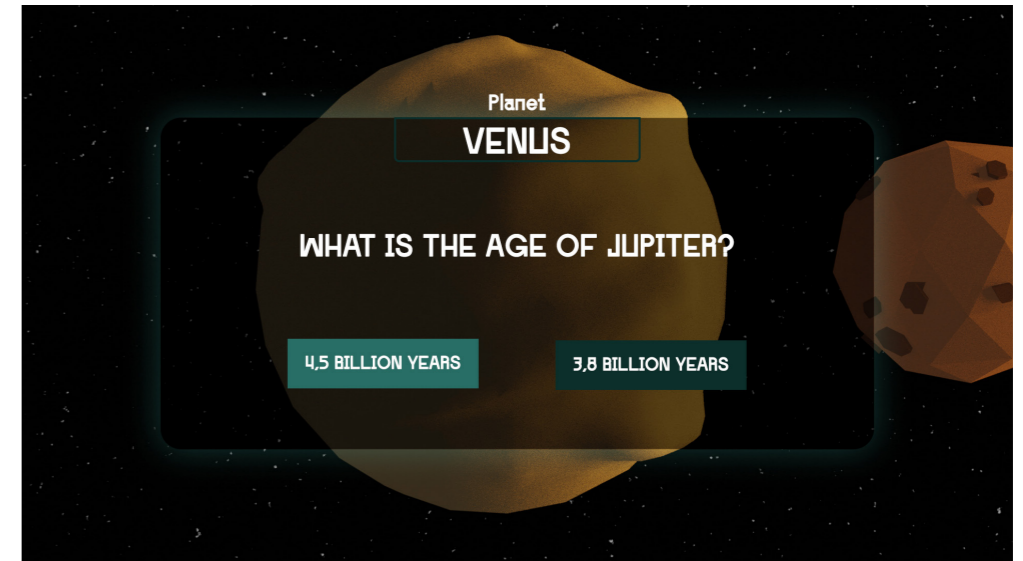
ΠΑΡΑΘΥΡΑ & ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ



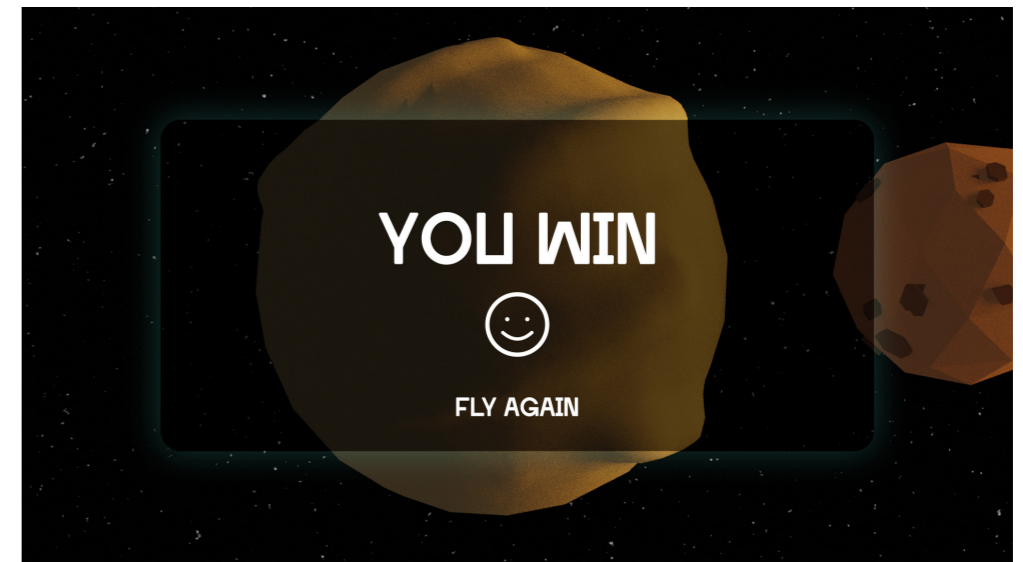
Στο παιχνίδι με τον πύραυλο, ενδιάμεσα των πλανητών-πιστών, είναι το μόνο σημείο που μπορεί να χάσει κάποιος, υπάρχουν τρεις ζωές, τις οποίες αν τις χάσει πρέπει να απαντήσει μια Bonus ερώτηση ώστε να συνεχίσει.



Αφού χαθούν και οι τρεις ζωές, η εικόνα χάνει το χρώμα της και γίνεται ασπρόμαυρη. Στην συνέχεια εμφανίζεται η ειδοποίηση ότι μόλις έχασες και ότι πρέπει να απαντήσεις την ερώτηση.

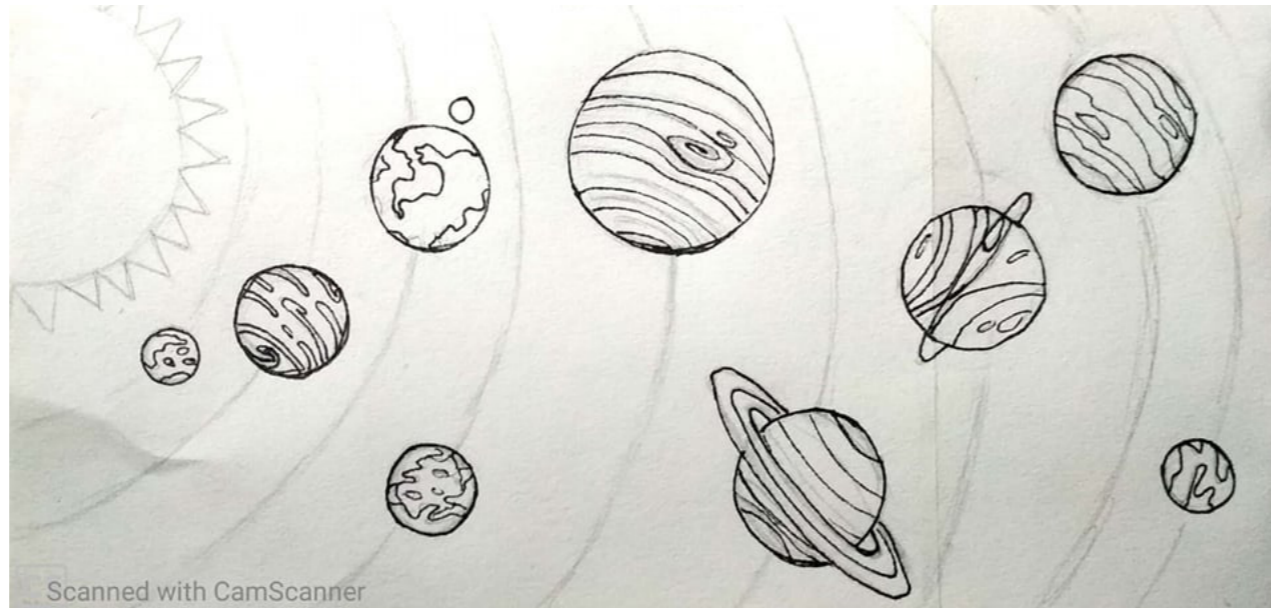


Οι πλανήτες Bonus είναι η Αφροδίτη (Venus) και ο Ερμής (Mercury). Σε αυτούς γίνονται οι ερωτήσεις, τις απαντήσεις των οποίων τις συλλέγουμε στο τέλος κάθε πίστας, έτσι ο θεατής πρέπει να απομνημονεύει τις πληροφορίες.

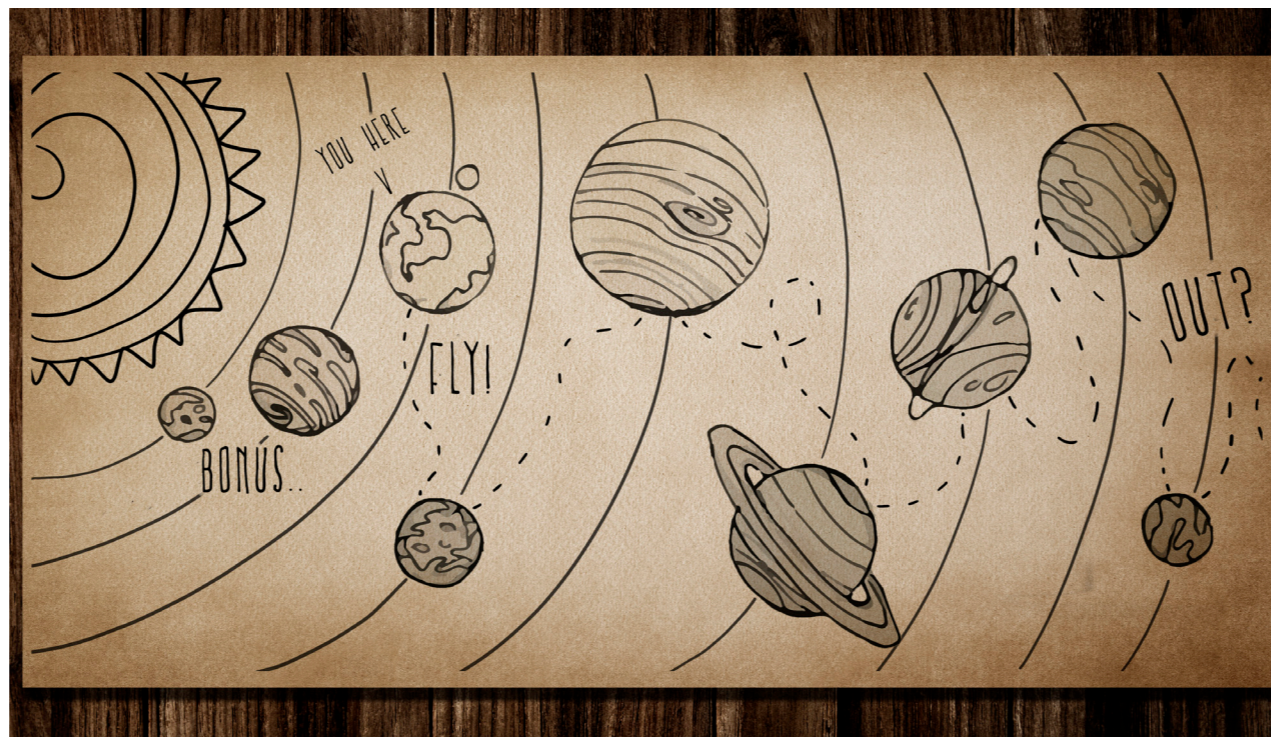


Αφού απαντήσει σωστά, εμφανίζεται το παράθυρο ότι κέρδισε και μπορεί να συνεχίσει την πορεία του.

ΧΑΡΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



1. Προσχέδιο του χάρτη.
Απεικονίζει όλους τους πλανήτες στην σειρά.
Ο χάρτης αποκτιέται αφού κερδίσει ο θεατής την πρώτη κιάλας πίστα, ώστε να διανύσει τις πίστες.



2. Η απεικόνιση του χάρτη μέσα στο παιχνίδι, δείχνοντας την ροή του παιχνιδιού και τον δρόμο για έξω. Η όψη του χάρτη έγινε με την χρήση Mock up στο photoshop.



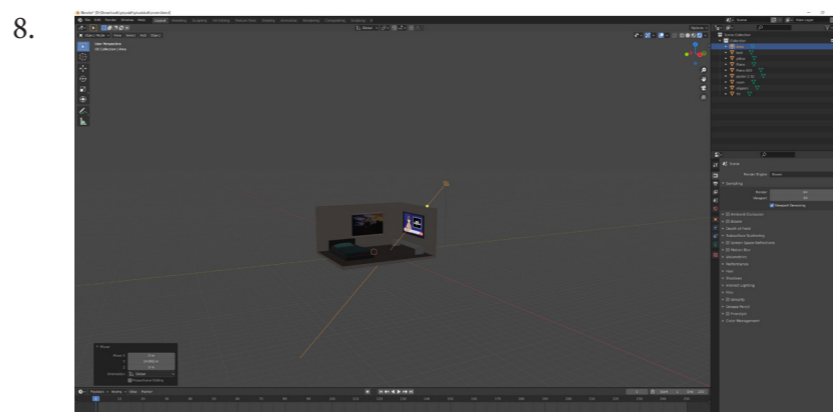
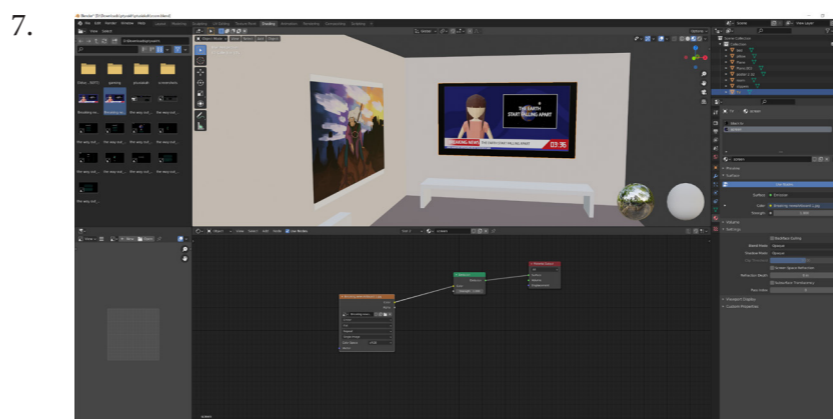
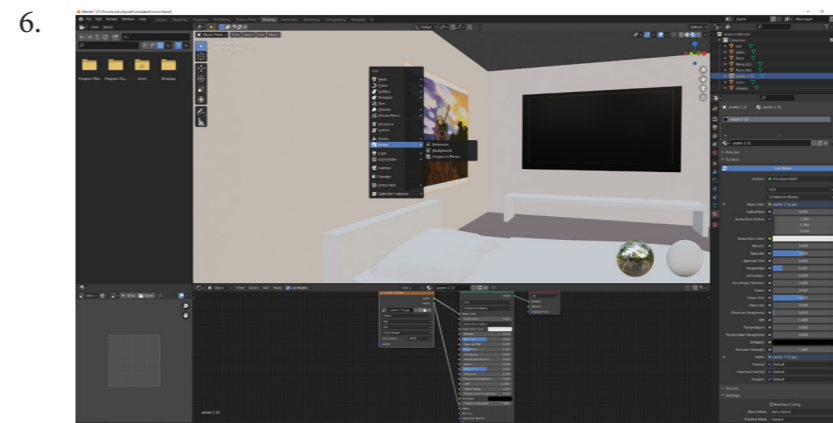
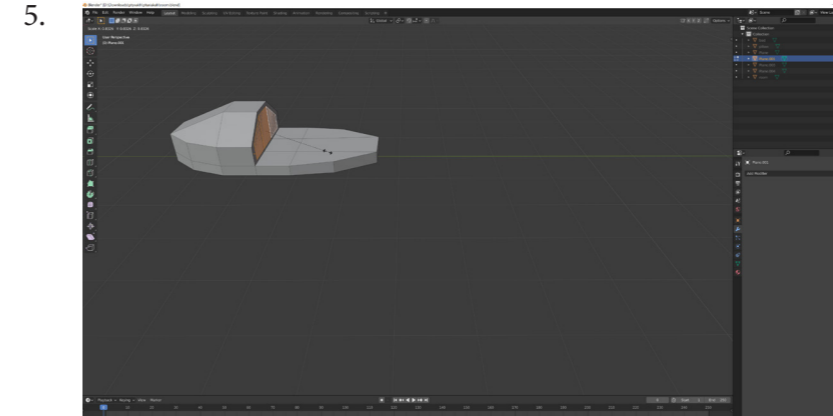
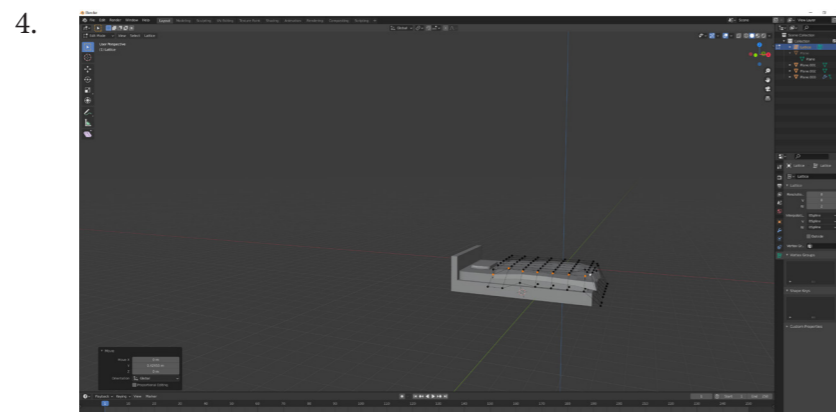
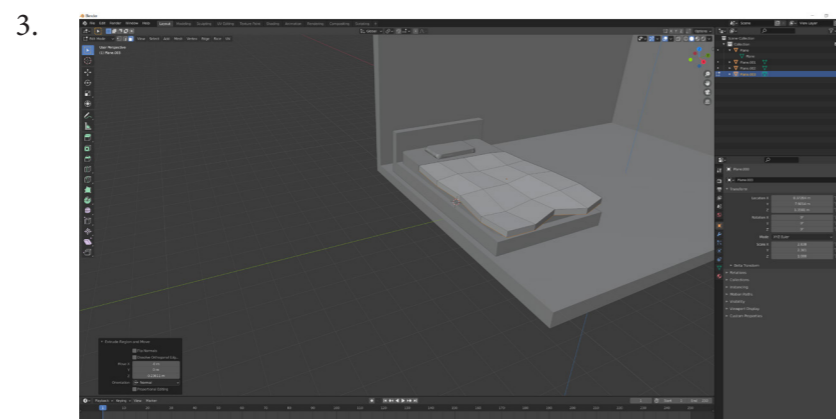
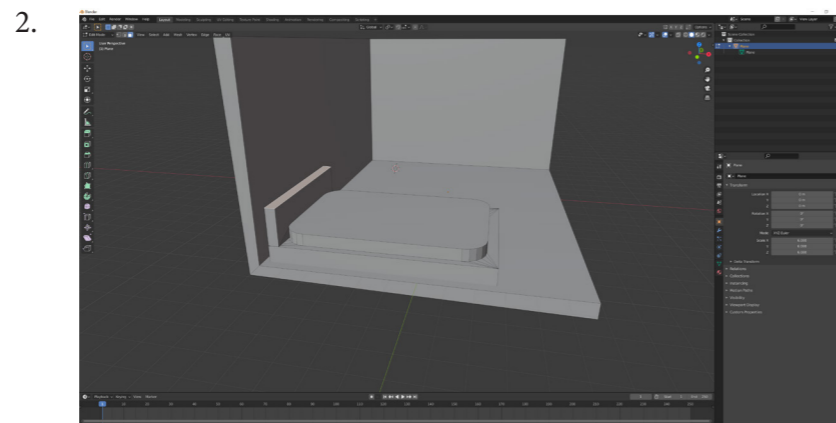
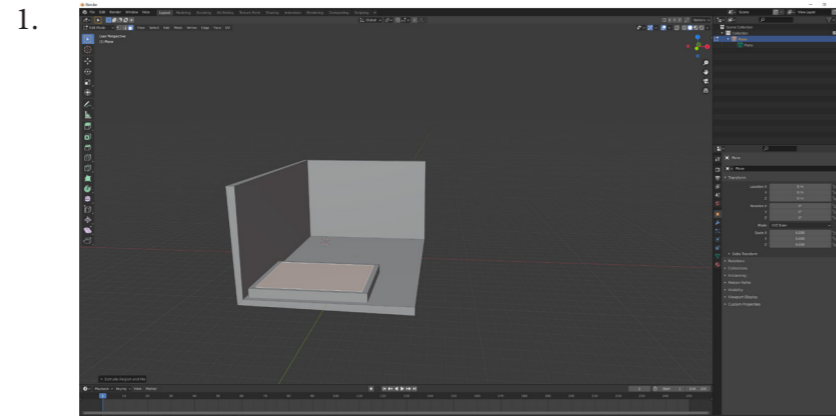
3. Για κάθε πίστα που κερδίζει ο παίκτης σημειώνεται με X, πάνω στον χάρτη.



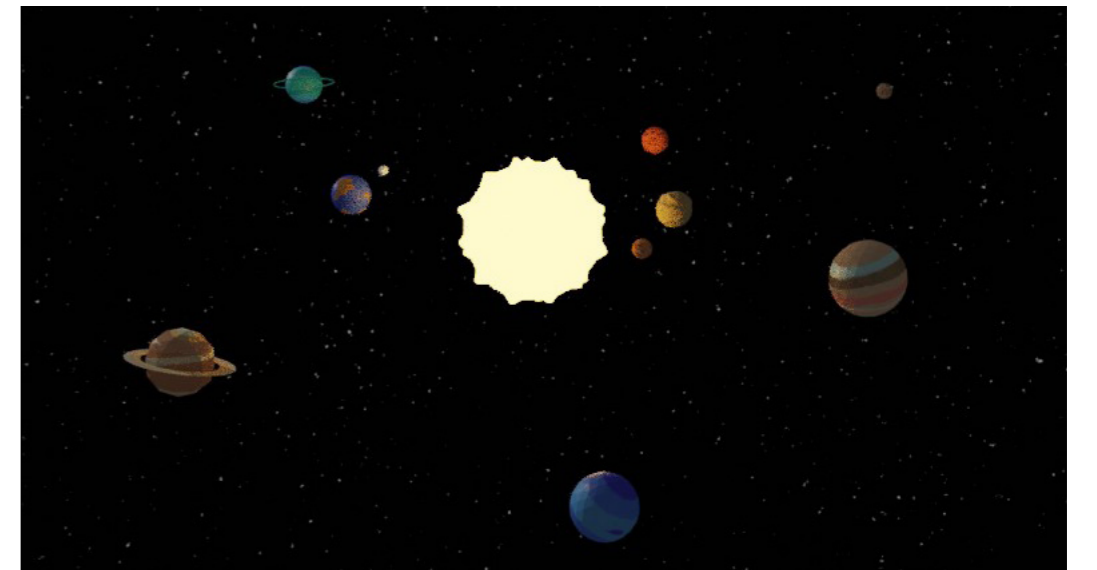
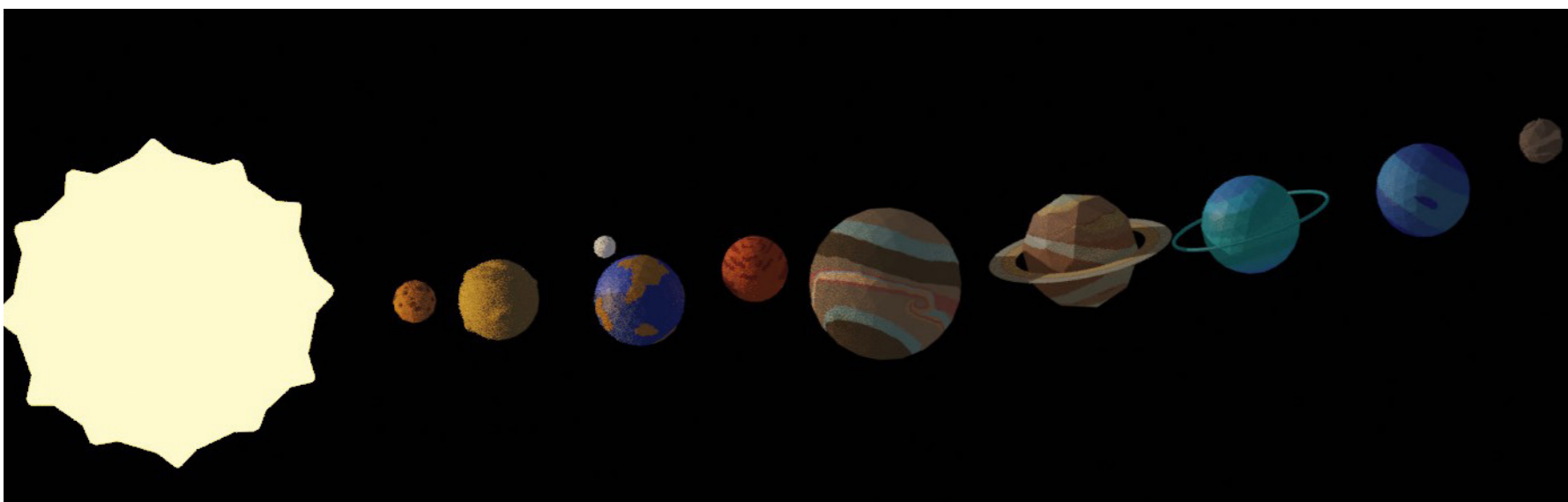
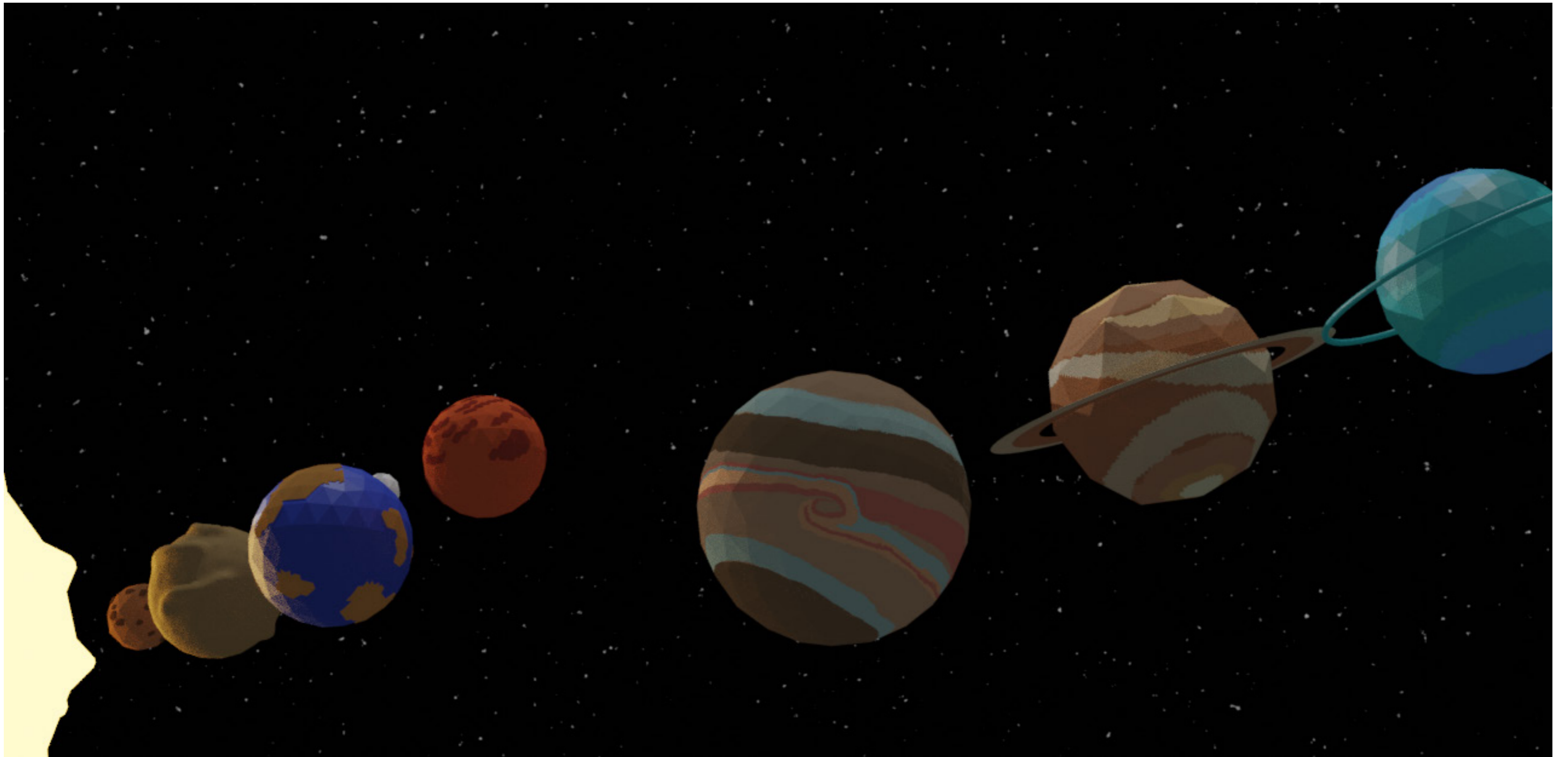
**LANDSCAPES
LANDSCAPES
& CHARACTER**



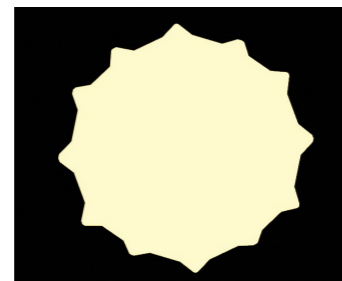
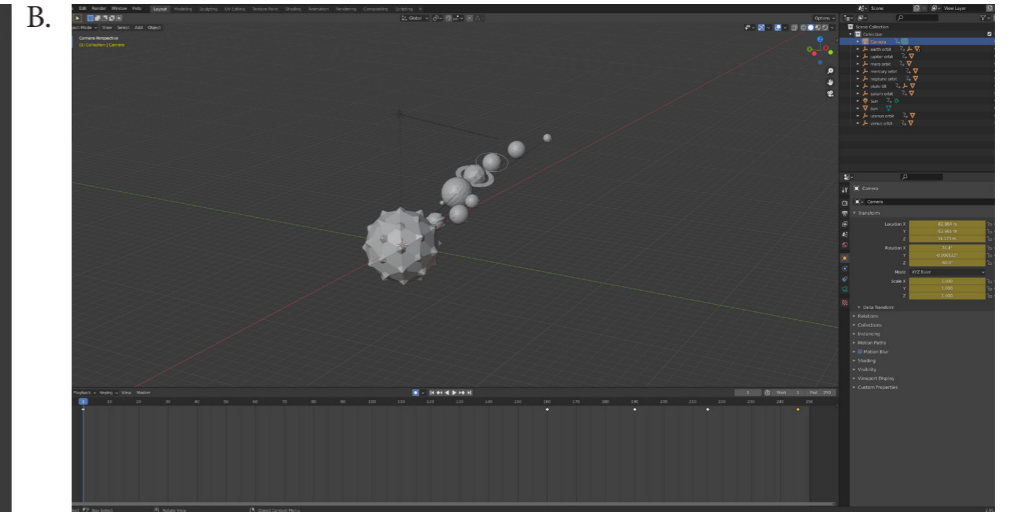
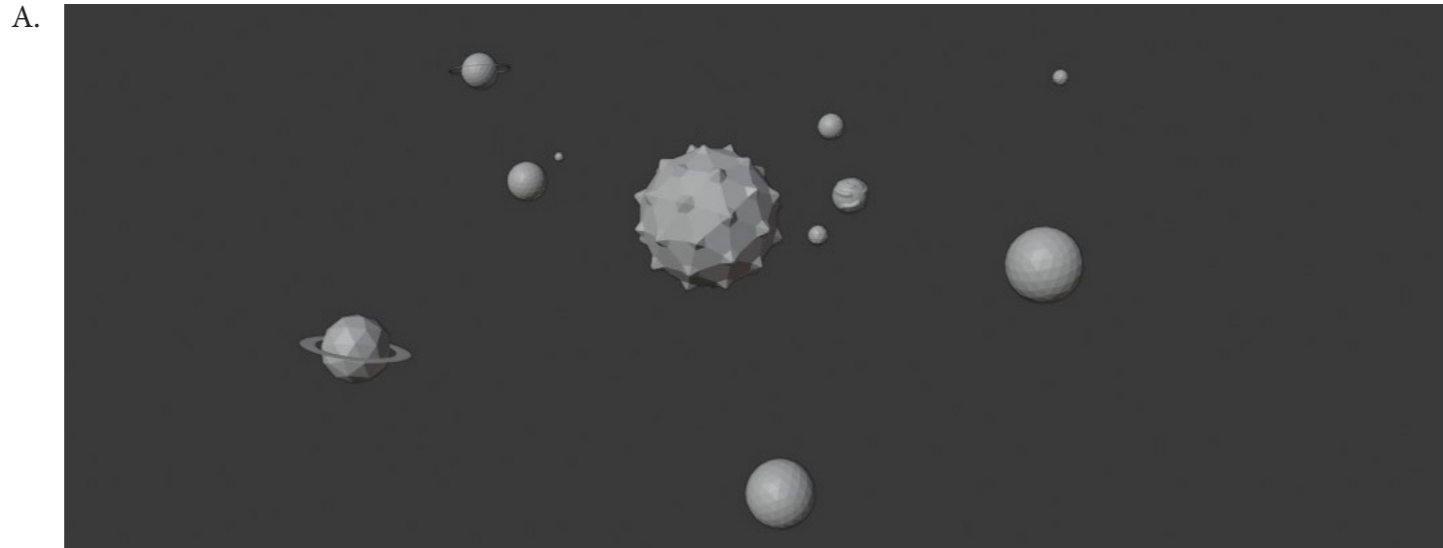
LANDSCAPES TO ΔΩΜΑΤΙΟ



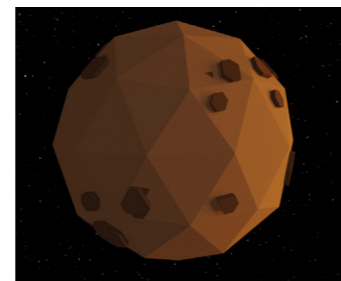
Το δωμάτιο φτιάχτηκε με απλά σχήματα, κάνοντας extrude. Στην συνέχεια, στους τοίχους τοποθετήθηκαν, η τηλεόραση και η εικόνα μέσα της ως plane, το ίδιο έγινε και στην αφίσα. Οι εικόνες αυτές δημιουργήθηκαν από την ίδια στο photoshop και στο krita. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στον φωτισμό πίσω και στον ήρωα.



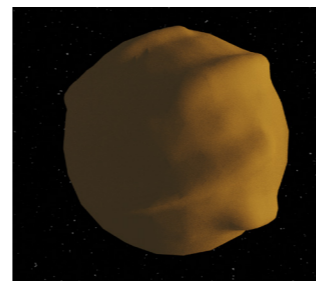
LANDSCAPES ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ



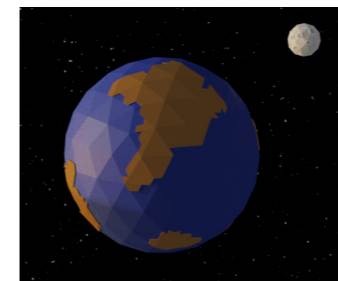
1α. Sun/Ήλιος



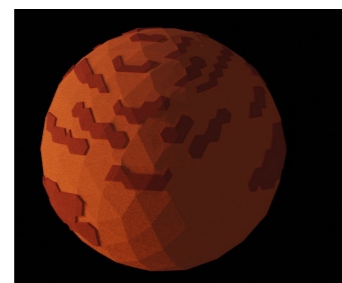
2α. Mercury/Ερμής



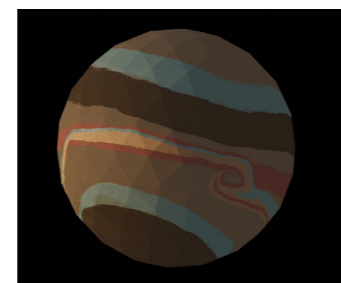
3α. Venus/Αφροδίτη



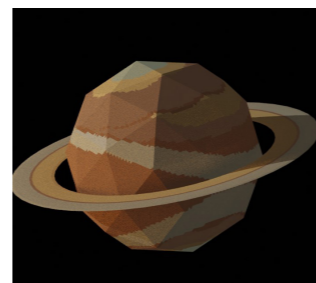
4α. Earth/Γή



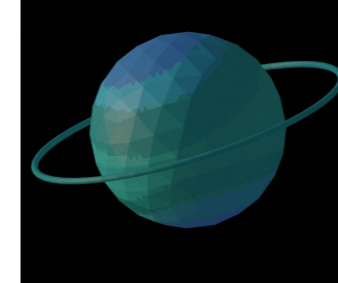
5α. Mars/Αρης



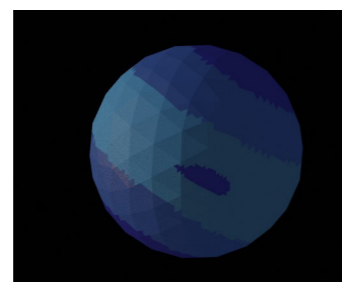
6α. Jupiter/Δίας



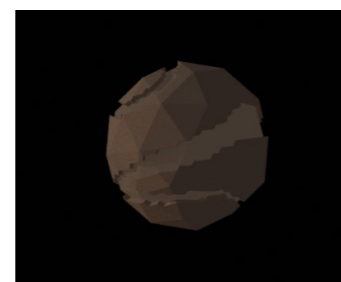
7α. Saturn/Κρόνος



8α. Urabus/Ουρανός

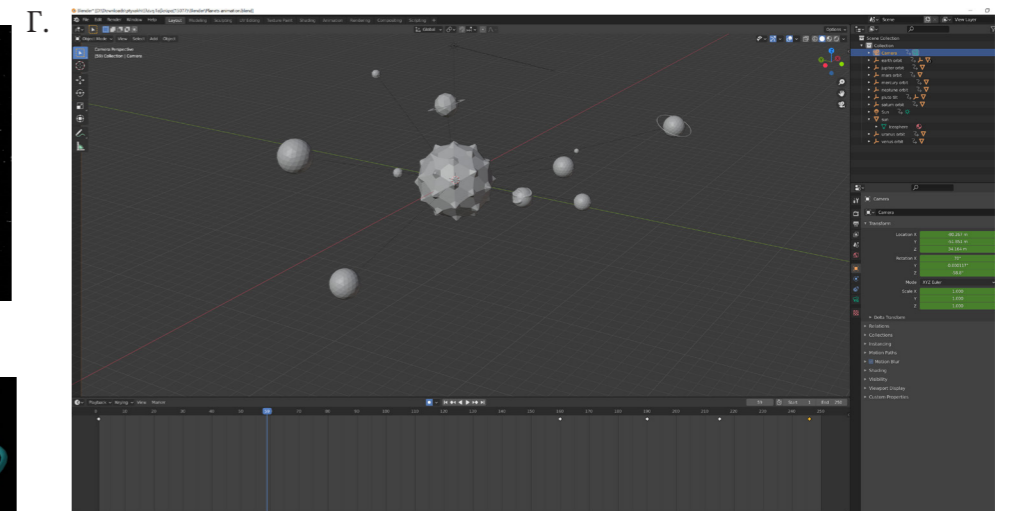


9α. Neptune/Ποσειδώνας

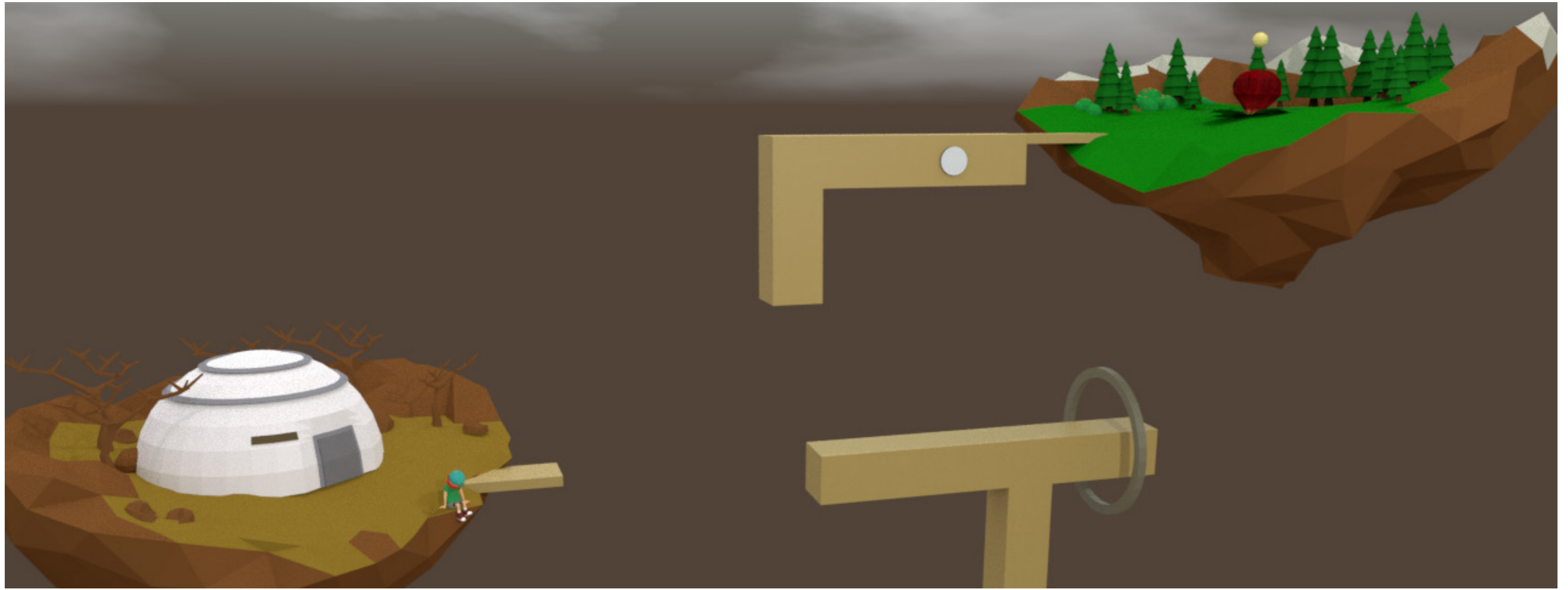


10α. Pluto/Πλουτωνας

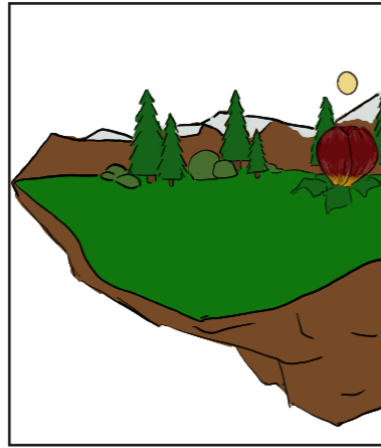
Οι πλανήτες φτιάχτηκαν με Icosphere πειράζοντας το Subdivide τους και κάνοντας extrude όπου χρειαζόταν ή έμπαινα σε Sculpt Mode. Τα χρώματα τους επιλέχθηκαν σύμφωνα με την μορφή και την ιδιομορφία που έχει ο καθένας πλανήτη ξεχωριστά, όπως και στην πραγματικότητα.



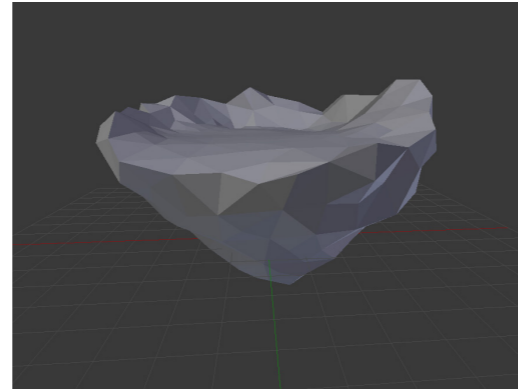
Για το animation των πλανητών όρισα τον ήλιο ως κέντρο του ηλιακού συστήματος ώστε οι πλανήτες να γυρνάνε γύρω από τον εαυτό τους αλλά και γύρω από αυτόν. Στην ουσία ένωσα το κέντρο του κάθε πλανήτη (set as parent) ξεχωριστά με το κέντρο του ήλιου. Έτσι γυρνώντας το κέντρο (orbit), δημιουργείται η κίνηση.



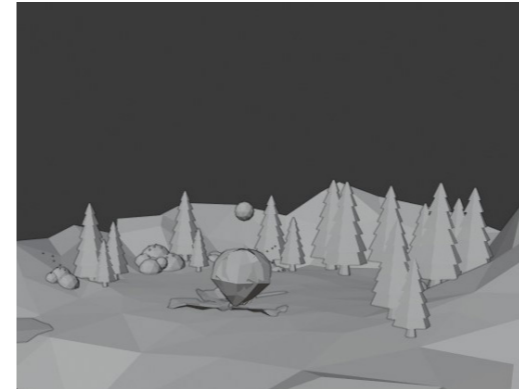
LANDSCAPES ΠΡΩΤΗ ΠΙΣΤΑ: ΓΗ



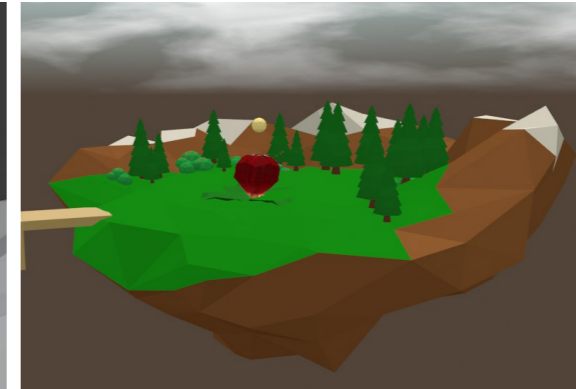
A. 2D σχεδιασμός.



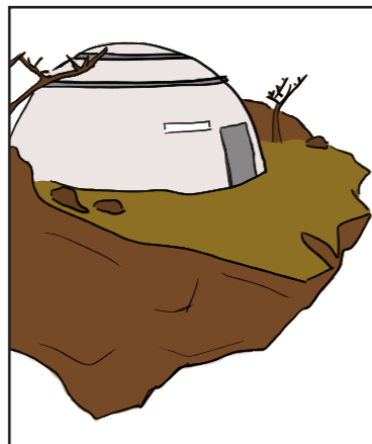
2α. Δημιουργία όγκων με την χρήση του Sculpt mode, διαμορφώνοντας μια Ico Sphere.



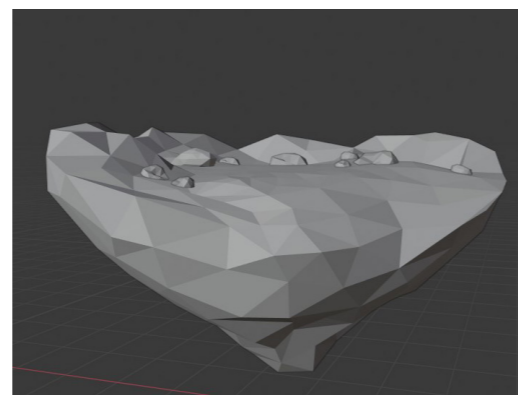
3α. Σε αυτό το στάδιο γέμισα τον χώρο μου με ένα δέντρο το οποίο έκανα duplicate για να μεγαλώσει ο αριθμός.



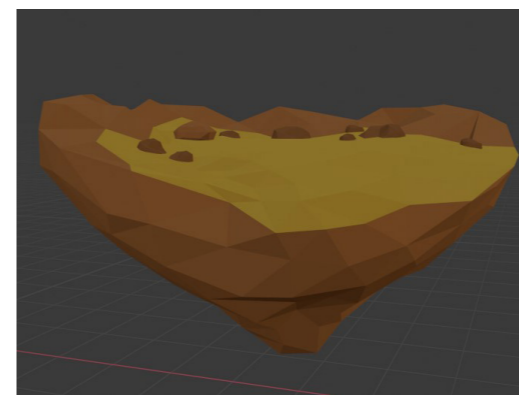
4α. Materials. Έκανα χρήση έντονων χρωμάτων για να δείξω ζωνιάνια, ώστε να προσελκύσει των ήρωα.



B. 2D σχεδιασμός.



2β. Το 2ο κομμάτι Γης είναι μια αντιγραφή του προϋπάρχοντος σχεδίου, αλλά με μικρές αλλαγές στους όγκους και στο σχήμα.



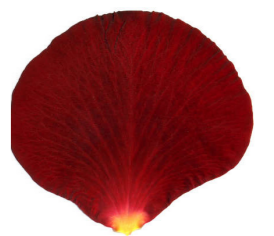
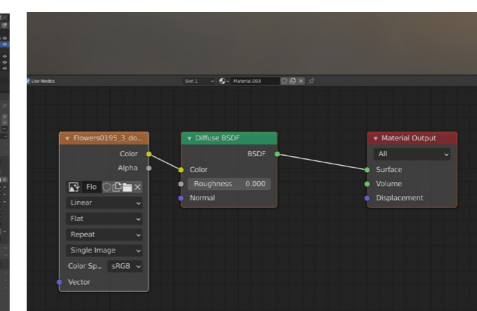
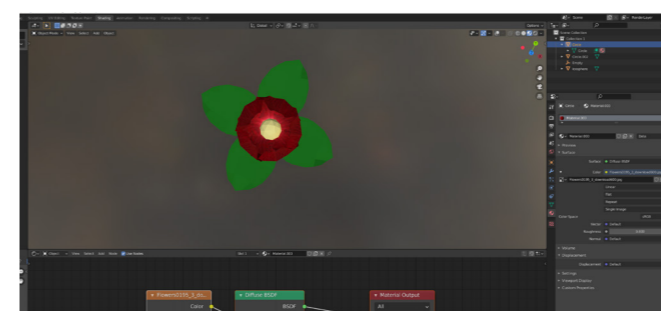
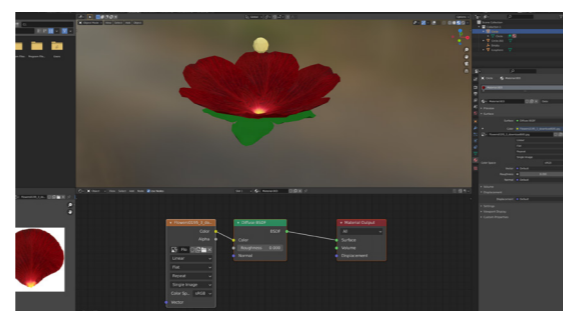
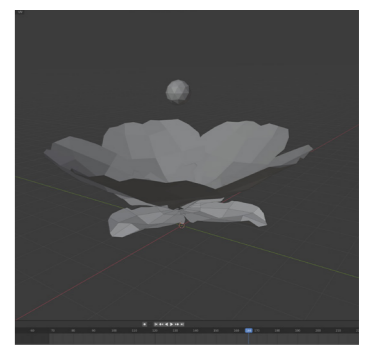
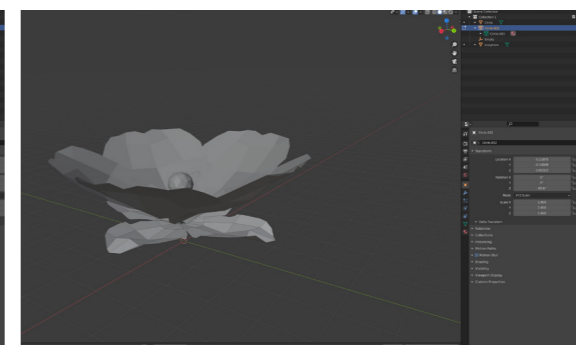
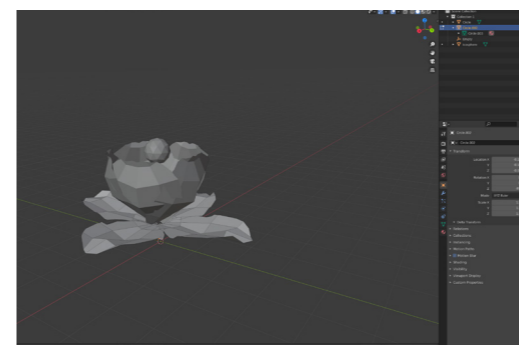
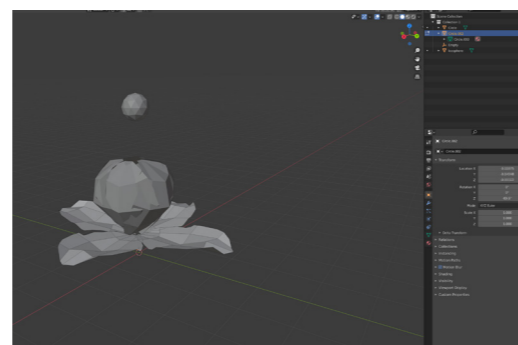
3β. Χρήση καφέ αποχρώσεων για να αναδειχθεί και να αποδοθεί μια γη η οποία δεν είναι γόνιμη πλέον.

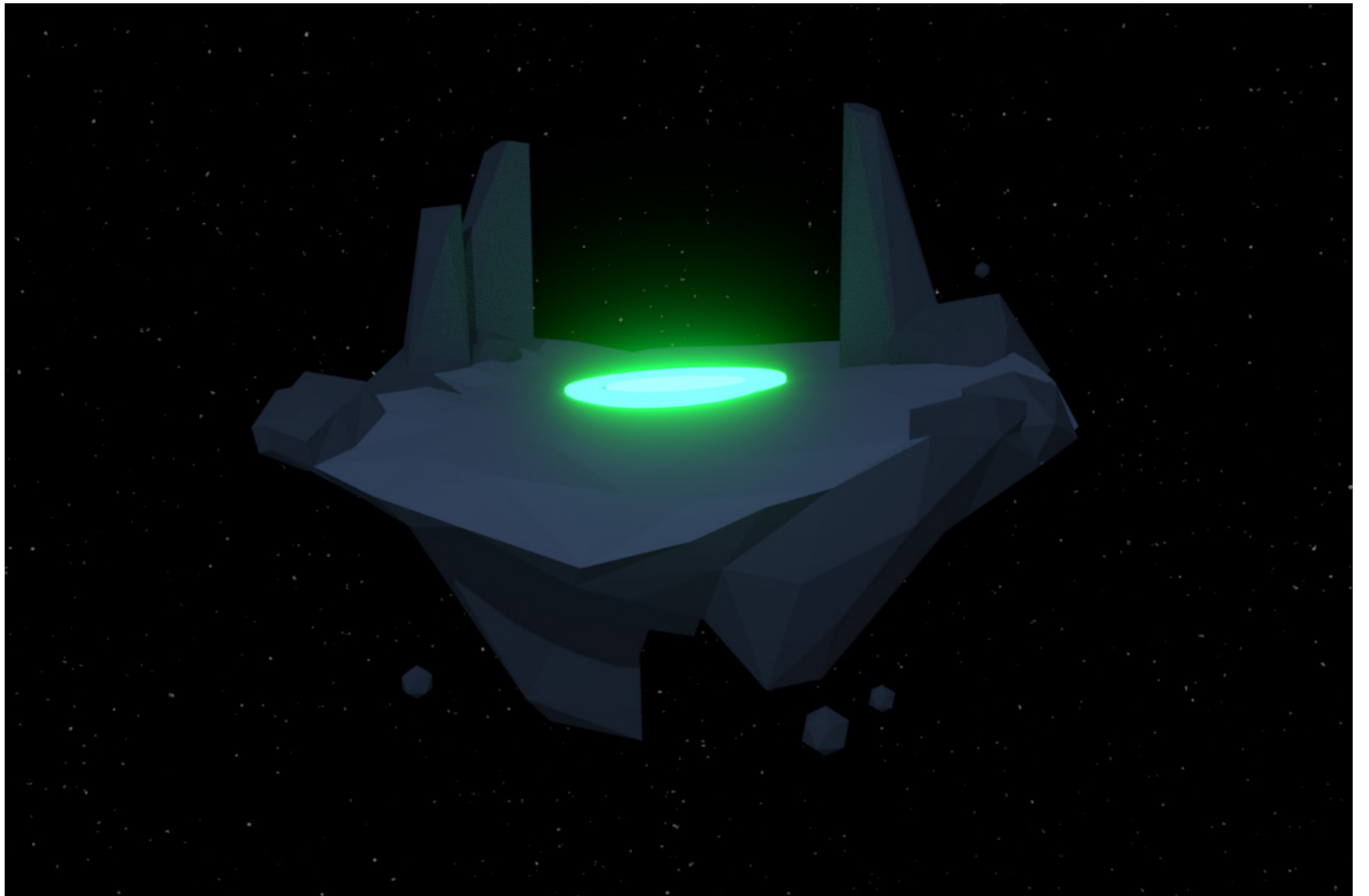


4β. Η δημιουργία του χώρου, μαζί με το σπίτι του ήρωα από μια icosphere.



Γ. 2D σχεδιασμός. Κινούμενο λουλούδι

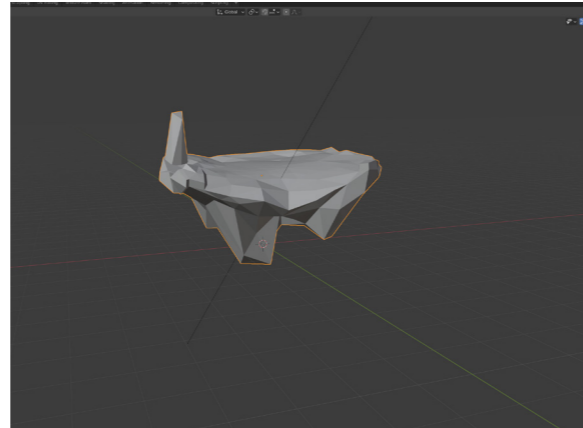




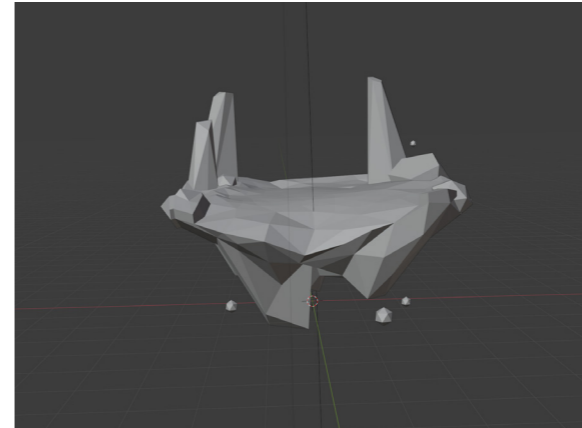
LANDSCAPES ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΙΣΤΑ: ΕΡΜΗΣ



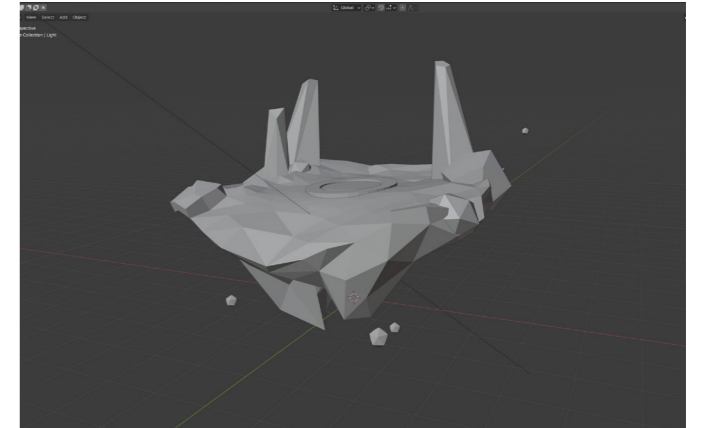
1. Προσχέδιο στο χέρι.



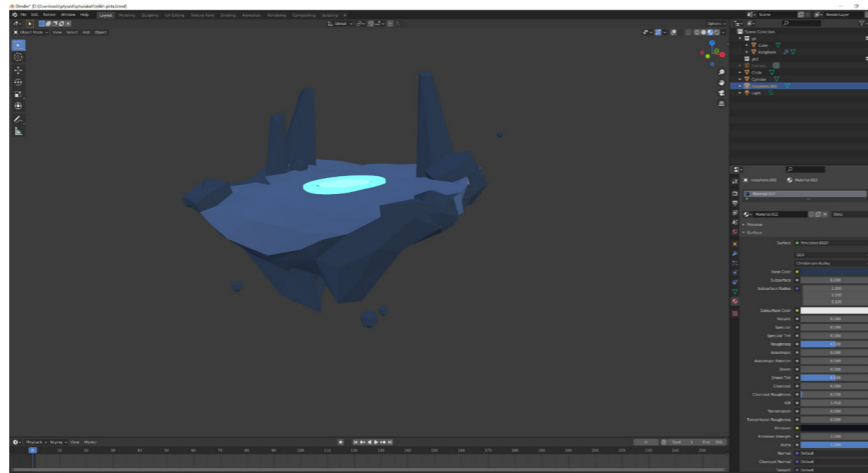
2. Το κομμάτι γης είναι μια αντιγραφή των προϋπάρχοντων σχεδίων, αλλά με μικρές αλλαγές στους όγκους και στο σχήμα.



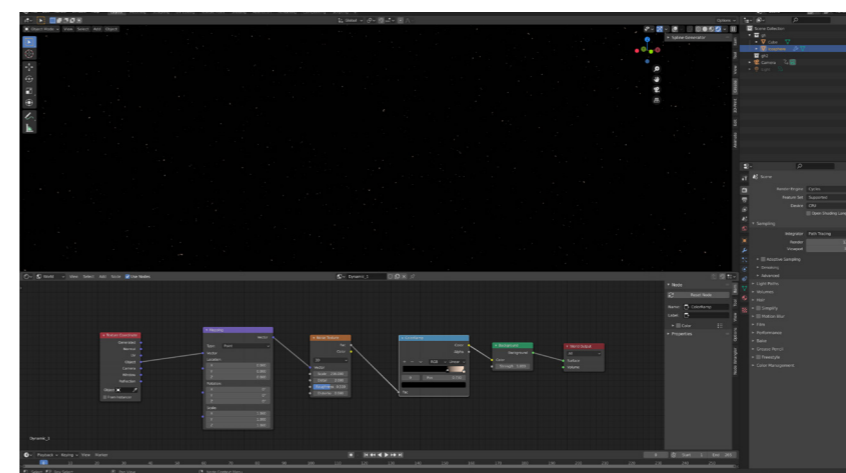
3. Προσθήκη πετρωμάτων και extra όγκων, για την μορφοποίηση του πλανήτη.



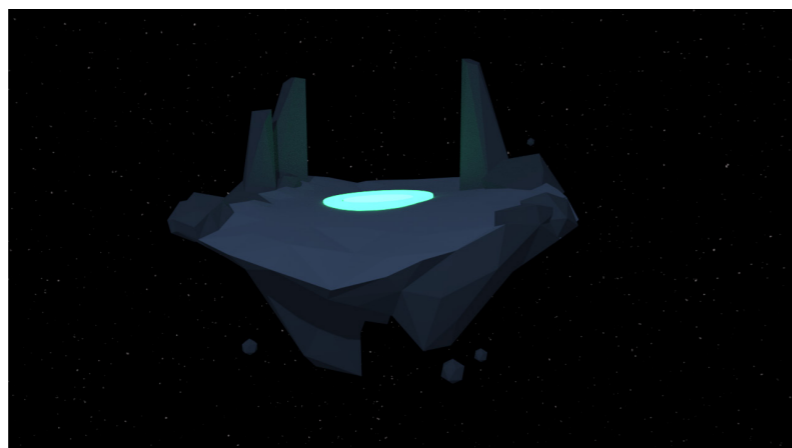
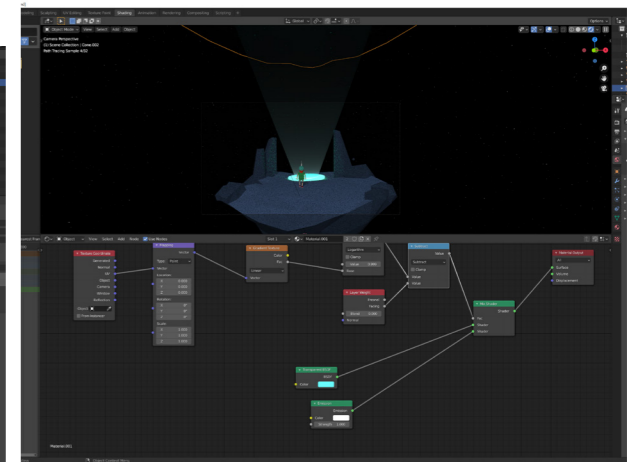
4. Τοποθέτηση της Πύλης από δύο κυλίνδρους.



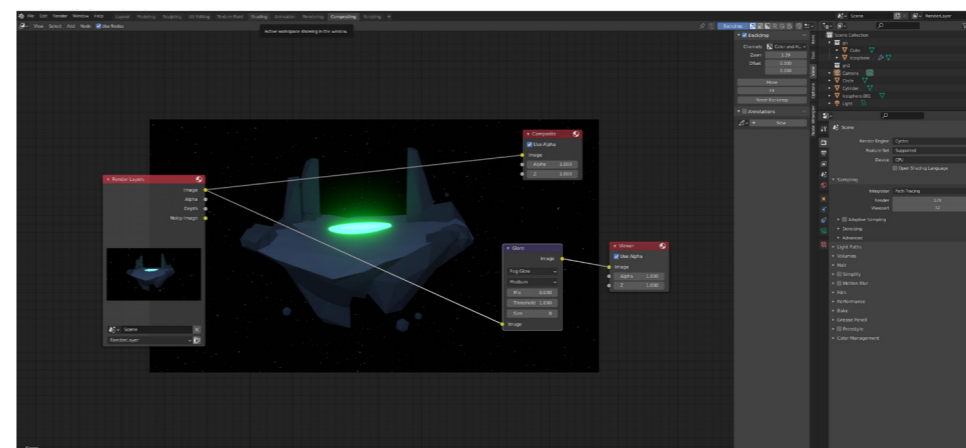
5. Τα material του Ερμή και η ιδιομορφία επιλέχτηκαν σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του πραγματικού πλανήτη.



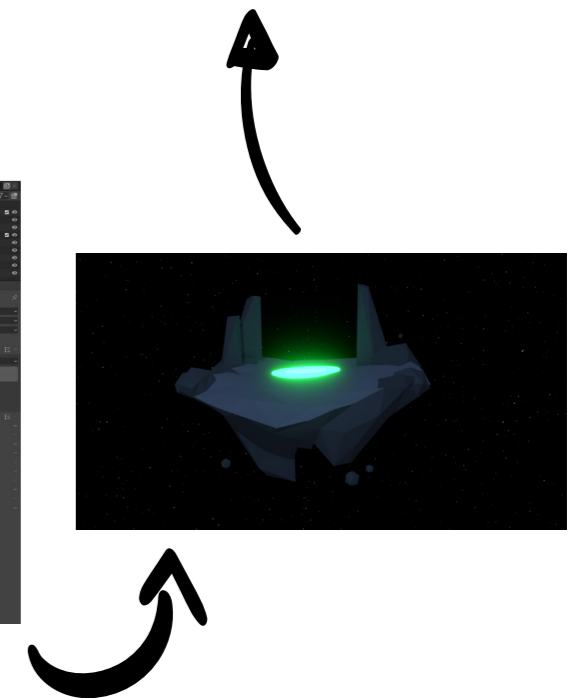
6. Δημιουργία ουρανού με αστέρια. Ρυθμίζοντας το Shader editor του World της σκηνής.



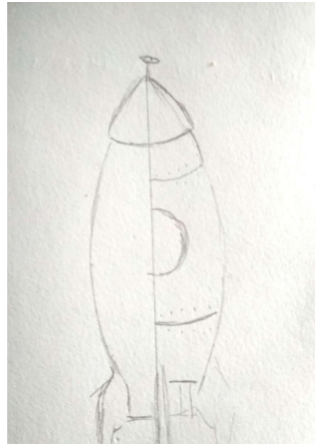
7. Render αποτέλεσμα.



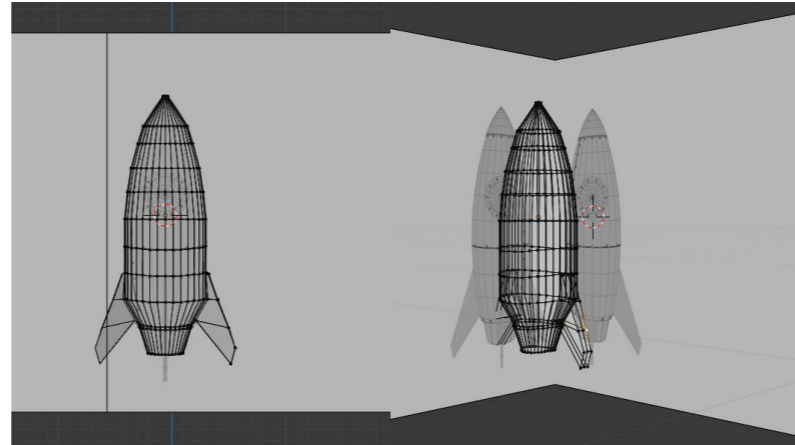
8. Fog glow στο compositing.



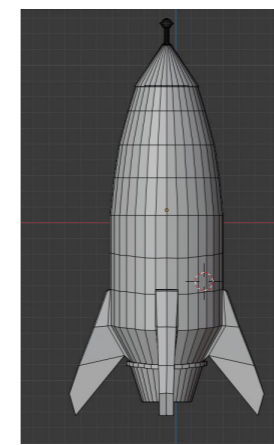
LANDSCAPES ΠΙΣΤΑ: ΠΥΡΑΥΛΟΣ



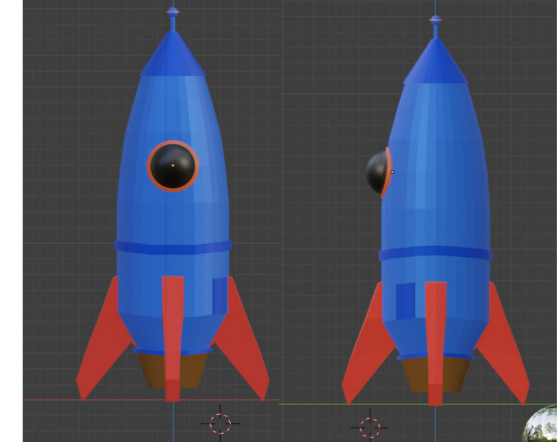
1. Προσχέδιο στο χέρι.



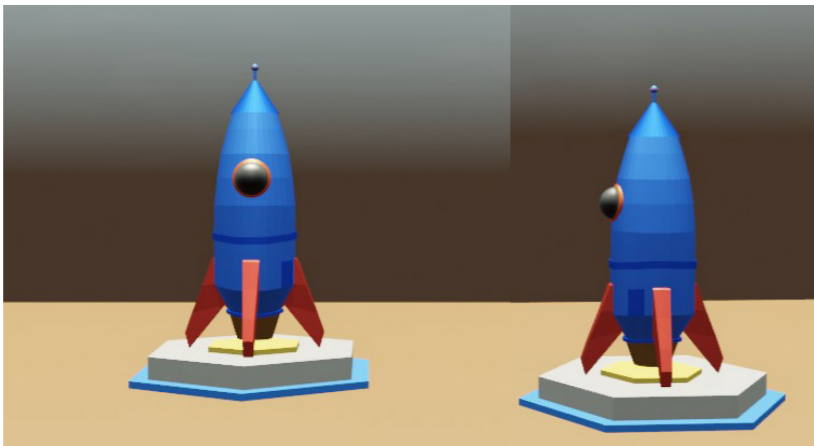
2. Μοντελοποίηση του πύραυλου μπροστινή και πλαϊνή όψη.



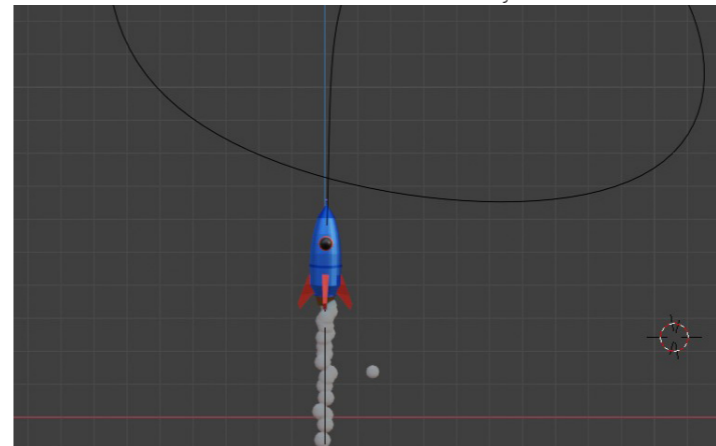
3. Τελική εικόνα του βασικού σώματος.



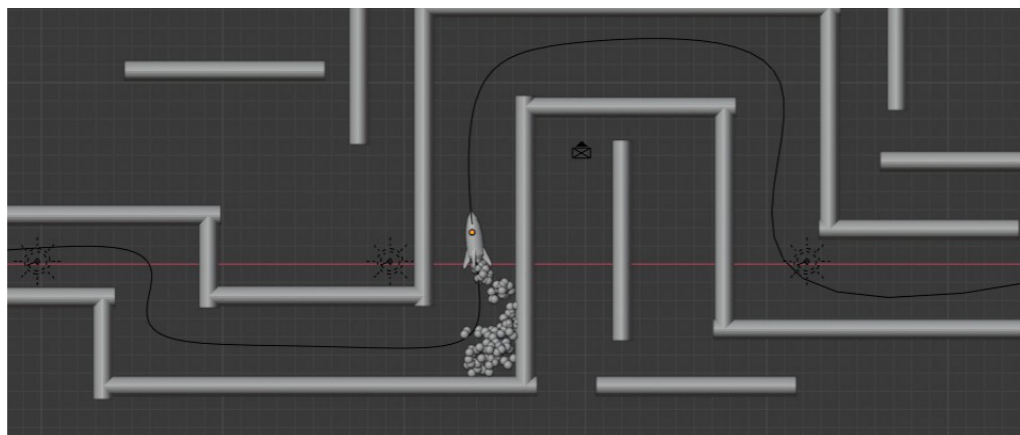
5. Χρήση έντονων material μπλε και κόκκινου ώστε να δημιουργεί αντίθεση όταν πετάει, αλλά και να ταιριάζει με το στυλ του ήρωα.



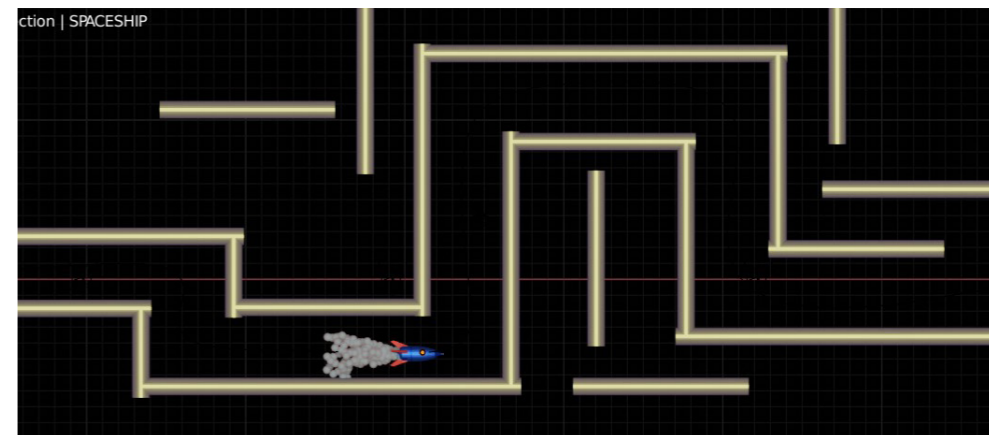
6. Ο πύραυλος με την βάση του στην Γή. Δημιουργήθηκε με απλά σχήματα και extrude.



7. Εκτόξευση του πυραύλου. Με την ενέργεια Follow the path. Η δημιουργία του καπνού έγινε με την τοποθέτηση των ico sphere σε συγκεκριμένο Vertex Group σημείου του διαστημόπλοιου (Particle settings).



7. Δημιουργία παιχνιδιού το οποίο δημιουργήθηκε με απλά σχήματα και κυλίνδρους, φτιάχνοντας ένα μονοπάτι με εμπόδια. Η κίνηση ανάμεσα τους έγινε με Path.

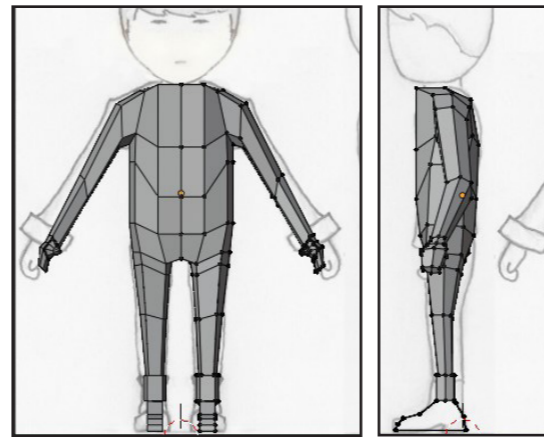


CHARACTERS SKY

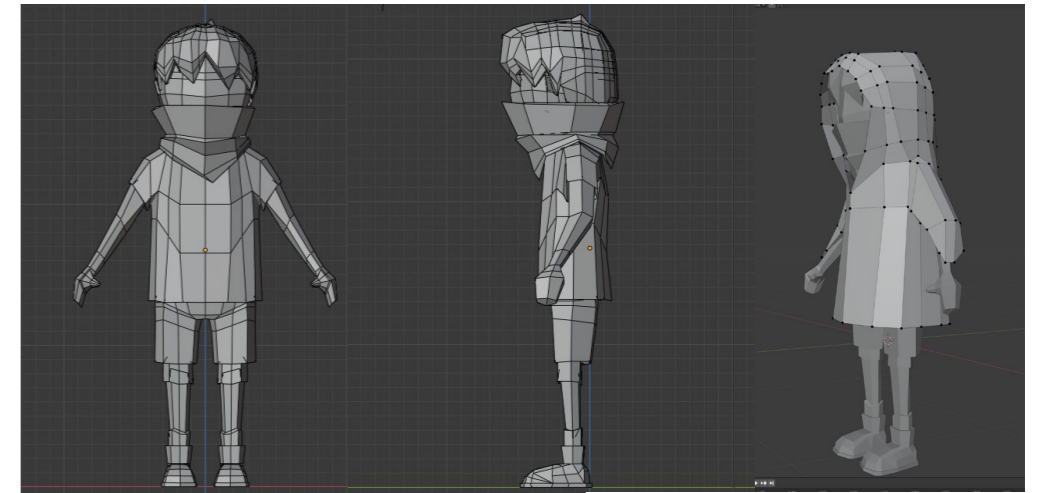
Δεν θα υπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες αλλά μόνο ο ήρωας του παιχνιδιού ο Sky, αποτελώντας τον μόνο επιζώντα του ηλιακού συστήματος μας, ο οποίος ζει σε ένα κομμάτι γης που αιωρείται και δεν υπάρχει τίποτα γύρω του παρά μόνο το σχετικά σύγχρονο σπίτι του για το έτος 3006.



1. Πρόχειρος σχεδιασμός στο χέρι.



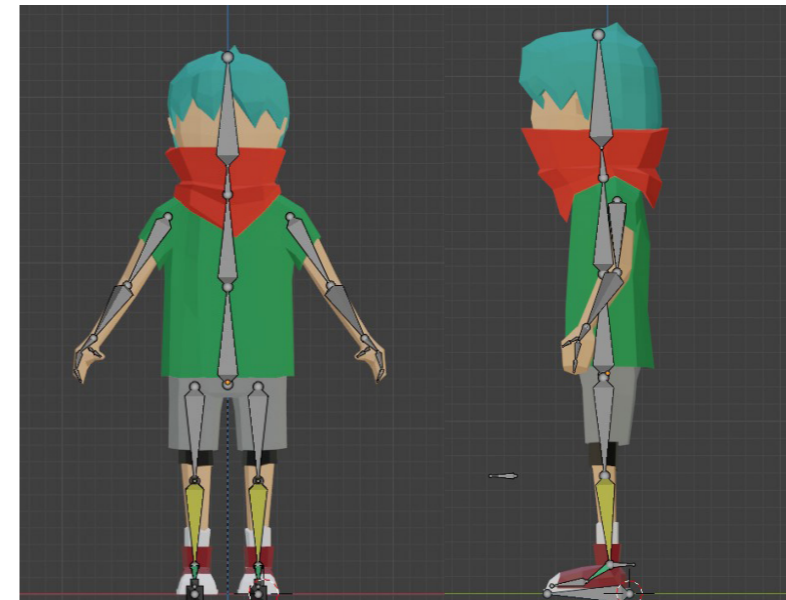
2. Δημιουργία του μοντέλου, με extrude και χρήση της λειτουργίας mirror.



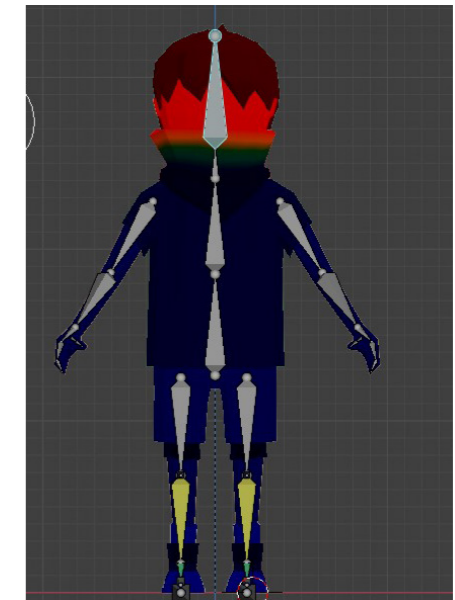
3. Τελικός σχεδιασμός του ήρωα μαζί με ρούχα.



4. Καθαρών material για τον χρωματισμό. Ο ήρωας φοράει μαντήλι, γιατί η ατμόσφαιρα δεν είναι καθαρή. Τα μαλλιά του είναι γαλαζοπράσινα διότι πλέον στο 3006 έχουν αλλάξει πολλά, όπως και η γεννητικότητα του ανθρώπου.



5. Δημιουργία σκελετού. Φτιάχτηκε πρώτα η δεξιά μεριά και ύστερα με αντιγραφή και αναστροφή δημιουργήθηκε και ο υπόλοιπος σκελετός.

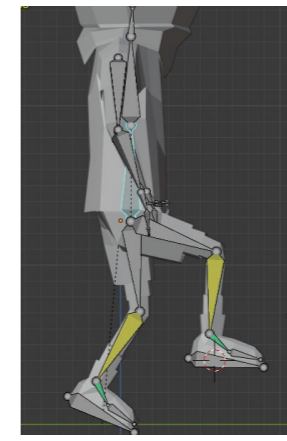
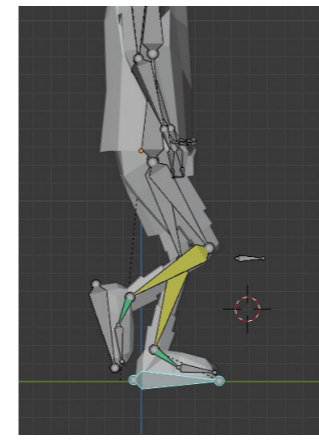
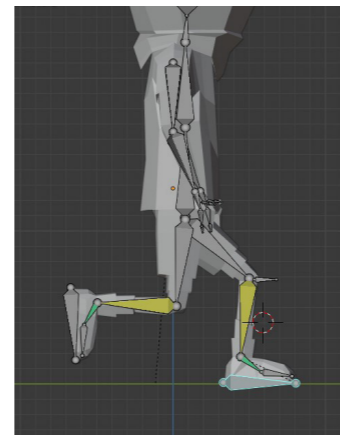
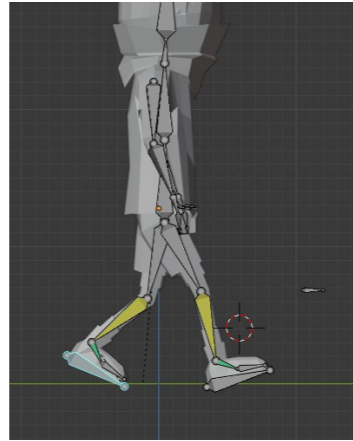


6. Weight Paint για την καλύτερη χρήση των κόκκαλων σε διάφορα animation.

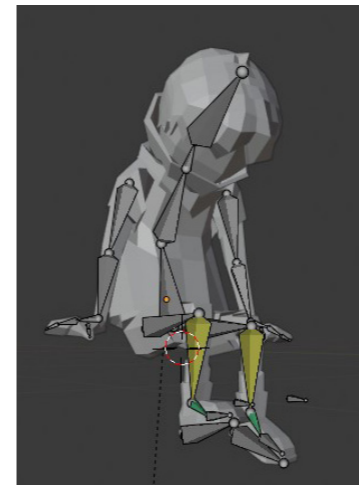
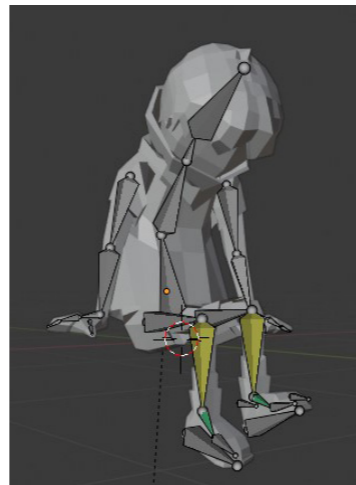
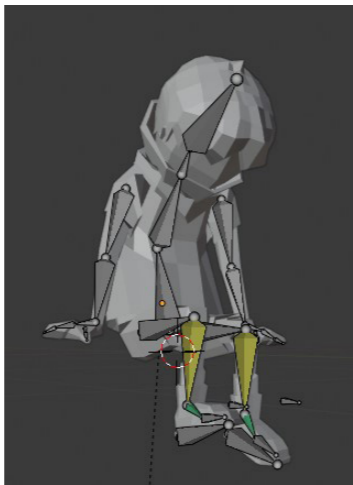
CHARACTERS

SKY ANIMATION

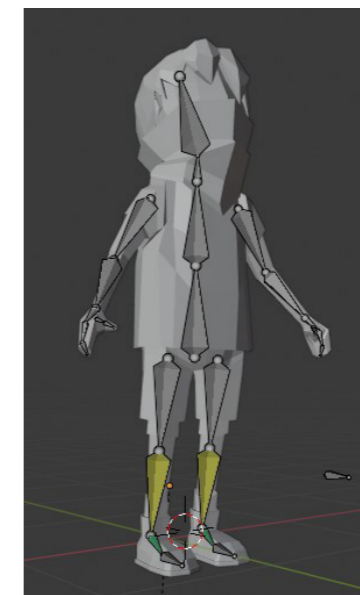
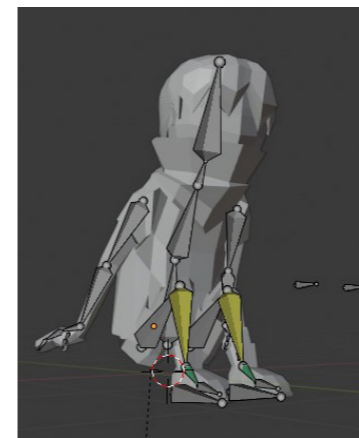
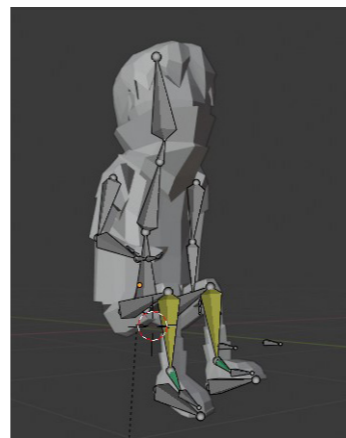
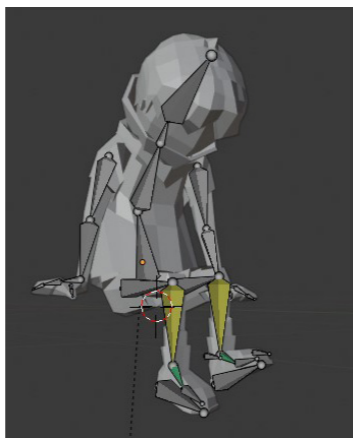
Η κίνηση έγινε με την χρήση επαναλαμβανόμενων Frames ή και με την απλή μετακίνηση των κοκκάλων σε συγκεκριμένα Frames για την ομοιόμορφη κίνηση του χαρακτήρα. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες κινήσεις που δημιούργησα η ίδια.



1. Walk cycle.



2. Sitting.

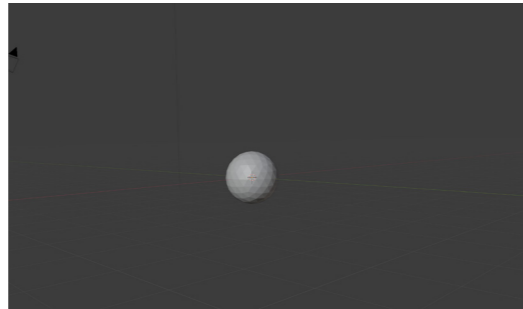


3. Stand up.

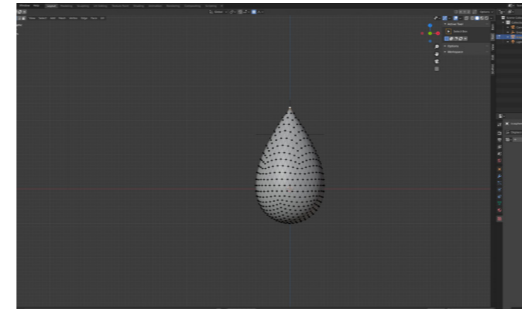
CHARACTERS

FIRE BALL

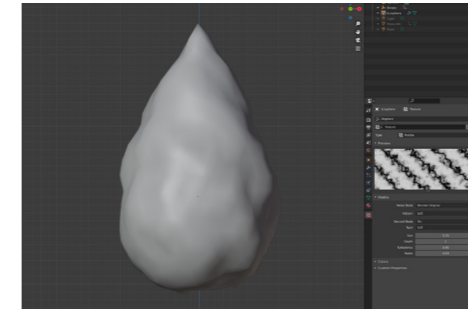
Ο ρόλος της fireball έχει ως σκοπό να μεταφέρει στον ήρωα στο τέλος κάθε πίστας πληροφορίες.



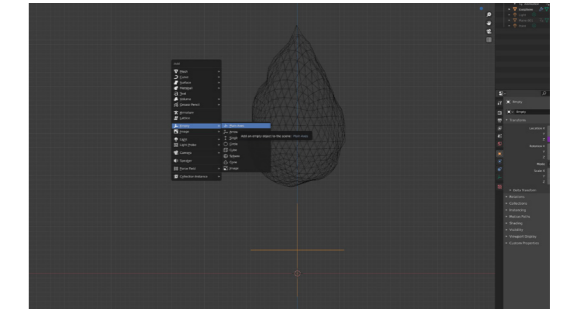
1. Δημιουργία Icosphere.



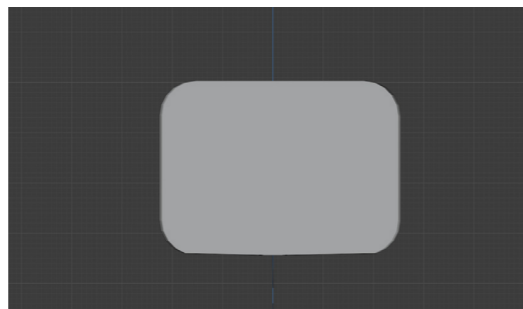
2. Smooth το αντικείμενο μας και στην συνέχεια επεξεργασία του σχήματός του.



3. Texture properties, Type Marble.



4. Για το animation χρησιμοποιήσα ένα empty mesh και το ένωσα με το αντικείμενο μου, στην συνέχεια πραγματοποιήσα την κίνηση.



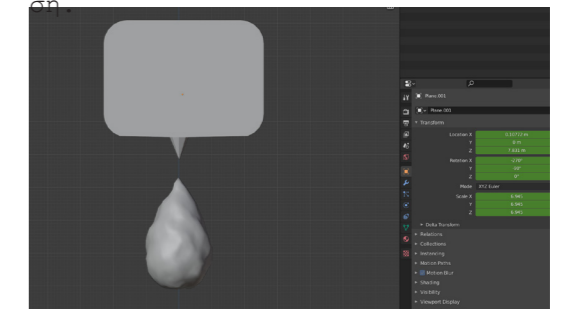
5. Δημιουργία bubble task, με plane.



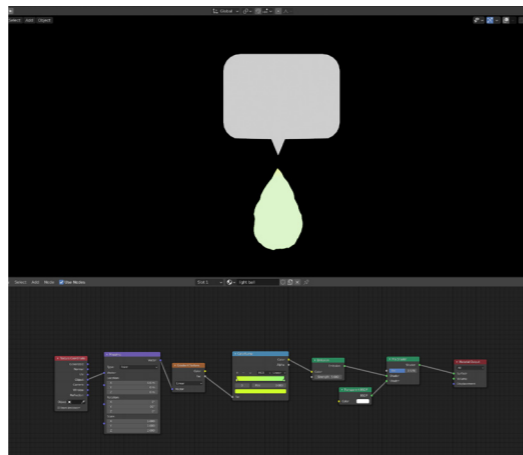
6. Extrude για όγκο.



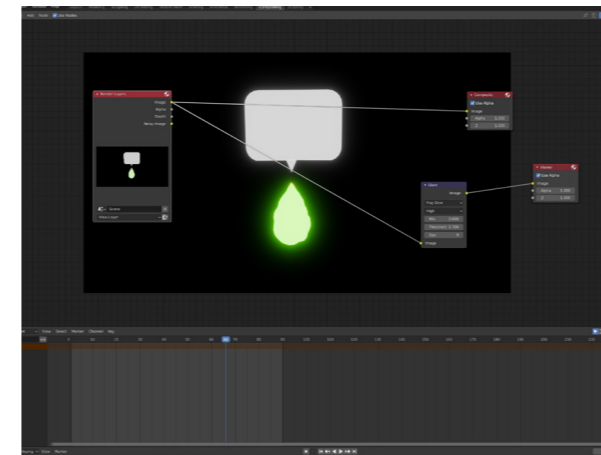
7. Περιστρεφόμενη κίνηση μέσα από την fireball και σταδιακή μεγέθυνση.



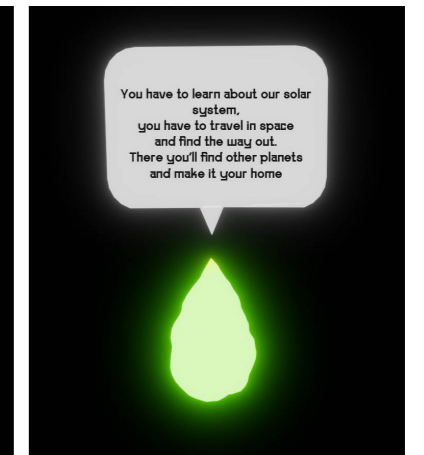
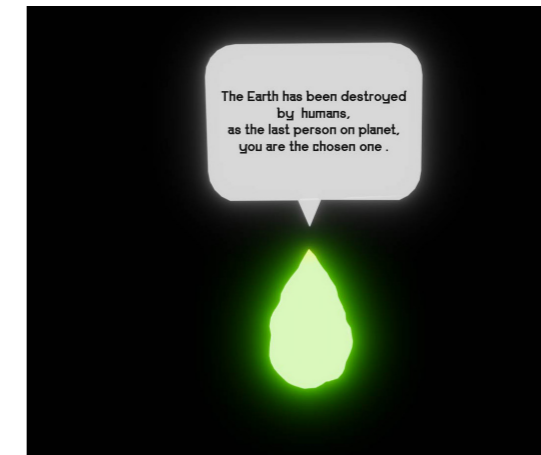
8. Τελική απεικόνιση.



9. Προσθήκη material. Gradient texture πράσινο-λαχανί.



10. Compositing settings, fog glow και render.

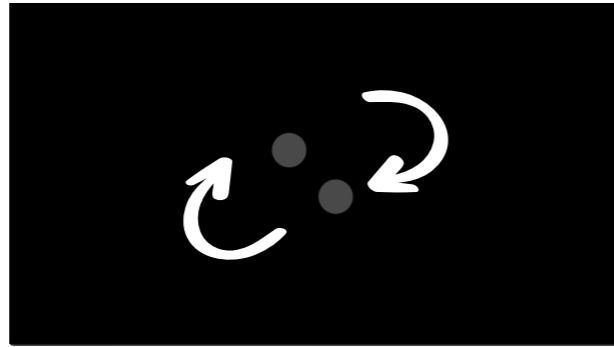


11. Αποτέλεσμα render και τελική απεικόνιση του μηνύματος.



**STORYBOARDS
& GAME PLAY**

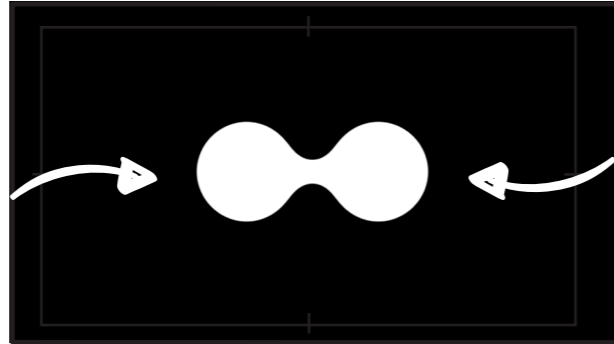
STORYBOARDS



Σκ. 1 Πλ. 1

Δράση: Δύο κύκλοι περιστρέφονται ο ένας γύρω από τον άλλον.

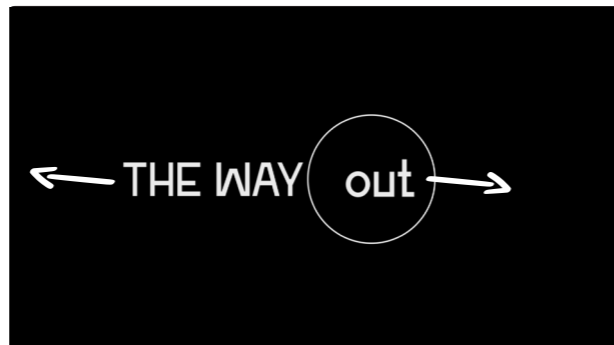
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 1 Πλ. 2

Δράση: Οι δύο κύκλοι ενώνονται και γίνονται ένας.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 1 Πλ. 3

Δράση: Ο κύκλος αδειάζει και μέσα από αυτόν βγαίνει το logo του παιχνιδιού.

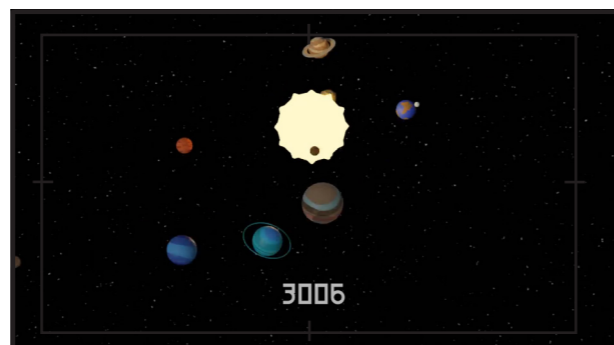
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 2 Πλ. 1

Δράση: Προβολή του ηλιακού συστήματος. Σταδιακή εμφάνιση των λέξεων.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 2 Πλ. 2

Δράση: Προβολή του ηλιακού συστήματος. Σταδιακή εμφάνιση των λέξεων.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 3 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 4 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση. Ο ήρωας κάθεται στο κρεβάτι του.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 4 Πλ. 2

Δράση: Βαπλώνει και η τηλεόραση ανοίγει.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 4 Πλ. 3

Δράση: Το πλάνο κλείνει σαν μάτι, ο ήρωας κοιμάται.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 5 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση

Ήχος: Game's soundtrack

STORYBOARDS



Σκ. 6 Πλ. 1

Δράση: Ο ήρωας κοιμάται με την τηλεόραση ανοιχτή.

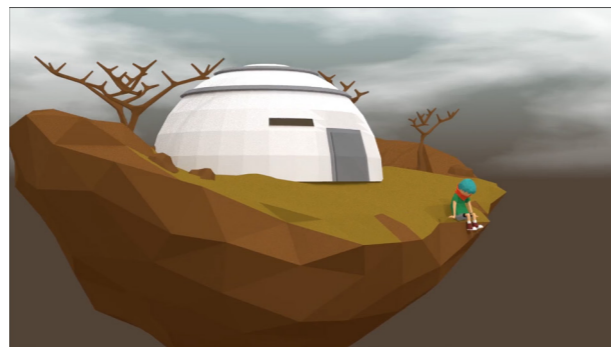
Ήχος: Φωνή από την τηλεόραση, που αναφέρει ότι πρόκειται για την τελευταία μέρα στην γή.



Σκ. 6 Πλ. 2

Δράση: Ο ήρωας συνεχίζει να κοιμάται, ανήσυχος, γυρνάει πλευρό.

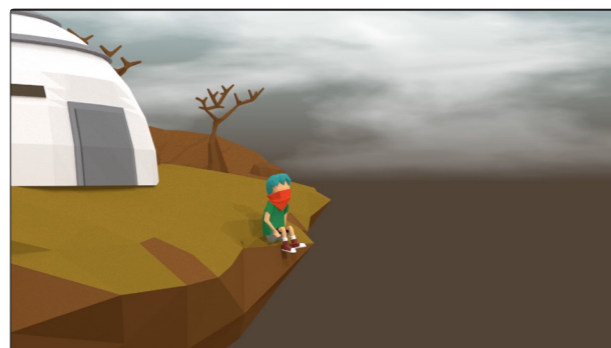
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 7 Πλ. 1

Δράση: Στριφογυριστή κίνηση της κάμερας. Η επόμενη μέρα, ο ήρωας στεναχωρημένος και μόνος.

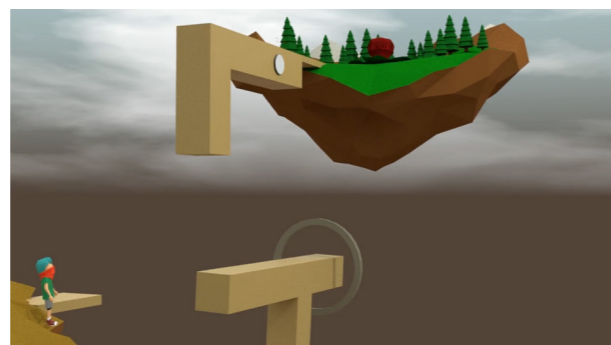
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 7 Πλ. 2

Δράση: Κάτι συμβαίνει, εκπληκτος ο Sky κοιτάει προς τα πάνω.

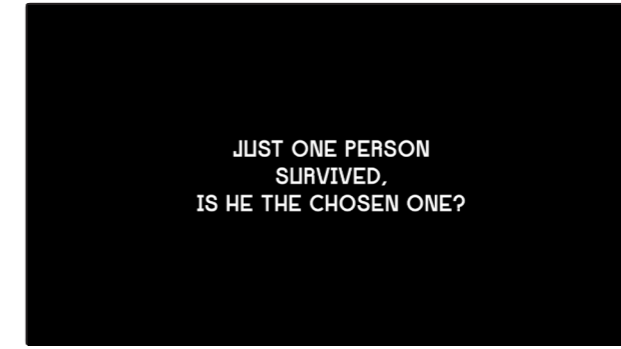
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 7 Πλ. 3

Δράση: Εμφάνιση της πρώτης πίστας.

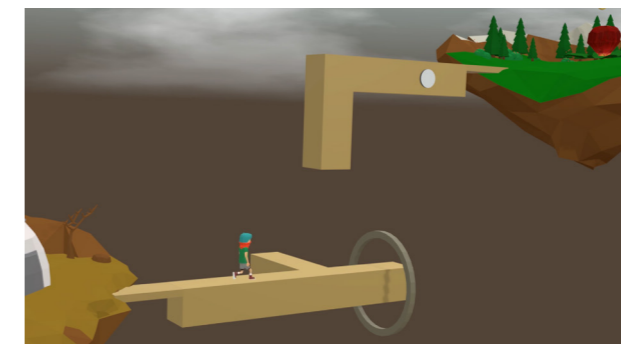
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 8 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 9 Πλ. 4

Δράση: Ο ήρωας περπατάει, απότομο πλάνο από το game play.

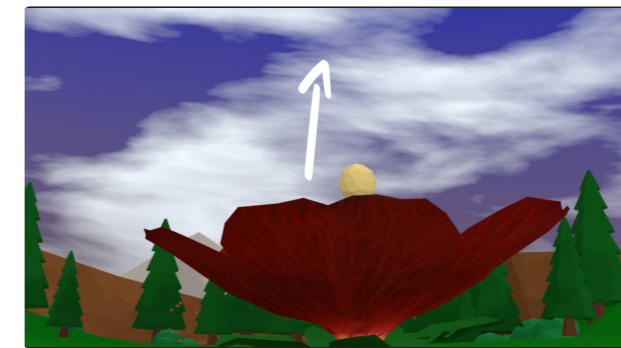
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 10 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 11 Πλ. 5

Δράση: Το λουλούδι στο τέλος της πίστας ανοίγει.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 12 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή εμφάνιση της φλόγας, και συγχρόνως περιστροφή του bubble task. Σταδιακή εμφάνιση των γραμμάτων.

Ήχος: Game's soundtrack

STORYBOARDS



Σκ. 13 Πλ. 1

Δράση: Εμφάνιση του χάρτη, με το σύμβολο X να σημειώνει τους πλάνητες.

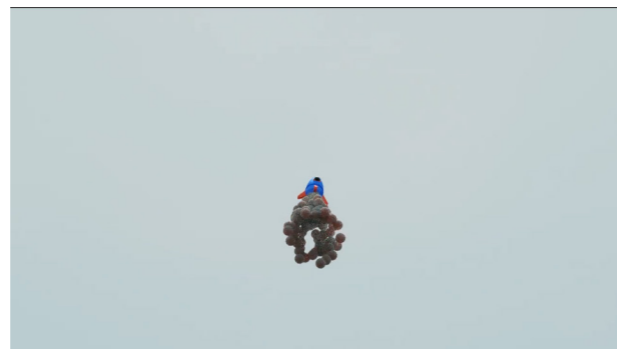
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 14 Πλ. 1

Δράση: Εμφάνιση των γραμμάτων.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 14 Πλ. 2

Δράση: Σταδιακό σβήσιμο των γραμμάτων και εκκίνηση του πυραύλου.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 15 Πλ. 1

Δράση: Προβολή πλάνου από το QUIZ game. Επιλογή της απάντησης.

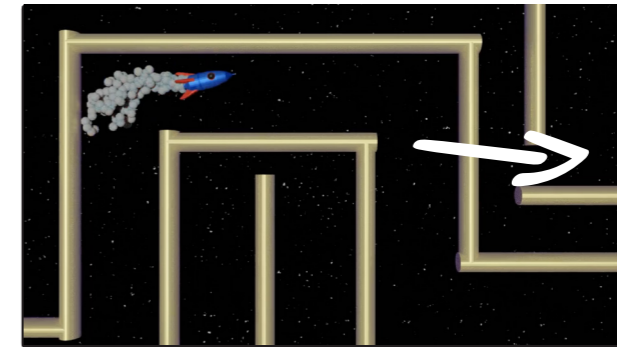
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 16 Πλ. 1

Δράση: Σταδιακή προβολή.

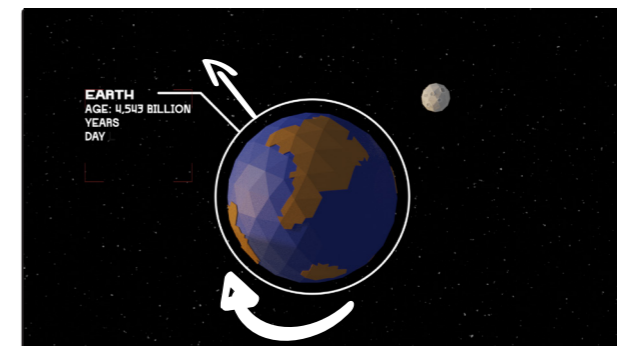
Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 17 Πλ. 1

Δράση: Κομμάτι από το παιχνίδι με τον πυραύλο. Με κίνηση προς τα δεξιά.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 17 Πλ. 2

Δράση: Πληροφορίες για την Γη εμφανίζονται σταδιακά.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 18 Πλ. 1

Δράση: Ο ήρωας περπατάει προς τη φωτεινή πηγή.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 18 Πλ. 2

Ενεργοποίηση της Δράση: πύλης. Η fire ball βγαίνει από μέσα και κινείται μαζί με το φως προς τα πάνω.

Ήχος: Game's soundtrack



Σκ. 18 Πλ. 1

Δράση: Τίτλοι τέλους. Με κίνηση από κάτω προς τα πάνω.

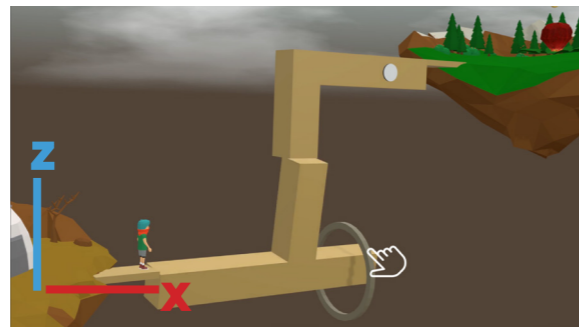
Ήχος: Game's soundtrack

GAME PLAY

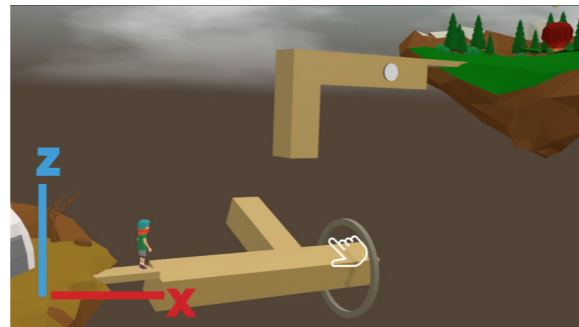
Ένα 3D παιχνίδι, το οποίο παίζει με τους άξονες X, Z, Y του χώρου και ανάλογα με την οπτική θέση του θεατή δημιουργούνται κομμάτια - η πορεία στην οποία θα συνεχίσει ο ήρωας. Ωστόσο, δίνεται στον θεατή η ψευδαίσθηση ότι ο χαρακτήρας βρίσκεται σε ένα φαινομενικά αδύνατο περιβάλλον ώστε να δημιουργήσει τον δρόμο, αλλά περιστρέφοντας και μετακινώντας τα γεωμετρικά αντικείμενα, θα μπορεί να δημιουργήσει έναν φαινομενικά ομαλό δρόμο και να περάσει την πίστα.



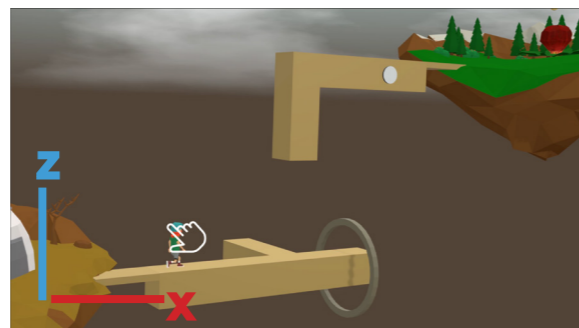
Μετακίνηση στο άξονα X, το ορθογώνιο κομμάτι του δρόμου. Βλέπουμε ότι ήδη άρχισε να δημιουργείται η πορεία. Εφόσον δημιουργήθηκε ένα ενιαίο σχήμα, χωρίς κενά. Αλλά ο ήρωας δεν μπορεί να προχωρήσει διότι είναι εμφανές ότι ο δρόμος δεν συνεχίζει.



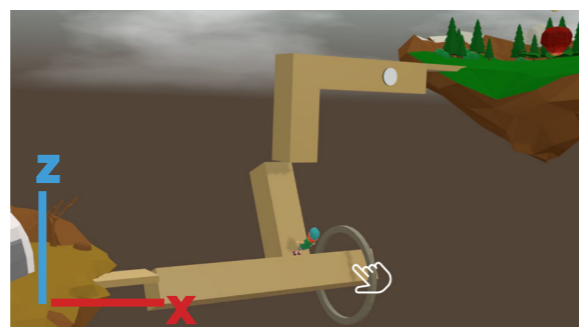
Έτσι, ο θεατής κατανοώντας εν μέρη την λειτουργία του παιχνιδιού, αρχίζει και πειραματίζεται. Σε δεύτερη φάση γυρνώντας τον μοχλό δημιουργείται η περιστροφή του αντικείμενου.



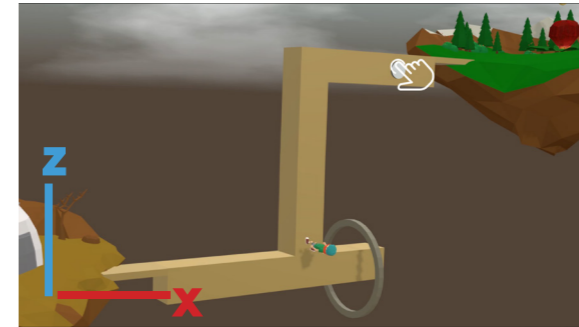
Βλέπουμε ότι δημιουργείται μια πορεία στον άξονα Z, αλλά ο θεατής βρισκόμενος στον άξονα X δεν μπορεί να έχει ομαλή πορεία.



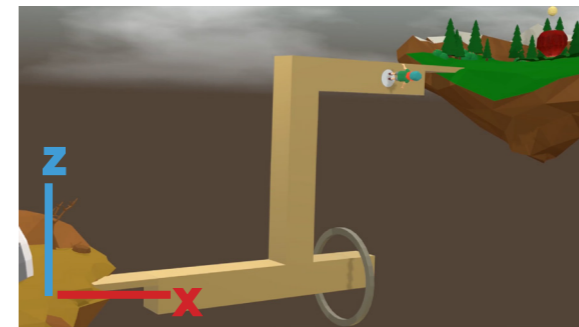
Έτσι, ο θεατής κατανοώντας εν μέρη τη λειτουργία του παιχνιδιού, αρχίζει και πειραματίζεται. Σε δεύτερη φάση γυρνώντας τον μοχλό δημιουργείται η περιστροφή του αντικείμενου.



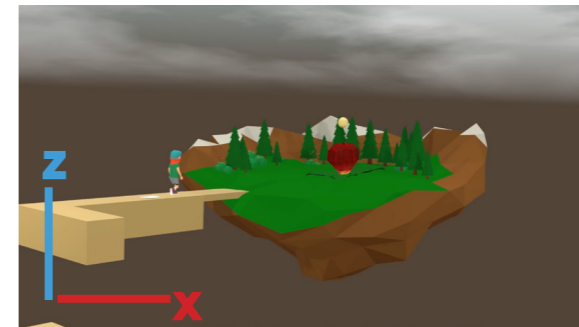
Ο θεατής ξέροντας ότι έχει την δυνατότητα περιστροφής του συγκεκριμένου σχήματος, θα επιχειρήσει την τοποθέτηση του σχήματος σε διάφορες κλίσεις.



Ο ήρωας ανεβαίνει τον δρόμο στον άξονα Z. Ο θεατής κατευθύνει τον ήρωα στο κουμπί που βρίσκεται μπροστά του.



Ο ήρωας ανεβαίνει στο κουμπί. Σε επόμενη φάση το κουμπί πατιέται ενώ ο θεατής δεν γνωρίζει τι μπορεί να γίνει.



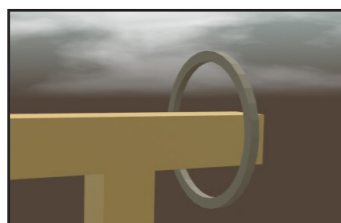
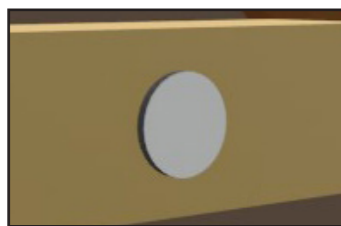
Η ενεργεία που πραγματοποιήθηκε με το πάτημα του κουμπιού ήταν η περιστροφή του δρόμου. Ο ήρωας πλέον βρίσκεται στον άξονα X.



Και έτσι μπορεί να συνεχίσει την πορεία του προς το κομμάτι γης που βρίσκεται εκεί. Ο ήρωας πηγαίνοντας προς το μυστηριώδες λουλούδι, εκείνο ανοίγει.



Το λουλούδι του μεταφέρει την προφητεία: να ταξιδέψει στο διάστημα.



Να σημειωθεί ότι ο ρόλος των μοχλών και των κουμπιών απεικονίζεται παντού με τον ίδιο τρόπο αλλά και με τις ίδιες λειτουργίες, ώστε να γίνει κατανοητό από τον ίδιο τον θεατή.



ΜΟΥΣΙΚΗ
ΜΟΥΣΙΚΗ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Η μουσική προσέγγιση έγινε από τον φίλο και συνεργάτη Θάνο Μιστιλίογλου ή Buggy Frenzy Krewger.

Μια πρωτότυπη δημιουργία, *electro*, με *sci fi* νότες και φαντασία. Οι επιρροές ήταν κυρίως από το soundtrack της σειράς Doctor Who και από Rick and Morty. Φτιάχτηκε στο FL Studio, ένα ψηφιακό επαγγελματικό πρόγραμμα σύνθεσης μουσικής.

Η μουσική ξεκινάει με αγωνία και μυστήριο. Χωρίζεται σε δύο μέρη, ένα πιο έντονο μέρος και ύστερα γίνεται πιο αφηγηματικό. Η μουσική υπάρχει σε χαμηλούς τόνους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με εναλλαγές στο τέλος της πίστας και στις πίστες Bonus.





INTENTION
INTENTION
OUTLINE



INTENTION OUTLINE

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι τροφή για σκέψη, καθώς παρακινεί τον παίκτη να σκεφτεί και να προβληματιστεί σχετικά με τα θέματα του πλανήτη στον οποίο και κατοικεί. Ο παίκτης οφείλει να δει, πέρα από τη διασκέδαση, την αλήθεια στην οποία στηρίζεται το παιχνίδι. Σ' αυτήν την περίπτωση μέσω του game προβάλλεται ένα σημαντικό κοινωνικό μήνυμα που αφορά όλη την ανθρωπότητα.

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί ένα ταξίδι στο διάστημα, κατά τη διάρκεια του οποίου μεγιστοποιούμε το εύρος των γνώσεων μας σχετικά με το ηλιακό μας σύστημα.

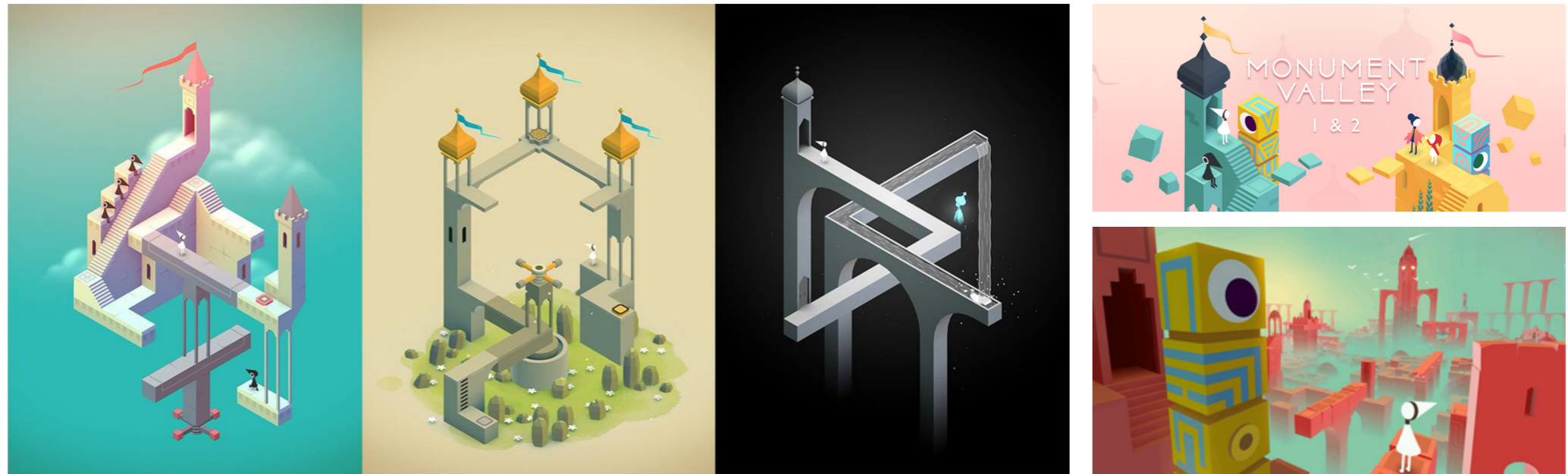


**RESOURCES
& REFERENCE**

RESOURCES

Παιχνίδια από τα οποία εμπνεύστηκα:

1. Monument Valley
2. Aquavias-Water flow Puzzle
3. Captain Tom Galactic Traveler
4. Samarost



1. Το παιχνίδι που βασίστηκα περισσότερο είναι το Monument Valley από ustwo, ήταν το τελευταίο παιχνίδι που έπαιξα πρόσφατα και ήταν αυτό που μου άσκησε περισσότερη επιρροή ως προς το Game play, αλλά ως και την εικονική του παρουσία. Ίσως ένα από τα καλύτερα Puzzle παιχνίδια που έχω παίξει.

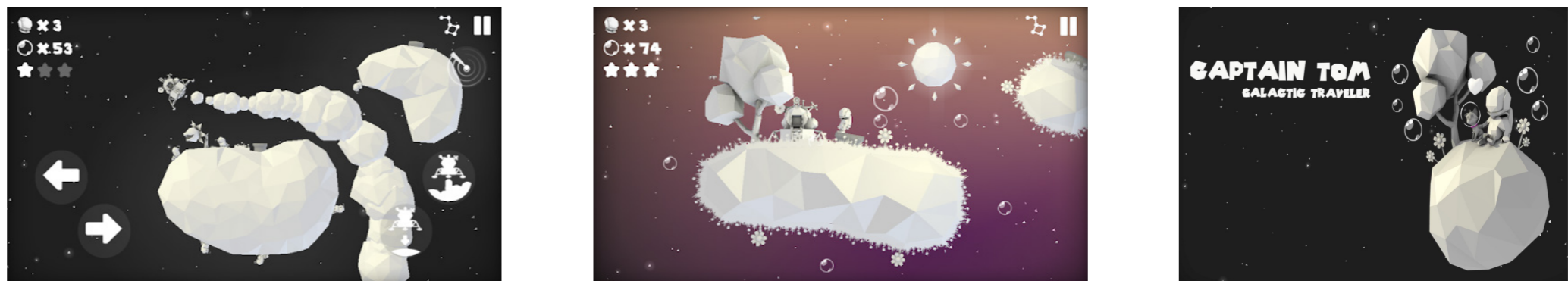
Χρήσιμα link:

- α. <https://www.monumentvalleygame.com/mv1>
- β. <https://www.ustwo.com/work/monument-valley-mobile-games/>
- γ. <https://www.ustwogames.co.uk/games/monument-valley/>

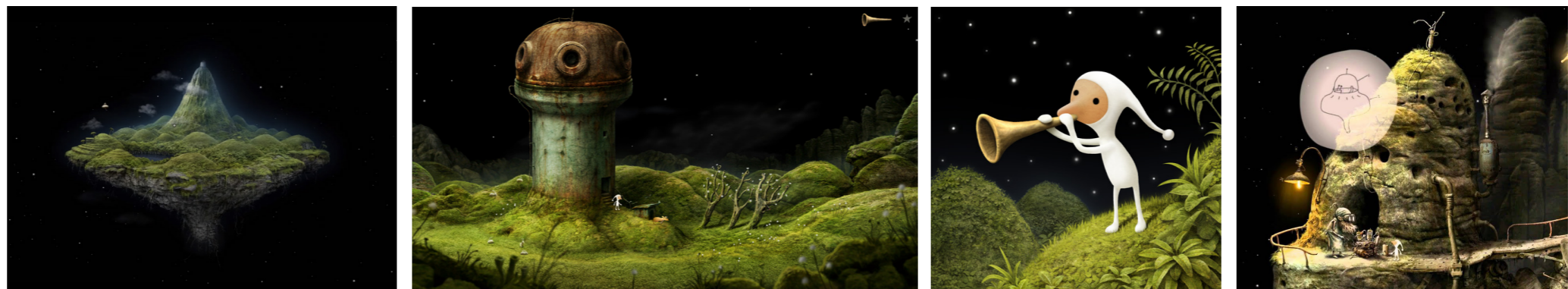
RESOURCES



2. Aquavias-Water flow Puzzle. Ένα σημαντικό παιχνίδι το οποίο με βοήθησε να κατατοπιστώ στο Game play. Απλό, άμεσο και χωρίς πολλές λεπτομέρειες. Το συγκεκριμένο σε βάζει απευθείας στο πνεύμα του παιχνιδιού και στο πως θα παίξεις κάτι χωρίς οδηγίες.



3. Captain Tom Galactic Traveler. Ένα παιχνίδι με θέμα το ταξίδι στο διάστημα. Low Poly σχεδιασμός και άστρα. Με βοήθησε στο θέμα αλλά και στην ιδέα να αναφερθώ στο διάστημα.



4. Samarost 3. Ένα τόσο όμορφο εικονικό παιχνίδι, που κρύβει διάφορα παιχνίδια με γρίφους και ωραία αφήγηση. Με βοήθησε στην απεικόνιση και στην ιδέα της δημιουργίας μίας γης. Επιπλέον με βοήθησε στην νοοτροπία, δηλαδή στην διαδικασία αναζήτησης του παιχνιδιού, όπως την απόκτηση πληροφοριών.

1. TIMELAPSE OF THE FUTURE: A Journey to the End of Time (4K)
<https://www.youtube.com/watch?v=uD4izuDMUQA&list=LL&index=1>
2. Μοναδικά χαρακτηριστικά του πλανήτη Γή
<https://www.gpeppas.gr/perivalon/monadikaxar.html>
3. Physiclessons
http://physiclessons.blogspot.com/2012/05/blog-post_3569.html
4. monumentvalleygame
<https://www.monumentvalleygame.com/mv1>
<https://www.ustwo.com/work/monument-valley-mobile-games/>
<https://www.ustwogames.co.uk/games/monument-valley/>
5. Μετεωρολογία δικτύου
<https://www.meteorologiaenred.com/el/colores-de-los-planetas-del-sistema-solar.html>
6. Astronio
<https://www.youtube.com/channel/UCYhH65nE2M8rGwMWvAlVu2A>
7. Wikipedia
[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%86%CF%81%CE%B7%CF%82_\(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%86%CF%81%CE%B7%CF%82_(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82))
[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%81%CE%BC%CE%AE%CF%82_\(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%81%CE%BC%CE%AE%CF%82_(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82))
<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%B7>
[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%AF%CE%B1%CF%82_\(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%AF%CE%B1%CF%82_(%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B-D%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82))
[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CF%84%CF%89%CE%BD%CE%B1%CF%82_\(%CF%80%CE%B-B%CE%B1%CE%BD%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%BD%CE%AC%CE%BD%CE%BF%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CF%84%CF%89%CE%BD%CE%B1%CF%82_(%CF%80%CE%B-B%CE%B1%CE%BD%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%BD%CE%AC%CE%BD%CE%BF%CF%82))

