

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
Ακ. Έτος 2021-2022

Μαθητές:

Λαλιώτης Ραφαήλ 17059

Κοσμίδης Γιάννης 17032

Υπεύθυνος καθηγητής:

Δρ. Σπυρίδων Σιάκας

Τίτλος άσκησης:

LOST MEMORIES





Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία
Τίτλος εργασίας: LOST MEMORIES

Συγγραφείς

Όνοματεπώνυμο Λαλιώτης Ραφαήλ
ΑΜ: 17059

Όνοματεπώνυμο Κοσμίδης Γιάννης
ΑΜ: 17032

Επιβλέπων/ουσα: Δρ. Σπυρίδων Σιάκας

Αθήνα, Μάρτιος, 2022

Τίτλος εργασίας LOST MEMORIES

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Δρ. Σπυρίδων Σιάκας	ΑΝ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
2	Δρ. Ελένη Μούρη	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
3	Δρ. Μάρθα Τσιάρα	ΛΕΚΤΟΡΑΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Λαλιώτης Ραφαήλ του Αντωνίου, με αριθμό μητρώου 17059 φοιτητής 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».

Ο Δηλών
Λαλιώτης Ραφαήλ



ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Κοσμίδης Γιάννης του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 17032 φοιτητής 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».

Ο Δηλών
Κοσμίδης Γιάννης



Περιεχόμενα

1. Γενικά Χαρακτηριστικά
 - Longline
 - Επιμέρους χαρακτηριστικά
2. Επιρροές / References
 - Αισθητική επιρροή
 - Gameplay επιρροές
3. Ιστορία (+trailer)
4. Gameplay
 - Tutorial (+ video gameplay)
 - Πρώτος γρίφος
 - Τερματισμός
5. Storyboards
 - Trailer
 - Gameplay
6. Γραφιστική Επιμέλεια
 - Λογότυπο
 - Τυπογραφία
 - UI (user interface)
7. Διαδικασία δημιουργίας
 - Προγράμματα δημιουργίας
 - Πρωτα βήματα
 - Βασικά μοντέλα δημιουργίας
 - Σύγκριση αρχικού και τελικού έργου
 - Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips
 - Concept art
8. Τελικά συμπεράσματα
 - Διαχείριση ομάδας και πόρων
 - Schedules / deadlines
 - Συμπεράσματα και μεθοδολογία
9. Βιβλιογραφία
 - textures + objects
 - Video games
 - Εικόνες
 - Ήχοι

1. Γενικά χαρακτηριστικά

longline

Ένα puzzle video game το οποίο προσεγγίζει τον σύνδρομο της άνοιας μέσα από τα μάτια του πάσχοντα.

Επιμέρους χαρακτηριστικά

- **Πλατφόρμα:** PC
- **Είδος:** puzzle video game, 1st person adventure, 3D point and click
- **Target group:** 13+
- **Επιρροές:** Myst, The Room trilogy, Layers of Fear, Monkey Island, The Witness

2. Επιρροές / References

Αισθητική επιρροή

Η αισθητική με την οποία επιλέξαμε να εκφράσουμε το περιβάλλον του παιχνιδιού ,είναι αυτή που εμφανίζεται στην βικτωριανή εποχή. Συγκεκριμένα, για δυο βασικούς λόγους :

- χρονική περίοδος: Η τεχνολογία είναι αρκετά προχωρημένη ώστε να έχει αναπτυχθεί η μηχανή ,λόγω της βιομηχανικής επανάστασης, έτσι έχουμε την δυνατότητα να αναπτύξουμε γρίφους με βάση μηχανικών εξαρτημάτων που χρησιμοποιούνταν εκείνη την εποχή.

Ταυτόχρονα, όμως, θέλαμε να είναι αρκετά στο παρελθόν ώστε η ηλεκτρονική τεχνολογία να μην έχει αντικαταστήσει τους ωμούς μηχανισμούς.

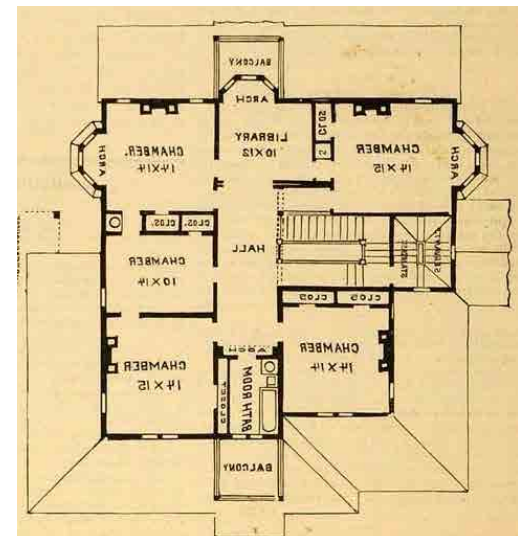
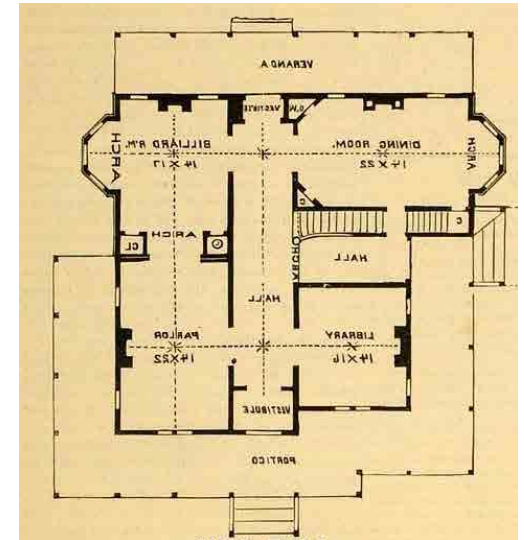
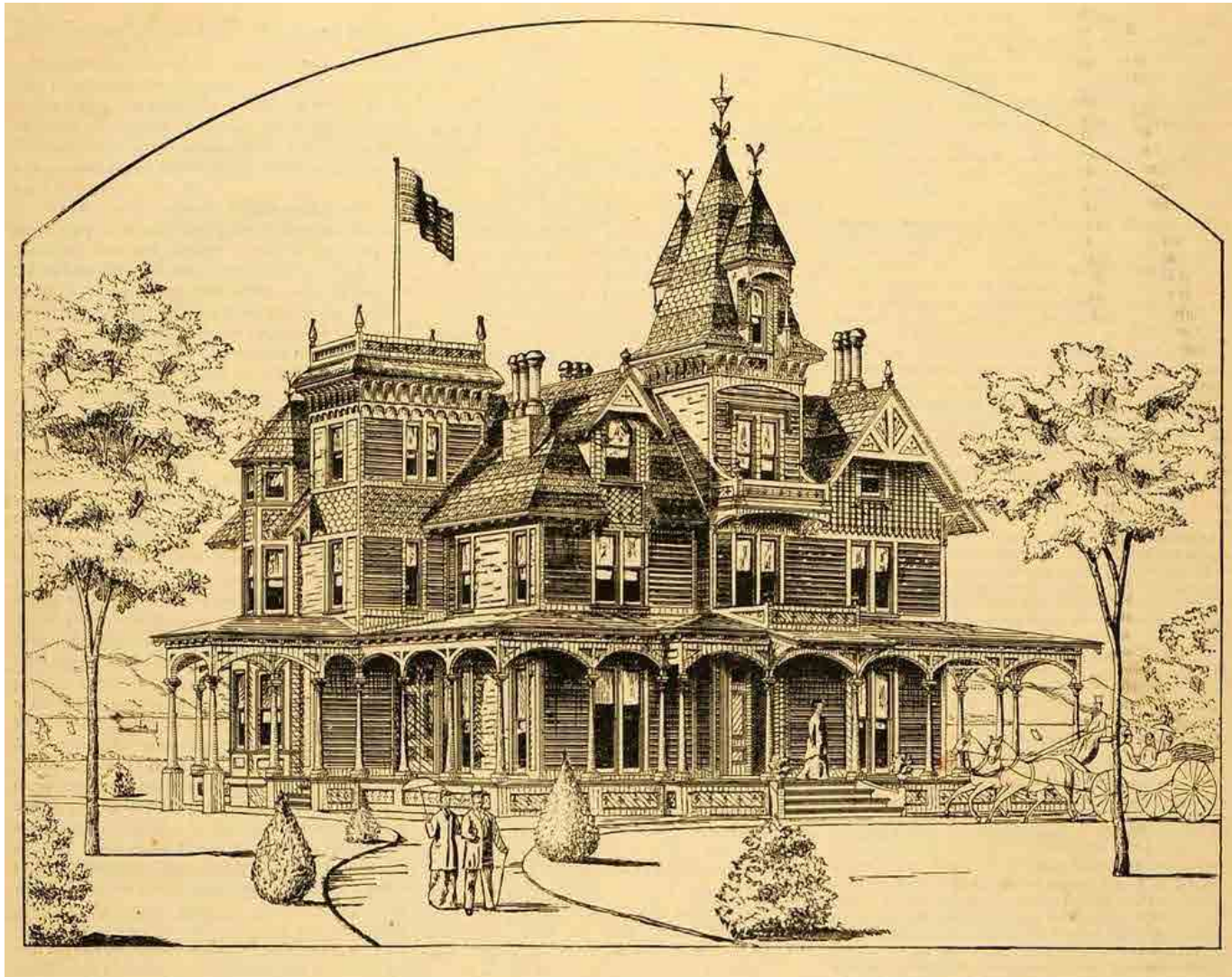
- σχεδιαστική προσέγγιση / διακόσμηση: Ταυτόχρονα με τα παραπάνω σημαντικό ρόλο έπαιξε η υποκειμενική προτίμησή μας στα υλικά που χρησιμοποιούσαν εκείνη την εποχή, δηλαδή η υφή του ξύλου και η χρήση του ακατέργαστου υλικού. Ακόμα, στην εποχή αυτή παρατηρείται μια φλυαρία στην διακόσμηση στην

Αισθητική επιρροή

οποία είναι πιο αποτελεσματικό να κρύψεις αντικείμενα ώστε να χάνεται η ματιά του παίκτη στον χώρο, με αποτέλεσμα να περιηγείται και να αλληλεπιδρά περισσότερο με τον χώρο του γρίφου.

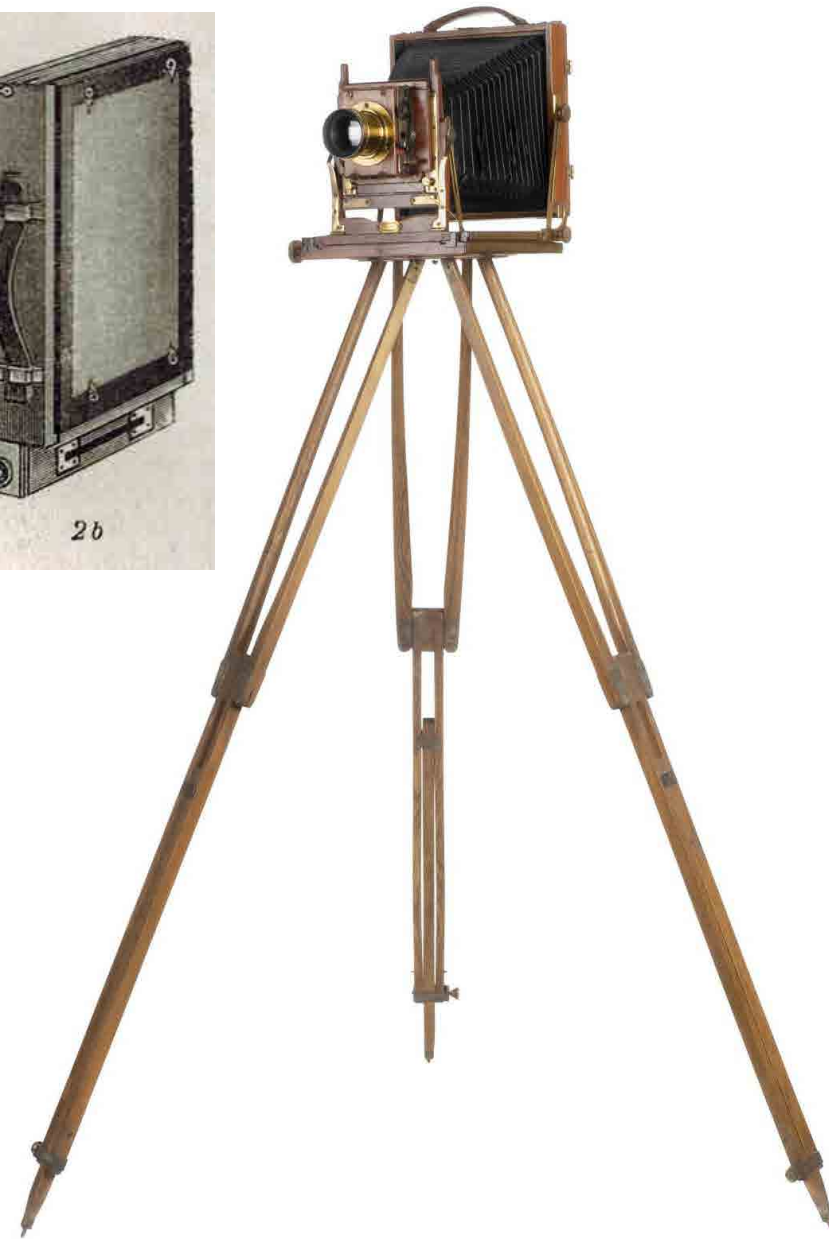
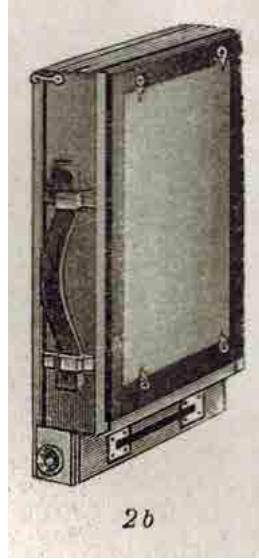
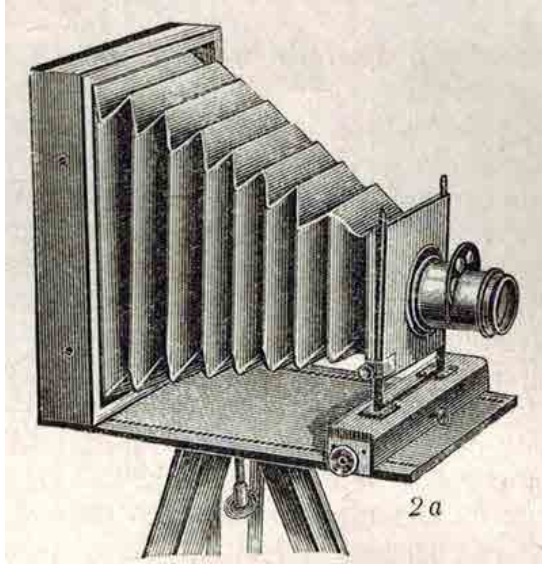
Παρακάτω παρουσιάζονται μερικές εικόνες οι οποίες μας επηρέασαν στο κομμάτι της δημιουργίας.

Επίσης η αισθητική της εποχής που έχουμε επιλέξει είναι η **βικτωριανή εποχή (1900)**.

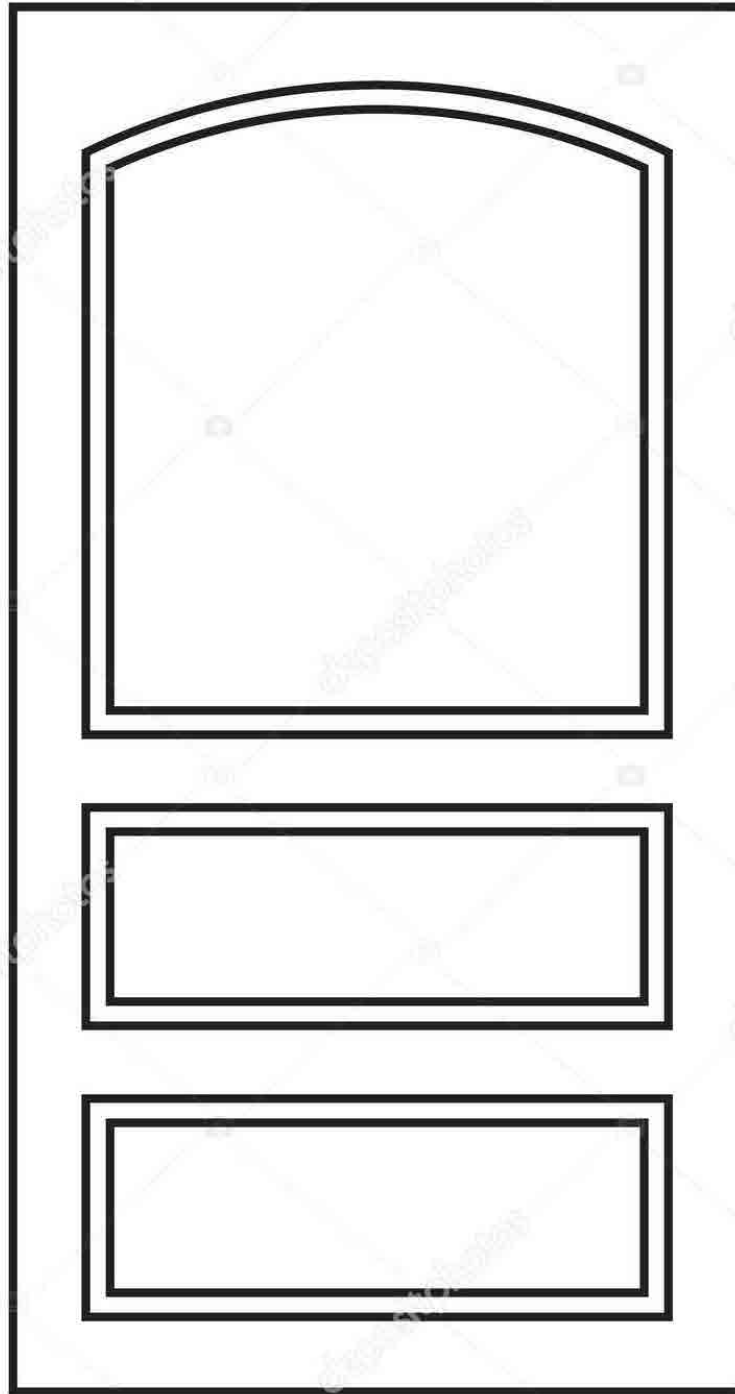
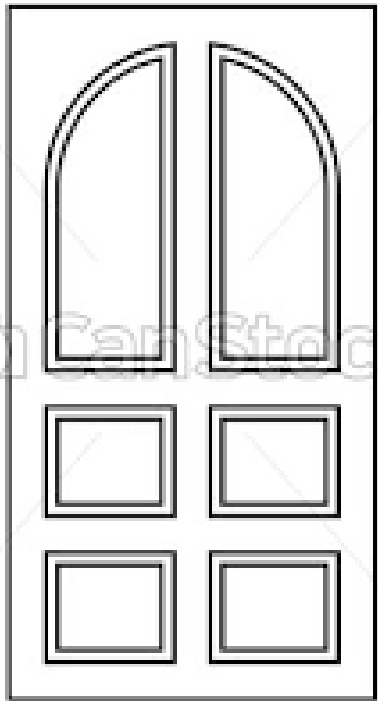




Φωτογραφική μηχανή



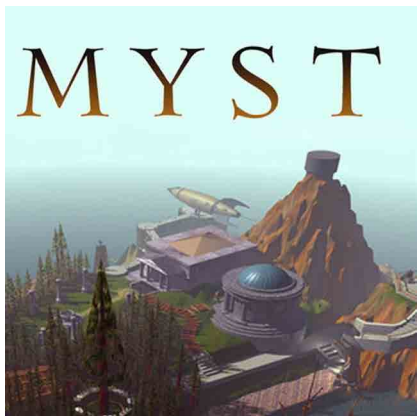
Πόρτες



Gameplay επιρροές

Έχουμε επιρρεαστεί από τα παρακάτω παιχνίδια:

- **Myst**, από το οποίο αντλήσαμε τον μηχανισμό αλληλεπίδρασης του παίκτη με το περιβάλλον point and click και την λογική δομή των γρίφων.

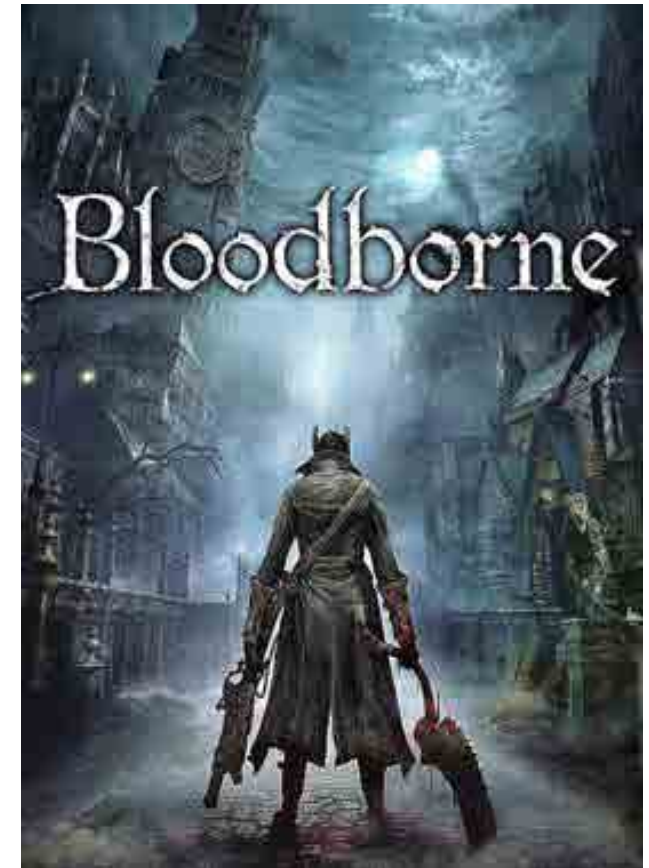


Gameplay επιρροές

- **The Room trilogy:** όπως και στο The Myst, έτσι και σ'αυτό χρησιμοποιείται η ίδια λογική στην δομή των γρίφων και έπαιξε σημαντικό ρόλο για την σύνθεση τους. Παρ' όλα αυτά, το μεγαλύτερο χαρακτηριστικό που υιοθετήσαμε από το The Room είναι η χρήση της κάμερας και η περιήγηση αυτής μέσα στον τρισδιάστατο χώρο του παιχνιδιού.



- **Bloodborne** : Σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια που αναφέραμε, δεν μας επηρέασε τόσο το gameplay αλλά η αισθητική του περιβάλλοντος του και το πως εξέφρασε “το κενό” σε μια συγκεκριμένη πίστα(Rom the vacuous spider).





3. Ιστορία

Το σενάριο του παιχνιδιού αφορά έναν άνθρωπο που πάσχει από άνοια και προσπαθεί μέσα από μια διαμάχη με τον εαυτό του να θυμηθεί τον αγαπημένο του πίνακα.

Ο πίνακας συμβολίζει την ζωή του χαρακτήρα, τις εμπειρίες του, τις σχέσεις και αλληλεπιδράσεις του με τους άλλους ανθρώπους και ουσιαστικά ότι τον καθόριζε ως άτομο πριν την ασθένεια.

Το περιβάλλον και ο κόσμος του παιχνιδιού συμβολίζουν ένα συνονθύλευμα ιδεών, σκέψεων και αναμνήσεων που διακατέχουν τον χαρακτήρα. Η διάδραση του χρήστη μέσα στο

παιχνίδι και η όλη πρόοδος του, συμβολίζουν την προσπάθεια του χαρακτήρα να θυμηθεί.

Κατά τον τερματισμό του παιχνιδιού, είτε καταφέρει ο χαρακτήρας να ολοκληρώσει στο μυαλό του πως ήταν ο πίνακας είτε όχι, λόγω της ανίατης ασθένειας του, η μνήμη του χάνεται για ακόμη μια φορά, βάζοντας έτσι τον πρωταγωνιστή σε έναν φαύλο κύκλο να προσπαθεί να θυμηθεί την ζωή του ξανά και ξανά.



4. Gameplay

Tutorial

Ο παίκτης μπαίνει σε μια διαδικασία να λύσει γρίφους με σκοπό να ανακτήσει την χαμένη μνήμη του πρωταγωνιστή. Για την επίλυση των γρίφων, ο παίκτης θα πρέπει να περιηγηθεί στο εκάστοτε περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται και να ανακαλύψει κρυμμένα αντικείμενα.

Με τον συνδυασμό τους ή την χρήση αυτών στο περιβάλλον της εκάστοτε πίστας, ο παίκτης καλείται να βρει τα αντικείμενα “κλειδιά” που αντιπροσωπεύουν σημαντικές πτυχές του χαρακτήρα του, έχοντας ως τελικό στόχο κάθε πίστα,

την ανάκτηση ενός από τα κομμάτια του πίνακα.

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού ο παίκτης βρίσκεται στο κενό και από αυτό αναδύεται μια πόρτα στην οποία ο παίκτης μεταφέρεται.

Κατά την είσοδο του σε αυτήν, μπαίνει σε έναν διάδρομο. Αφού μπει στην πόρτα του διαδρόμου, παρατηρεί κενά κάδρα στους τοίχους του διαδρόμου.

Στη πάροδο του παιχνιδιού καταλαβαίνει πως τα κάδρα αυτά γεμίζουν με τα στοιχεία που συλλέγει σε κάθε πίστα.

Tutorial

Αφού μπει στην πόρτα του τέλους του διαδρόμου, μεταφέρεται στον χώρο στον οποίο τίθεται να επιλύσει τους γρίφους. Μετά την ολοκλήρωση των γρίφων, εμφανίζεται σε ένα συγκεκριμένο σημείο του χώρου μια πόρτα η οποία τον επαναφέρει στον διάδρομο. Όμως, αυτή την φορά τα κάδρα του διαδρόμου είναι εμπλουτισμένα με τα στοιχεία που βρήκε προηγουμένως.

Πρώτος γρίφος

Μπαίνοντας μέσα στο δωμάτιο, παρατηρούμε πως υπάρχει ένα ταμπλό με μία σκακιέρα και μία ημιτελής παρτίδα σκάκι.

Με μία πιο προσεκτική ματιά διαπιστώνουμε πως λείπει ένα πιόνι από αυτήν την παρτίδα, πιο συγκεκριμένα το λευκό άλογο.



Επίσης παρατηρούμε πως το τραπέζι αυτό έχει δύο ντουλαπάκια, το ένα από τη μεριά της θέσης των λευκών πιονιών όπου είναι κλειδωμένο και το άλλο από την μεριά των μαύρων το οποίο ανοίγει.



Στο ντουλαπάκι της σκακιέρας από την μεριά των μαύρων πιονιών, βρίσκουμε ένα χρωματισμένο πλήκτρο πιάνου και εκείνη την στιγμή στο υπόβαθρο ακούγεται μία παράξενη μελωδία. Παρατηρώντας αυτή την μελωδία, συνειδητοποιούμε πως βρίσκεται σε ατέρμων βρόγχο και ταυτόχρονα μερικές από τις νότες που απαρτίζουν την μελωδία, ακούγονται ακούρδιστες.



Ψάχνοντας γύρω στο χώρο βρίσκουμε μία κορνίζα η οποία περιέχει ένα κομμάτι από εφημερίδα με ένα άρθρο που μιλάει για την θριαμβευτική νίκη ενός άγνωστο άνθρωπο σε ένα τοπικό τουρνουά.



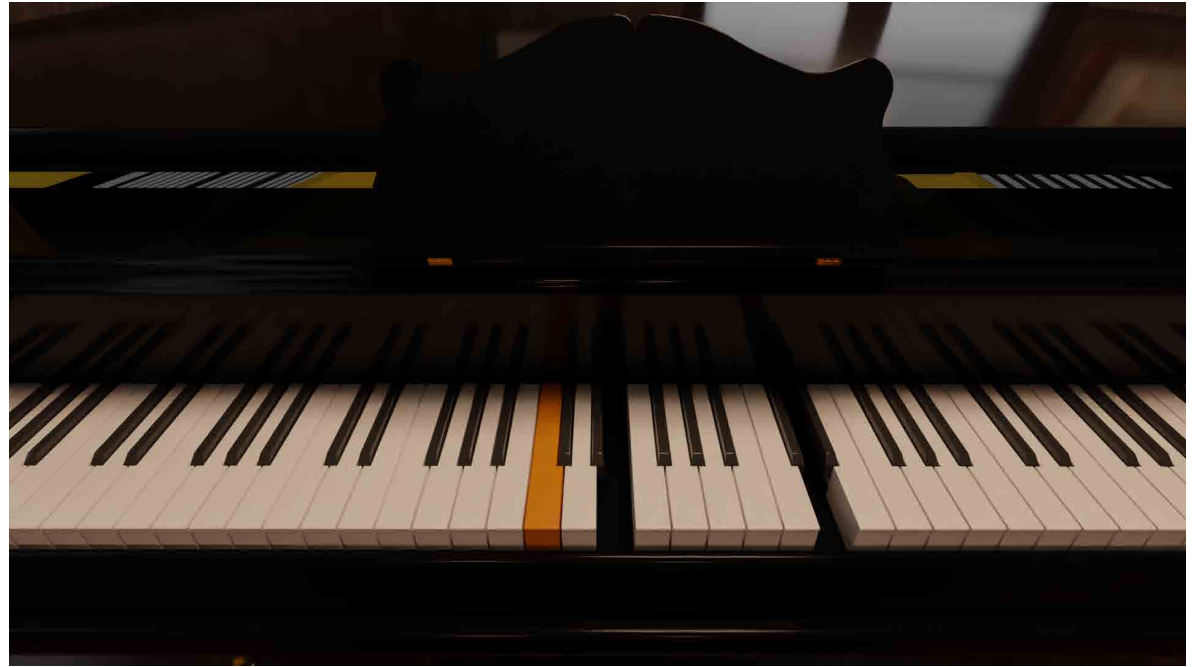
Καθώς ξεκινάει η μουσική, ανοίγει η δίφυλλη πόρτα, που προηγουμένως ήταν κλειδωμένη. Στο δωμάτιο που μόλις άνοιξε παρατηρούμε ένα πιάνο με ουρά, μια βιβλιοθήκη και μερικά πορτρέτα.



Ψάχνοντας το δωμάτιο παρατηρούμε πως τρία πλήκτρα λείπουν από το πιάνο και όλα είναι διαφορετικά μεταξύ τους σχηματικά.



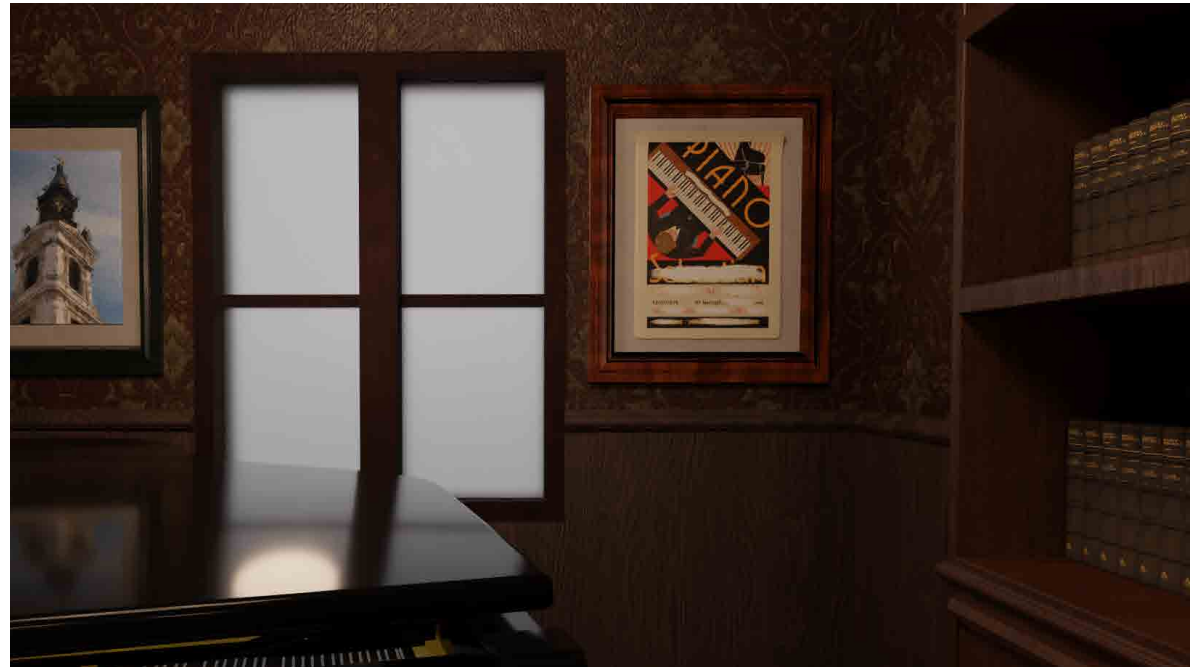
Σύροντας το πλήκτρο που έχουμε βρει στην μοναδική θέση που θα μπορούσε να εφάπτεται και αφού τοποθετηθεί σ'αυτήν την θέση,- πλέον μπορούμε να το πατήσουμε.



Πατώντας το, ακούμε στο υπόβαθρο τον ήχο της νότας που μόλις πατήσαμε (η λούπα του τραγουδιού ακόμα παίζει). Αφού μας λείπουν τα άλλα δυο πλήκτρα, ψάχνουμε λίγο ακόμα στο δωμάτιο.



Με περαιτέρω ψάξιμο, παρατηρούμε ότι ένα από τα πορτρέτα έχει μια αφίσα από μία συναυλία πιάνου όπου είναι γρατζουνισμένες οι βασικές πληροφορίες του event. Επίσης, στην άκρη της αφίσας παρατηρούμε να έχει ξεφυλλιστεί.



Τραβώντας το σημείο αυτό, εμφανίζεται κρυμμένο πίσω από την αφίσα μια σελίδα παρτιτούρας.



Τρεις από τις νότες αυτής της παρτιτούρας βλέπουμε πως είναι χρωματισμένες, η καθεμία με διαφορετικό χρώμα, και η μία από αυτές έχει το ίδιο χρώμα με το πλήκτρο που βρήκαμε.



Συνεχίζοντας την αναζήτησή μας στο δωμάτιο, παρατηρούμε πως η βιβλιοθήκη έχει τρία ντουλαπάκια στο κάτω μέρος της. Μέσα σε ένα από αυτά, βρίσκουμε ένα δεύτερο πλήκτρο πιάνου.



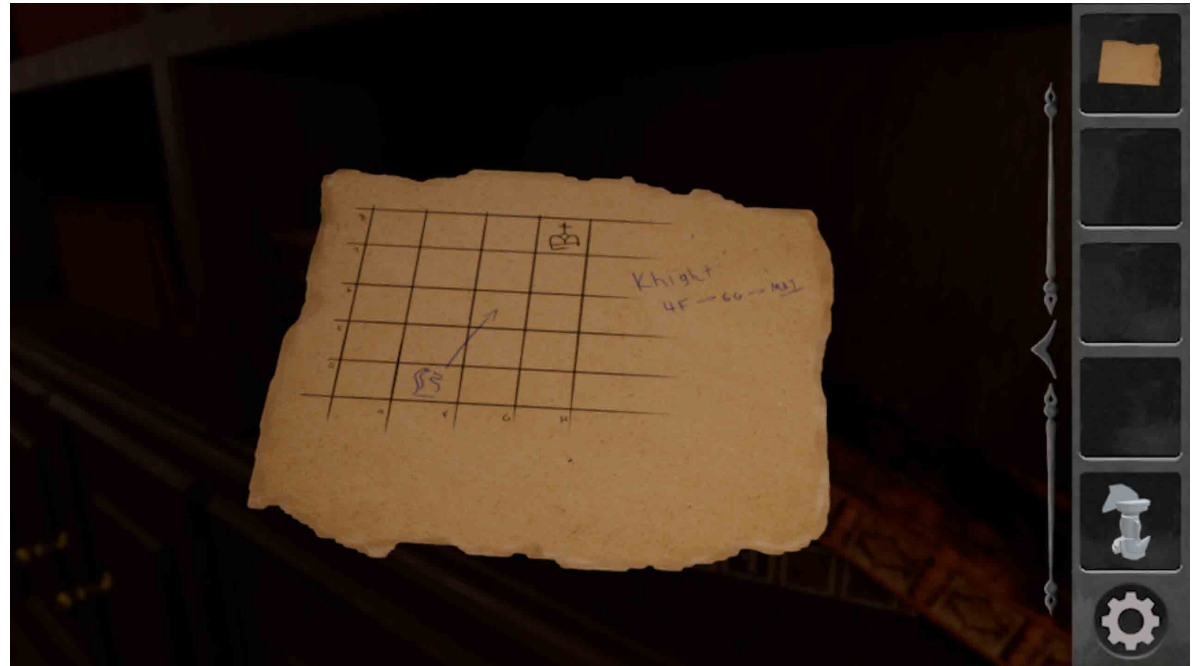
Ψάχνοντας τα βιβλία της βιβλιοθήκης, βρίσκουμε ένα βιβλίο με τίτλο «Chess for Masters». Αφού κάνουμε κλικ πάνω στο βιβλίο, μεταφέρεται στο inventory.



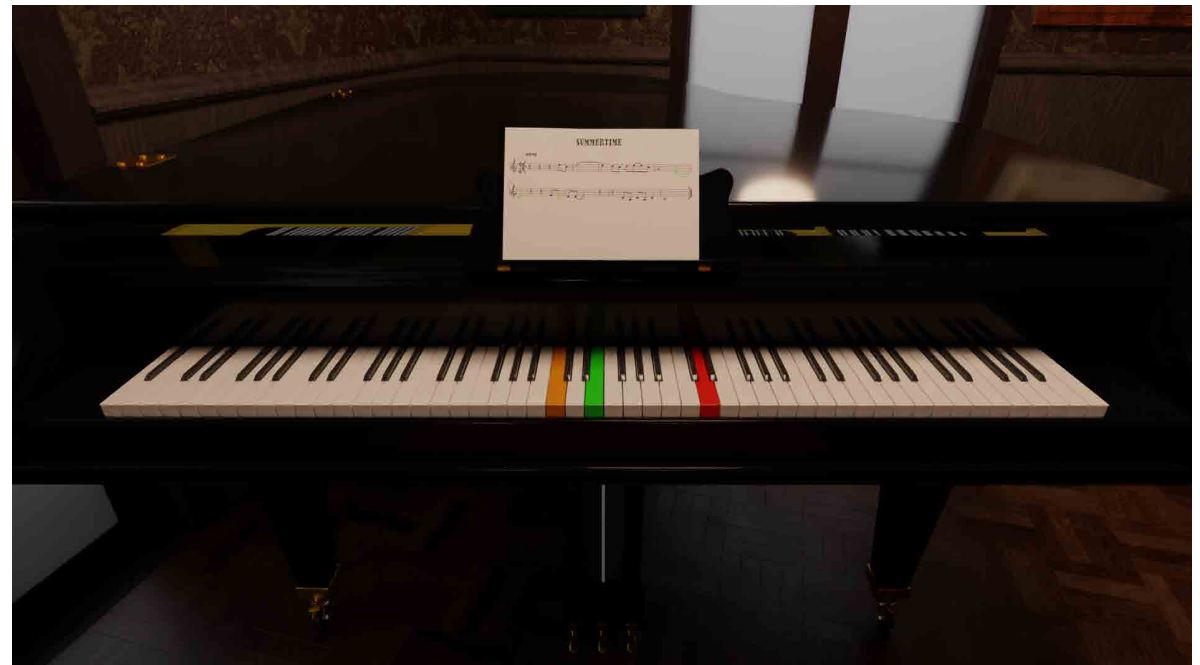
Πατώντας το από εκεί και ανοίγοντας την πρώτη του σελίδα, παρατηρούμε πως είναι κούφιο μέσα και περιέχει δυο αντικείμενα, το τρίτο πλήκτρο του πιάνου και ένα διπλωμένο χαρτί.



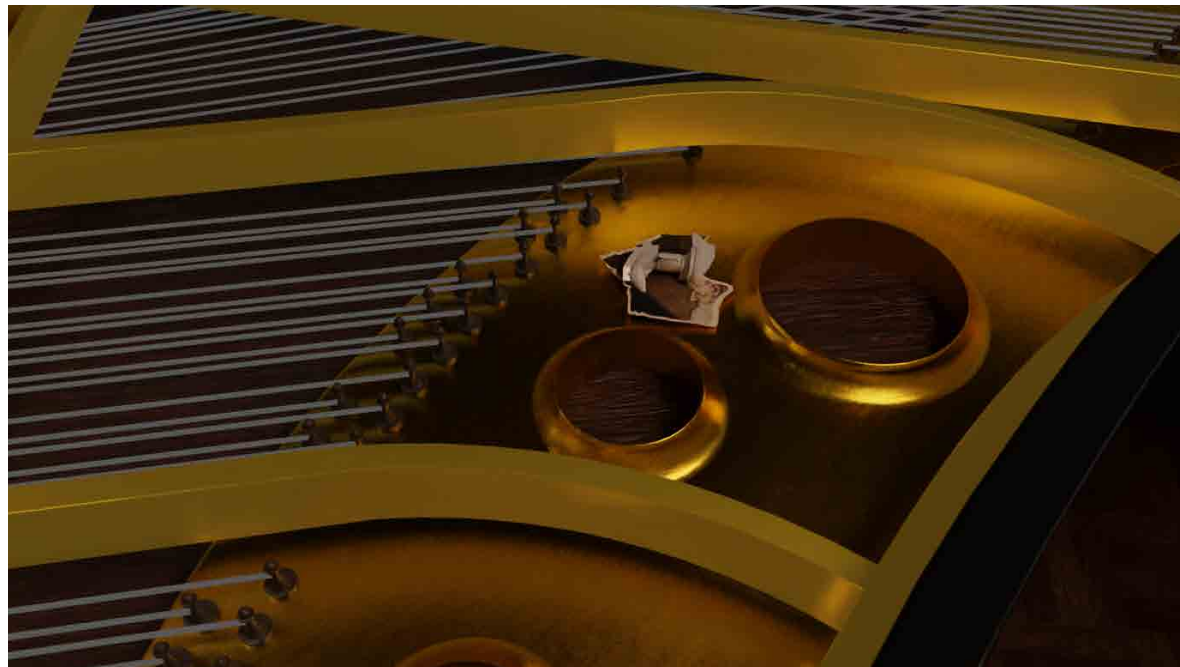
Κλικάροντας το διπλωμένο χαρτί από το inventory, το ξεδιπλώνουμε και βλέπουμε ότι υπάρχουν σημειώσεις για το πως να βγάλεις ματ σε μια παρτίδα σκάκι με το λευκό άλογο να κάνει ρουά ματ, το οποίο είναι και το πιόνι που λείπει στην σκακιέρα του δωματίου.



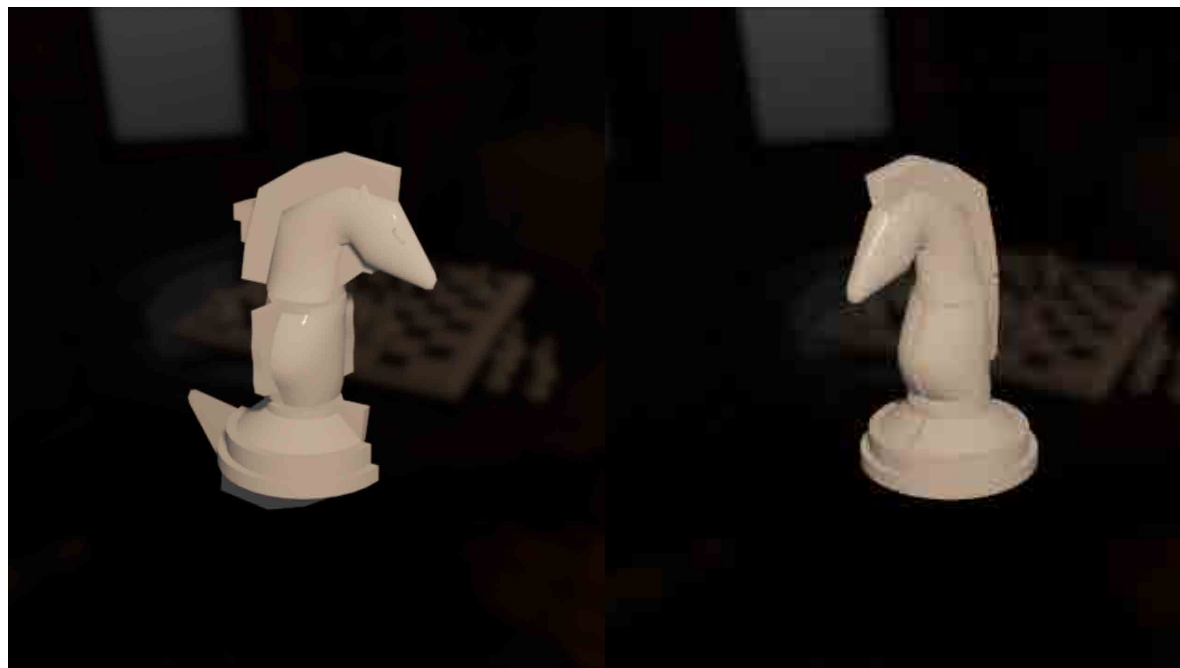
Στη συνέχεια βάζουμε τα υπόλοιπα πλήκτρα στις θέσεις που τους αντιστοιχούν και βάζουμε την παρτιτούρα στο stand του πιάνου. Καθόμαστε στο πιάνο και πατάμε τα πλήκτρα με την σειρά που μας δίνεται από την παρτιτούρα και σε σωστό χρόνο σε σχέση με τα κενά της μελωδίας που ακούμε στο υπόβαθρο.



Μετά από αυτήν την διαδικασία ανοίγει το καπάκι του πιάνου και βρίσκουμε μέσα του μια παράξενη φιγούρα και ένα κομμάτι πίνακα.



Βλέποντας από κοντά την φιγούρα, παρατηρούμε πως αποτελείται από κινούμενα μέρη. Γυρίζοντας τα σιγά σιγά σχηματίζεται ένα πιόνι σκάκι και μάλιστα το λευκό άλογο που έλειπε από την σκακιέρα.



Τοποθετούμε το πιόνι στην θέση της σκακιέρας με γνώμονα τις σημειώσεις και κάνουμε κίνηση ματ.



Ολοκληρώνοντας αυτό το κομμάτι του γρίφου, εμφανίζεται ένα κλειδί πάνω στο τραπέζι. Το κλειδί αυτό ξεκλειδώνει το κλειδωμένο συρταράκι της σκακιέρας από την μεριά των λευκών πιονιών.



Στο συρταράκι βρίσκουμε ένα δεύτερο κομμάτι πίνακα και με αυτόν τον τρόπο ολοκληρώνεται ο γρίφος του δωματίου αυτού. Ανοίγει, στη συνέχεια, η πόρτα πίσω μας, η οποία μας μεταφέρει στην διάδρομο των επιτευγμάτων.



Τερματισμός παιχνιδιού

Στο τέλος του παιχνιδιού, ανάλογα με το ποσοστό συλλογής των στοιχείων, η ιστορία έχει δυο καταλήξεις:

Κακή κατάληξη: Ο παίκτης/πρωταγωνιστής αφού δεν σύλλεξε το επαρκές ποσοστό των στοιχείων, ενώ καταφέρνει να δει τον πίνακα δεν τον αναγνωρίζει και επομένως δεν έρχεται στην συναισθηματική κατάσταση που ήλπιζε.

Καλή κατάληξη: Ο παίκτης/πρωταγωνιστής έχοντας συλλέξει το επαρκές ποσοστό των στοιχείων, καταφέρνει και αναγνωρίζει τον πίνακα που βλέπει πλέον ολοκληρωμένο και έρχεται σε συναισθηματική ολοκλήρωση.

Ανεξαρτήτως των δυο αυτών καταλήξεων, στο τέλος ο πρωταγωνιστής ξεχνάει ξανά όσα θυμήθηκε μέσα από την πορεία του παιχνιδιού και επανέρχεται στην αρχική κατάσταση που βρισκόταν. Έτσι, το παιχνίδι κλείνει όπως ξεκινάει, φέρνοντας τον παίκτη στο κενό που στην αρχή βρισκόταν.



5. Storyboards

Trailer



Fade in απο μαύρο, εμφανίζεται ο πίνακας. Ο πρωταγωνιστής στοχάζεται.

Ήχος : Αφηγητής - πρωταγωνιστής στοχάζεται



Καθώς ο πρωταγωνιστής στοχάζεται,
η κάμερα πλησιάζει τον πίνακα.

Ήχος : Αφηγητής - πρωταγωνιστής
στοχάζεται



Ο πρωταγωνιστής αρχίζει να ξεχνάει
έτσι και ο πίνακας αρχίζει να μελανώνει.

Ήχος : Αφηγητής - πρωταγωνιστής
στοχάζεται



Μέσα απο το μελάνωμα του πίνακα, εμφανίζονται μνήμες του πρωταγωνιστή που κινούνται αντίστροφα στον χρόνο. Μελωδία πιάνου αρχίζει να παίζει.

Ήχος : JMendezMusic - Cold



Η κάμερα μπαίνει μέσα στον πίνακα και συνεχίζει να κινείται αντίστροφα, μέχρι που βγαίνει από τον διάδρομο.

Ήχος : JMendezMusic - Cold



Αφού χαθεί στο βάθος ο διάδρομος, αρχίζουν πίσω από τον πρωταγωνιστή να εξαφανίζονται προς τον ορίζοντα αντικείμενα που συμβολίζουν κομμάτια της μνήμης του.

Ήχος : JMendezMusic - Cold



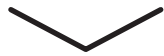
Τελευταία, φεύγουν τα κομμάτια του αγαπημένου πίνακα του πρωταγωνιστή, σχηματίζοντας τον ενώ χάνεται στο βάθος.

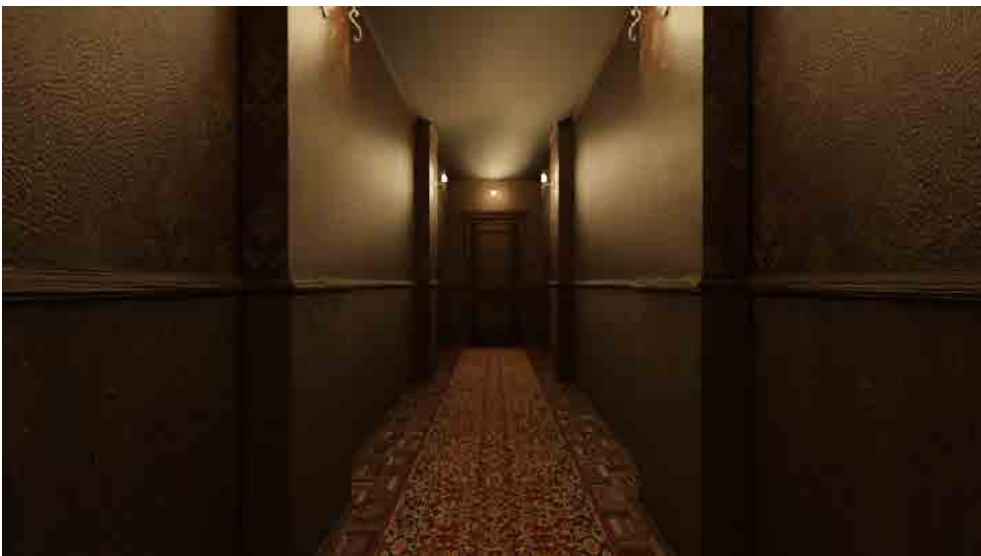
Από το μαύρο εμφανίζεται το λογότυπο και στην συνέχεια μαζί με την μουσική σβήνει και αυτό.

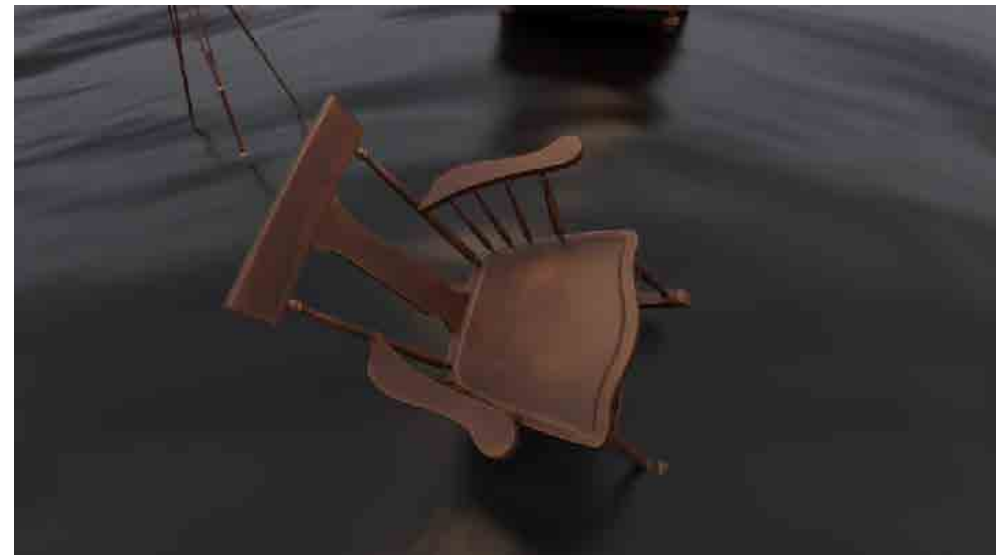
Ήχος : JMendezMusic - Cold

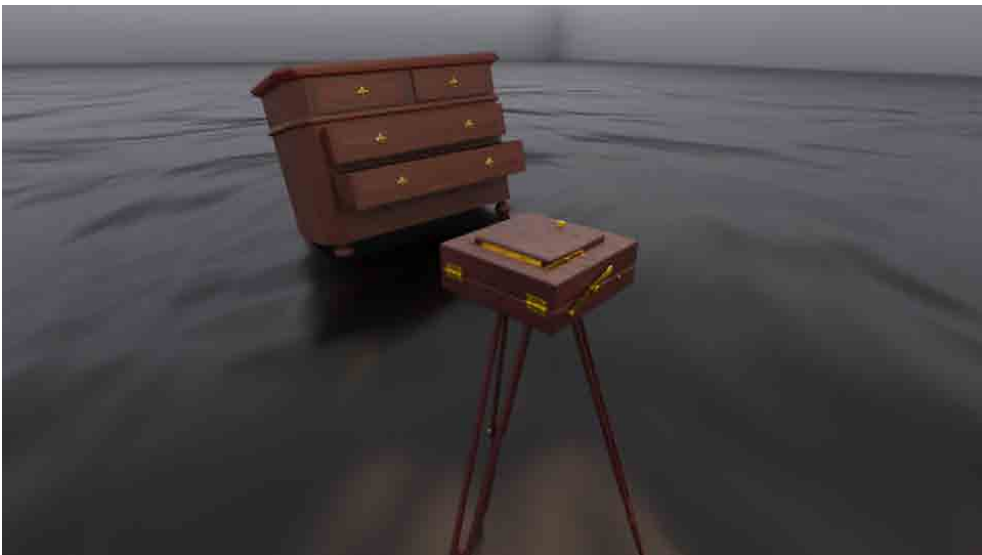
5. Storyboards

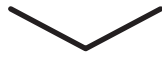
Gameplay







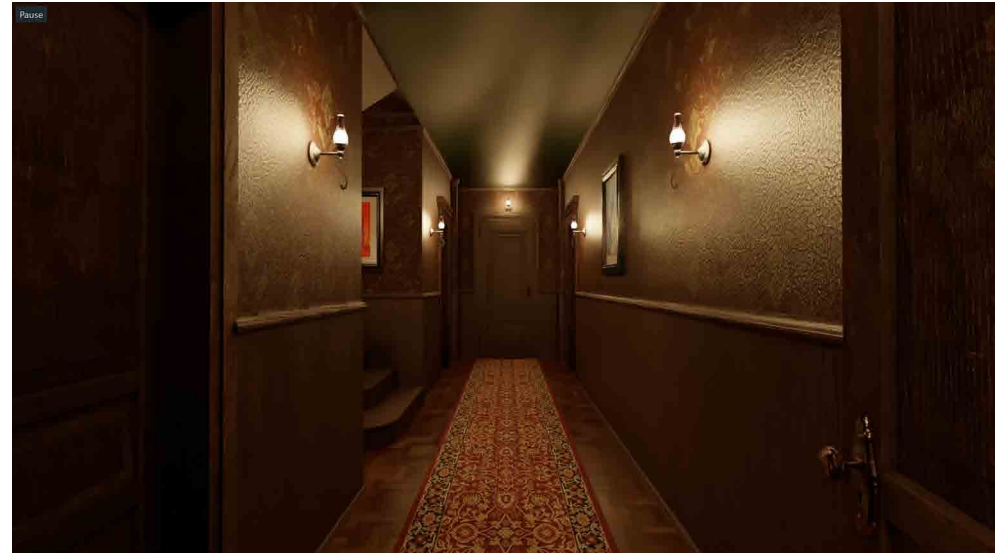




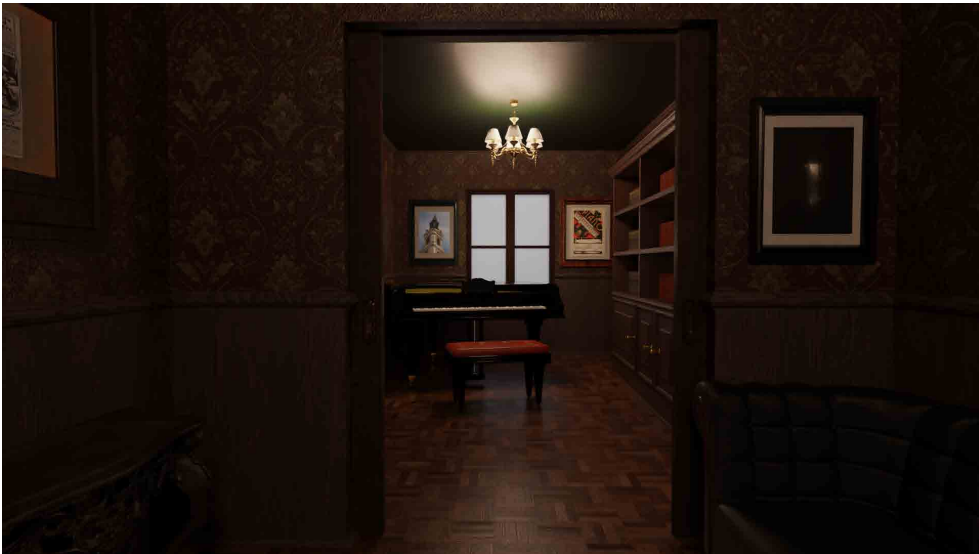


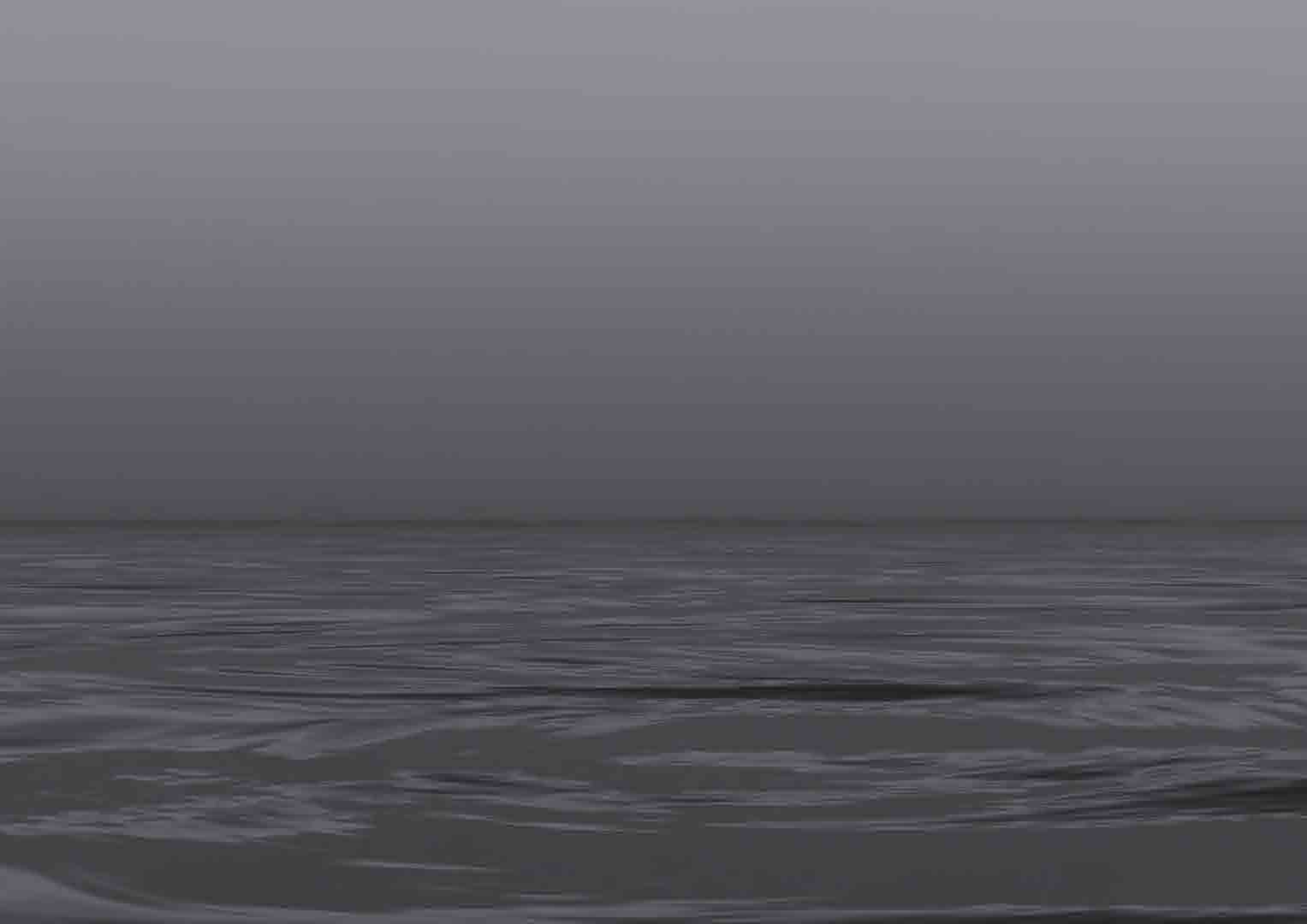












6. Γραφιστική Επιμέλεια

Λογότυπο

LOST MEMORIES

Γραμματοσειρά λογοτύπου : Visage
(regular)

Δημιουργός γραμματοσειράς : Tugcu
Design Co.

Χρώμα λογοτύπου: Λευκό (ffffff)

Προτού δημιουργήσουμε το λογότυπο, ως στόχο είχαμε να επιλέξουμε μια γραμματοσειρά της οικογένειας sans serif που σε ένα γενικότερο πλαίσιο εκφράζουν λιτότητα και αναγνωσιμότητα.

Αυτό, διότι μια γραμματοσειρά χωρίς εν γενεί χαρακτηριστικά (πατούρες, ανισόπαχη ή μη γεωμετρικές καμπύλες), που συνήθως εκφράζουν ανάλογα με τον χει-

ρισμό τους κάποια αντίστοιχα συναισθήματα, δεν προσδίδει συναισθήματα στο περιεχόμενο.

Αυτή η “ρομποτική” λειτουργία της γραμματοσειράς που έχει καθαρά χρηστικούς λόγους εκφράζει εννοιολογικά την κενότητα και απώλεια των χαρακτηριστικών που κάνουν “άνθρωπο” τον πρωταγωνιστή μας λόγο της ανίατης ασθένειας, της άνοιας.

Με βάση τους παραπάνω λογισμούς και μετά από πολύωρη αναζήτηση και αρκετούς πειραματισμούς, καταλήξαμε στην γραμματοσειρά VISAGE.

Τυπογραφία



New Game
Load Game
Options
Credits
Quit

Γενικά στόχος της τυπογραφίας μέσα στο παιχνίδι, ήταν να είναι ευανάγνωστη και καθόλου κουραστική. Γι' αυτό χρησιμοποιήσαμε την γραμματοσειρά Caviar Dreams σε διάφορα πάχη ανάλογα την εκάστοτε χρήση τους.

Η δεύτερη γραμματοσειρά που συναντάμε στο παιχνίδι είναι η Palatino Linotype (regular). Η χρήση της γραμματοσειράς περιορίζεται στην ένδειξη του tutorial καθώς και στην ένδειξη-κουμπί κλεισίματος του tutorial.



↩

TUTORIAL

When you find an item, it pops up into the view screen so that it can be investigated more closely.
When you exit from the view screen, the item automatically goes in the inventory bar.

To hide the inventory bar you have to click the arrow icon in the middle of the bar

To go to settings click the gear button in the bottom of the bar.

— ● —

press any button to continue

UI (user interface)

Menu: Caviar Dreams, Palatino Linotype

Μέσα στο παιχνίδι η τυπογραφία αποτελείται από δυο γραμματοσειρές : Caviar Dreams, Palatino Linotype.

Η Caviar Dreams είναι η γραμματοσειρά που χρησιμοποιούμε στο UI (menu, in game κείμενα) του παιχνιδιού. Είναι μια γραμματοσειρά ισοπαχής, λιτή, ευανάγνωστη και ξεκούραστη και γιαυτό επιλέχθηκε. Ξεχωρίζει από το γενικό ύφος και την αισθητική του παιχνιδιού δημιουργώντας μια ενδιαφέρουσα αντίθεση μεταξύ περιβάλλοντος και τυπογραφίας.

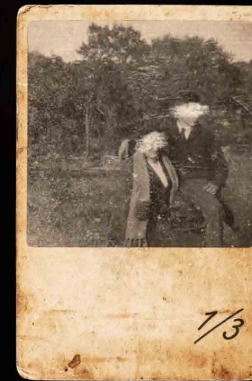
Caviar Dreams

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

When you find an item, it pops up into the view screen so that it can be investigated more closely.

When you exit from the view screen, the item automatically goes in the inventory bar.



To hide the inventory bar you have to click the arrow icon in the middle of the bar.

To go to settings click the gear button in the bottom of the bar.

Η δεύτερη γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε είναι η Palatino Linotype που είναι μια γραμματοσειρά με πατούρες, old style αισθητικής. Η επιλογή της έγινε διότι θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα διαφορετικό κλίμα αισθητικής στο σημείο των tutorial, που εμφανίζεται η γραμματοσειρά, έτσι ώστε να καταλαβαίνει ο παίκτης ότι βρίσκεται σε tutorial screen και να δείξει την αντίστοιχη προσοχή.

Palatino Linotype

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

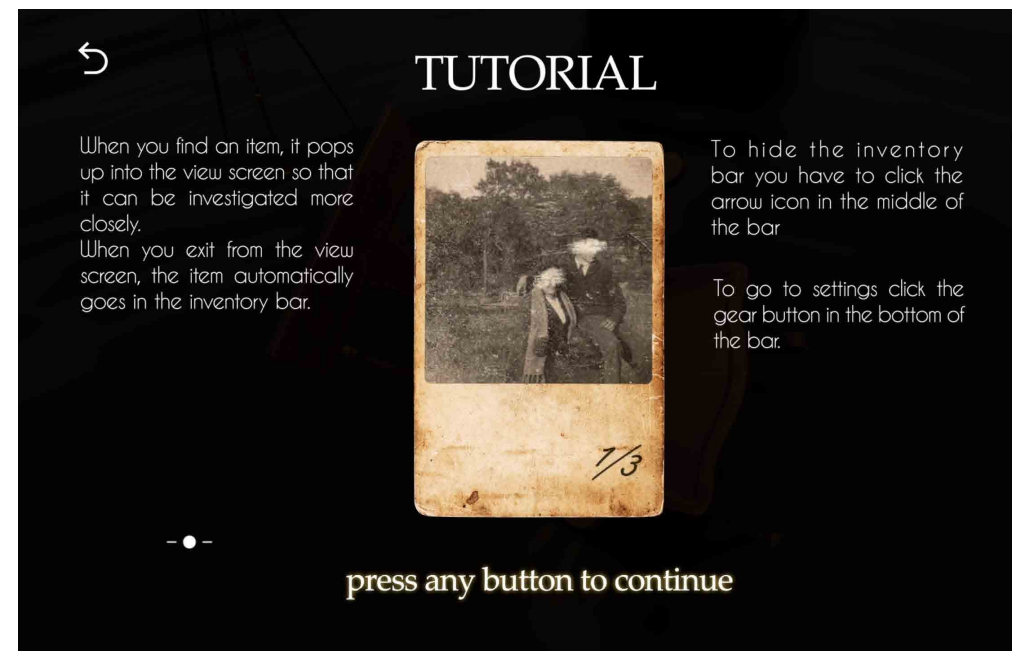
TUTORIAL

- ● -

press any button to continue

UI (user interface)

Τέλος, η Palatino Linotype χρησιμοποιείται και στην φράση-κουμπί «press any button to continue» με σκοπό την οπτική συσχέτιση του τίτλου “TUTORIAL” με το κουμπί που σε οδηγεί στην έξοδο από την οθόνη tutorial.



Εκτός από την τυπογραφία, το παιχνίδι έχει διάφορα κουμπιά, γραφικά, εικονίδια κλπ. Συγκεκριμένα το παιχνίδι βασίζεται πολύ στην μπάρα αντικειμένων του παίκτη που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης(και μπορεί να ανοιγοκλείνει σύμφωνα με την θέληση του παίκτη). Η μπάρα αυτή, λόγω της σημαντικότητας και της συχνής της χρήσης στο παιχνίδι, έχει σχεδιαστεί σε κοινή αισθητική με το περιβάλλον του παιχνιδιού με αποτέλεσμα να μην είναι ενοχλητική ή έντονη μετά από ώρα χρήσης της χωρίς όμως να κρύβεται από το περιβάλλον.



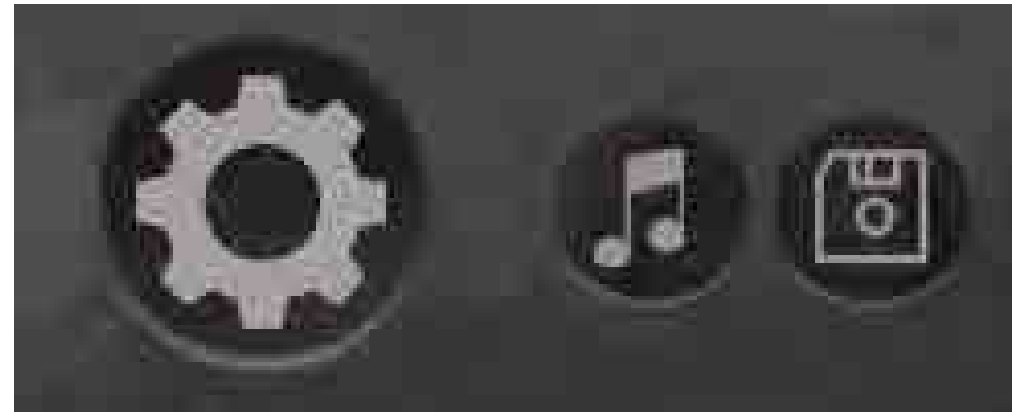
UI (user interface)

Η μπάρα αντικειμένων περιλαμβάνει τα εξής εικονίδια-κουμπιά:

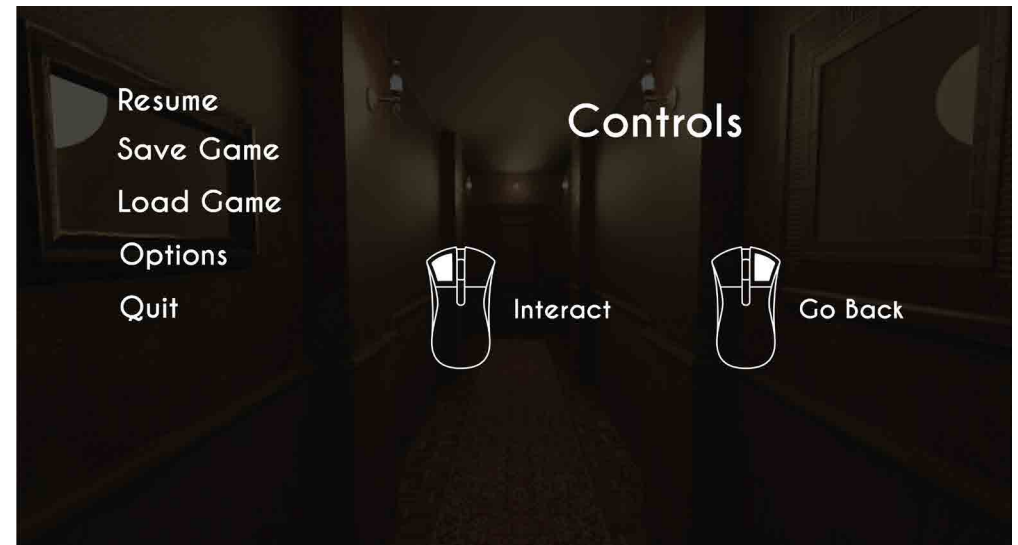
- **γρανάζι:** το γρανάζι συμβολίζει τα settings και όταν πατηθεί από τον παίκτη το παιχνίδι βρίσκεται σε παύση και ο παίκτης μπορεί να ελέγξει τα settings του είτε να πάει σε κάποιο άλλο save.

- **νότα:** το σύμβολο της νότας συμβολίζει την μουσική του παιχνιδιού και όταν πατηθεί, η μουσική του παιχνιδιού βρίσκεται σε σίγαση.

- **δισκέτα:** συμβολίζει το save και με το πάτημα της, αποθηκεύει την πρόοδο του παιχνιδιού στο σημείο που βρίσκεται ο παίκτης όταν το πατάει.



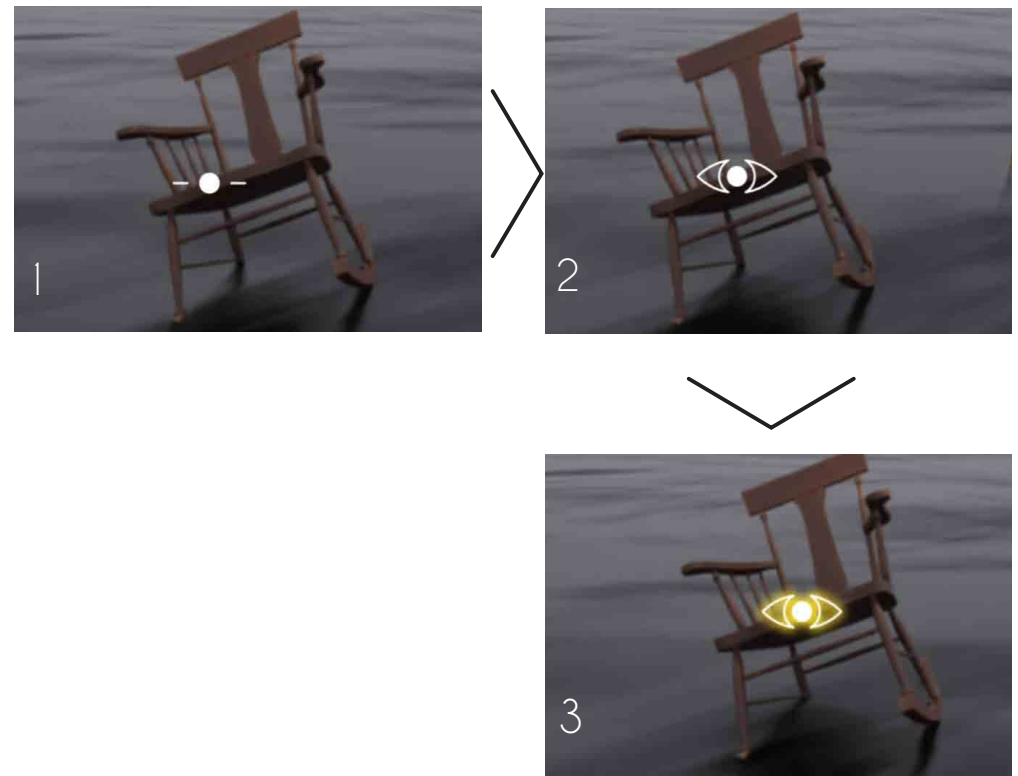
Γενικότερα, κουμπιά που εμφανίζονται σε συγκεκριμένες στιγμές και δεν μένουν στην οθόνη πολύ ώρα, έχουν σχεδιαστή λιτά και με μοντέρνα αισθητική με αποτέλεσμα την αντίθεση τους με το περιβάλλον και με σκοπό να μην χάνονται από την προσοχή του παίκτη. Ταυτόχρονα, κουμπιά που είναι σημαντικά και εμφανίζονται συχνά (πχ γρανάζι, νότα, save button κλπ) έχουν κοινή αισθητική με το περιβάλλον για να μην γίνονται κουραστικά στον παίκτη.



UI (user interface)

Τέλος, το πιο σημαντικό εικονίδιο είναι αυτό του κέρσορα. Σχεδιάστηκε με λιτή, μοντέρνα γραμμή ώστε η αντίθεση του με το περιβάλλον να τον κάνει ορατό στον παίκτη και να μην κρύβεται στην οθόνη από το περιβάλλον.

Ο κέρσορας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Εικόνα 1), όταν πέφτει πάνω σε ένα αντικείμενο αλλάζει η μορφή του και γίνεται ματάκι έτσι ώστε να υποδείξει στον παίκτη ότι υπάρχει κάποιο στοιχείο αλληλεπίδρασης εκεί πέρα (Εικόνα 2). Όταν κάνει κλικ στο αντικείμενο για να το εξετάσει ο κέρσορας λάμπει στιγμιαία (Εικόνα 3) και μετά το κλικ επαναφέρετε στην αρχική του μορφή.





7. Διαδικασία δημιουργίας και Αναβάθμισης

Προγράμματα δημιουργίας

Για την δημιουργία του τρισδιάστατου περιβάλλοντος και αντικειμένων χρησιμοποιήσαμε το open source πρόγραμμα Blender. Επίσης στο ίδιο πρόγραμμα έγινε η σκηνοθεσία καθώς και το animation τόσο της κάμερας όσο και των αντικειμένων. Το post production του trailer και του gameplay video εκτελέστηκαν στο Adobe After Effects. Πιο συγκεκριμένα, σε αυτό το πρόγραμμα έγιναν τα animations και τα transformations του κέρσορα, προστέθηκαν τα UI του παιχνιδιού (δηλαδή το menu, η μπάρα των αντικειμένων κλπ.) Στη συνέχεια, η τελική επεξεργασία του trailer και του gameplay video καθώς

και η προσθήκη ηχητικών εφέ και μουσικής εκτελέστηκαν στο Adobe Premier Pro. Τελικά, το video του UI, που δυνητικά θα δινόταν σε προγραμματιστή για να χρησιμοποιήσει ως reference, έγινε στο Adobe XD. Κατά την διάρκεια της παραγωγής, χρησιμοποιήσαμε και διάφορα άλλα προγράμματα για δευτερεύουσες επεξεργασίες.



Πρώτα βήματα

Ως ομάδα θεωρήσαμε σωστή προσέγγιση να ξεκινήσουμε από την δημιουργία αντικειμένων τα οποία θα είχαν καθοριστικό ρόλο τόσο στην ιστορία, αφού θα εξέφραζαν τις μηνύμες του πρωταγωνιστή (κομμάτια πίνακα, φωτογραφίες, σημειώσεις κλπ), όσο και στο gameplay καθώς θα αποτελούν μέρος του γρίφου αλλά και της επίλυσης του (σπίτι, σκακιέρα, πιάνο, φωτογραφική μηχανή κλπ).

Στη συνέχεια, μετά την ολοκλήρωση των βασικών αντικειμένων “κλειδιά”, ασχοληθήκαμε με την διακόσμηση του εσωτερικού χώρου με γνώμονα την αρχιτεκτονική και την εσωτερική διακόσμηση της εποχής

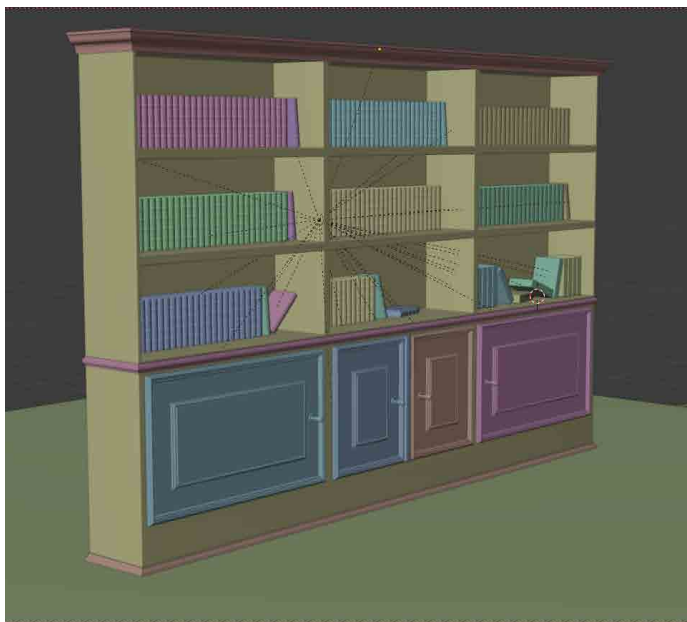
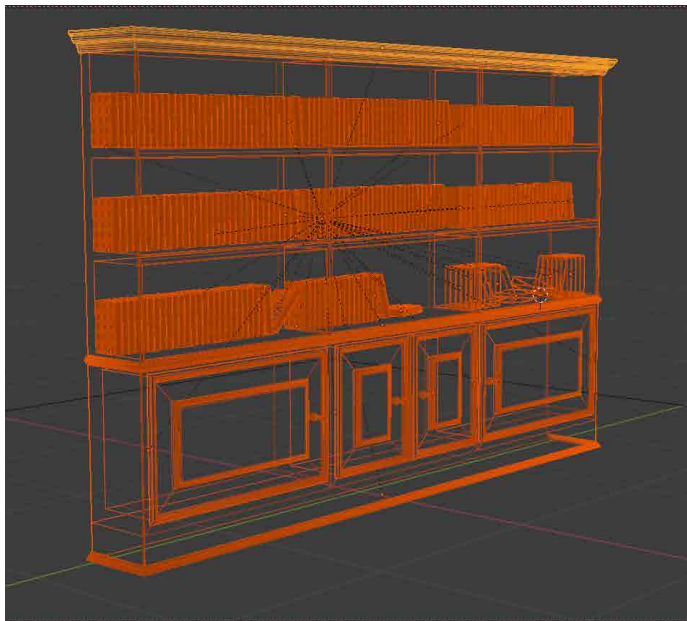
δίνοντας ζωντάνια και χαρακτήρα στο περιβάλλον της πίστας που διαδραματίζεται ο εκάστοτε γρίφος.

Βασικά μοντέλα δημιουργίας

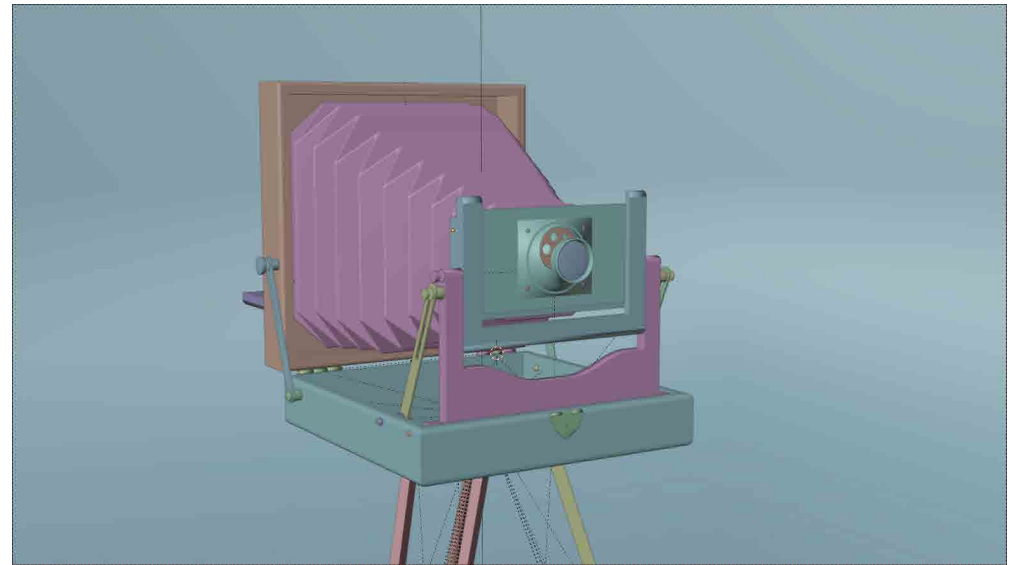
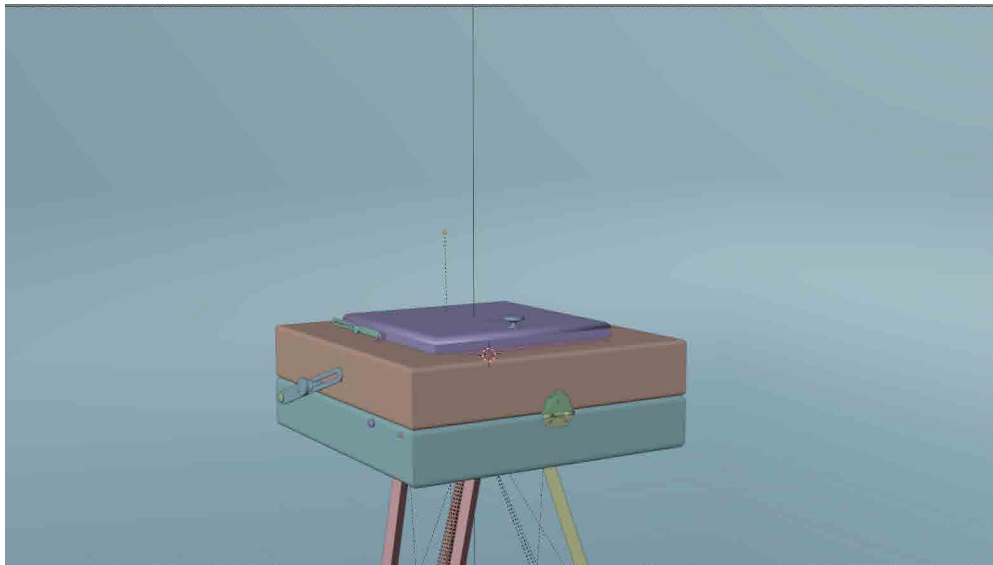
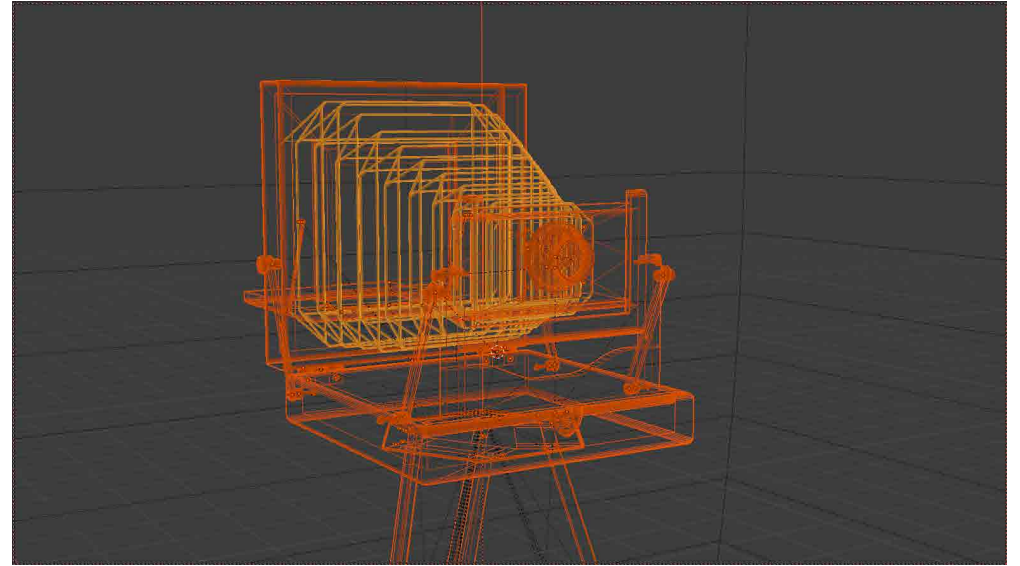
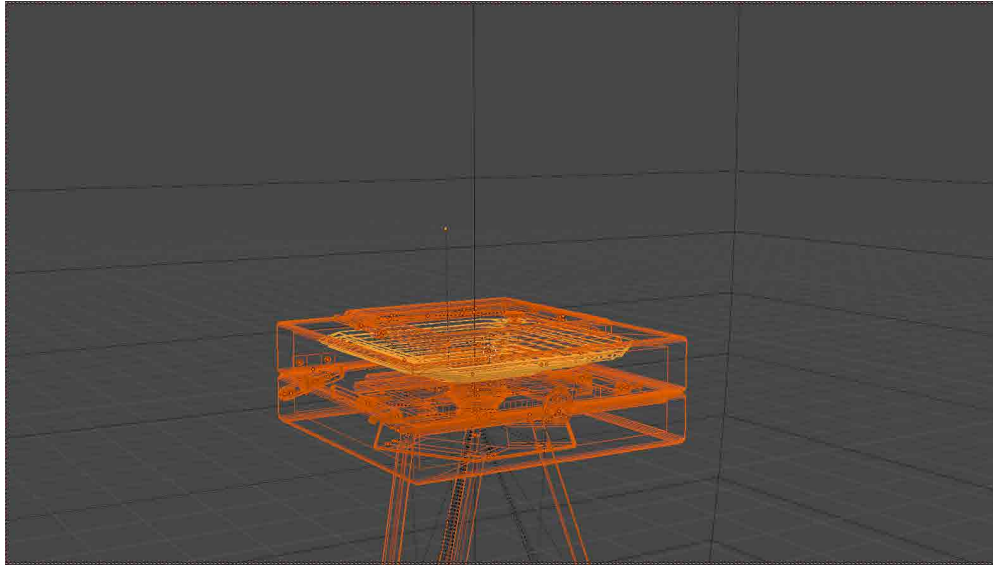
Παρακάτω θα δούμε τα στάδια δημιουργίας των βασικών μοντέλων που δημιουργήθηκαν για το παιχνίδι. Επιλέξαμε να παρουσιάσουμε αυτά τα μοντέλα γιατί παίζουν καθοριστικό ρόλο είτε στο κομμάτι των κρυφών είτε στο κομμάτι του χτισίματος του χαρακτήρα ή και από αισθητικό ενδιαφέρον. Τα μοντέλα θα παρουσιαστούν σε 3 στάδια:

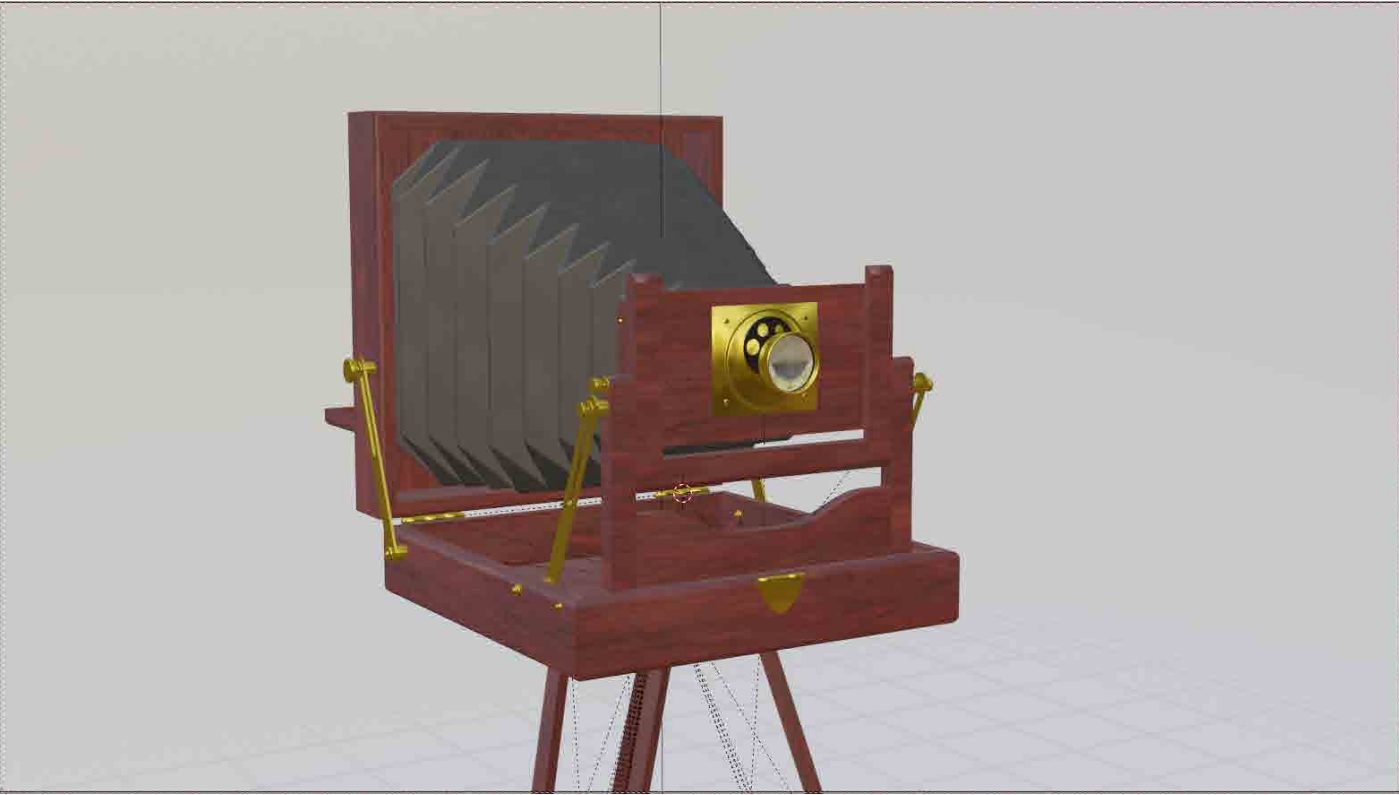
- wireframe
- solid
- material

Βιβλιοθήκη

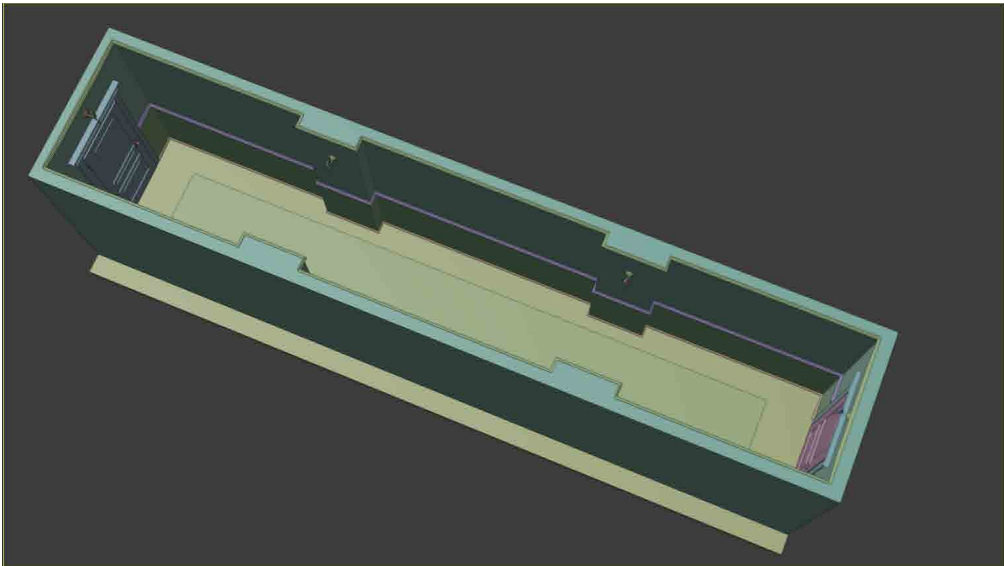
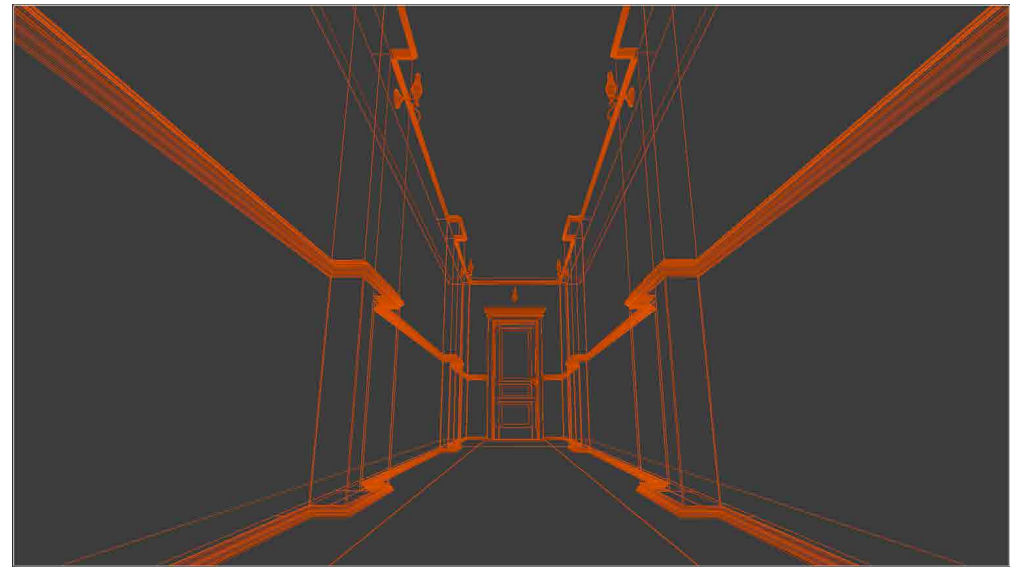
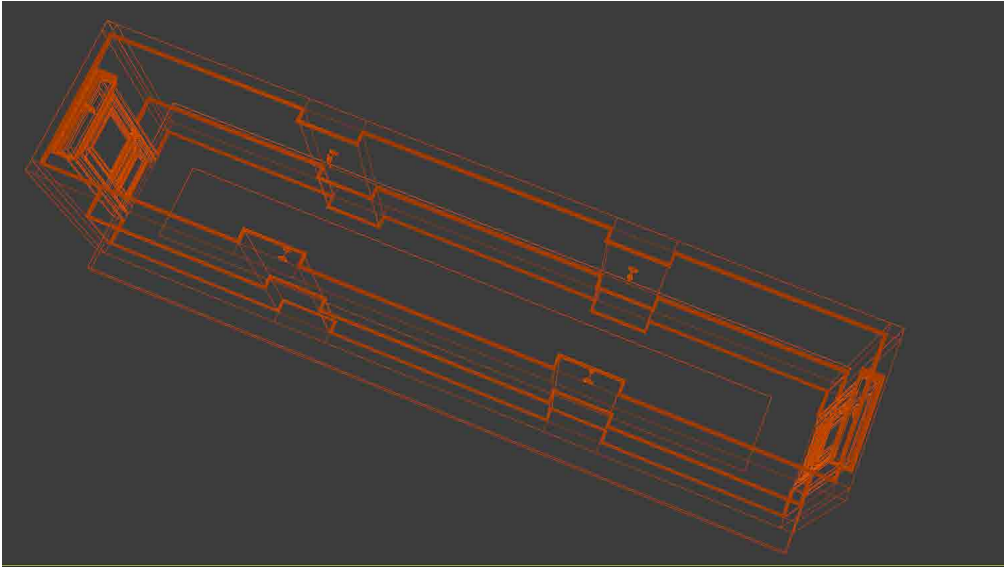


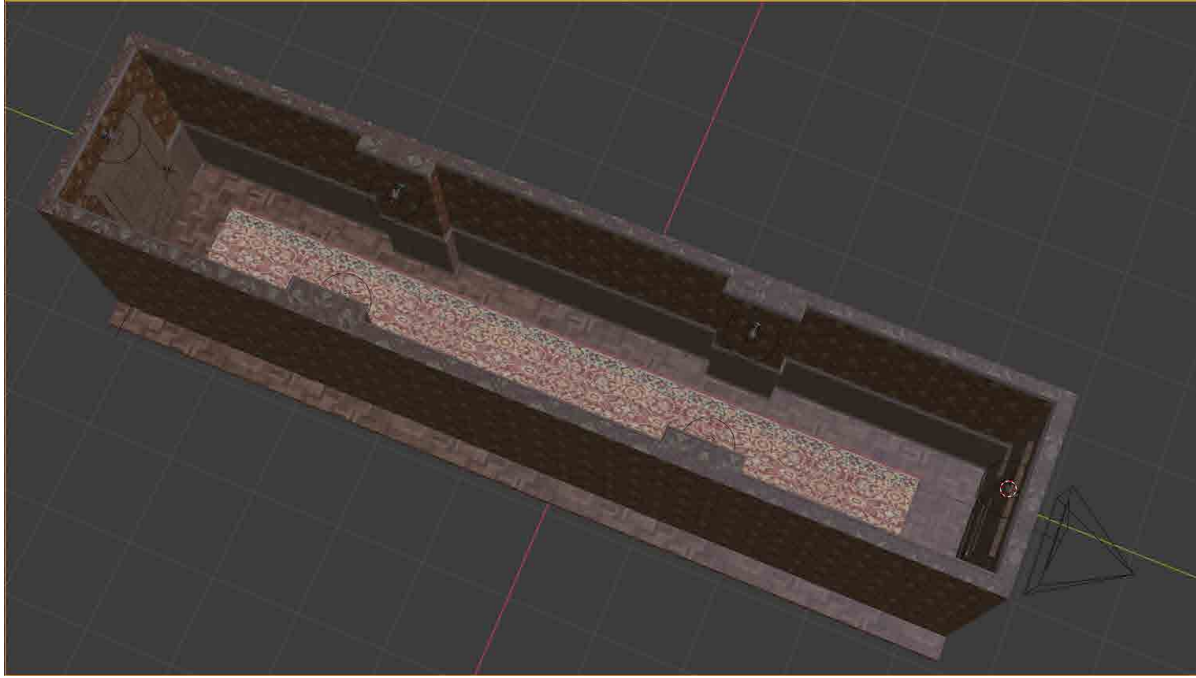
Φωτογραφική Μηχανή



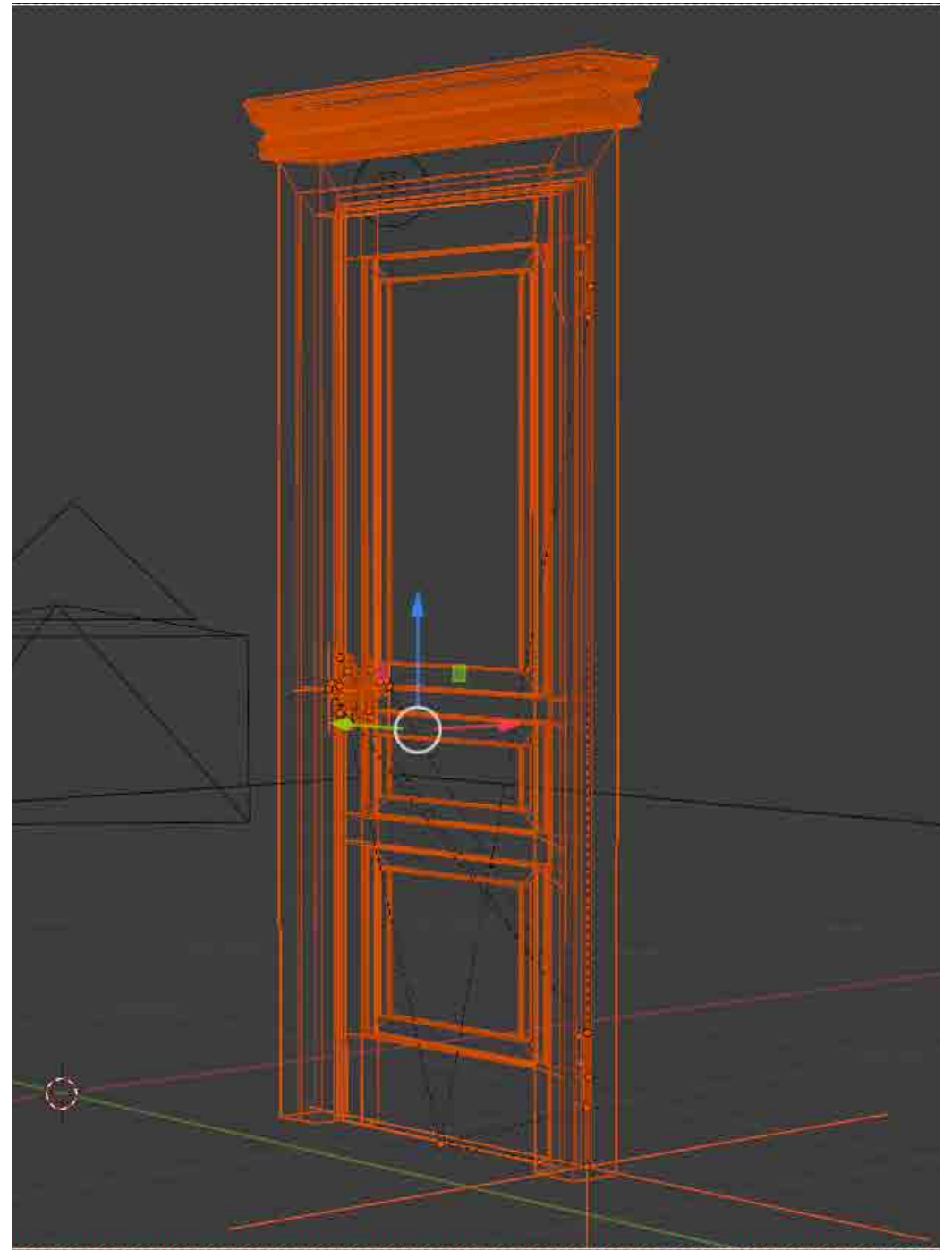


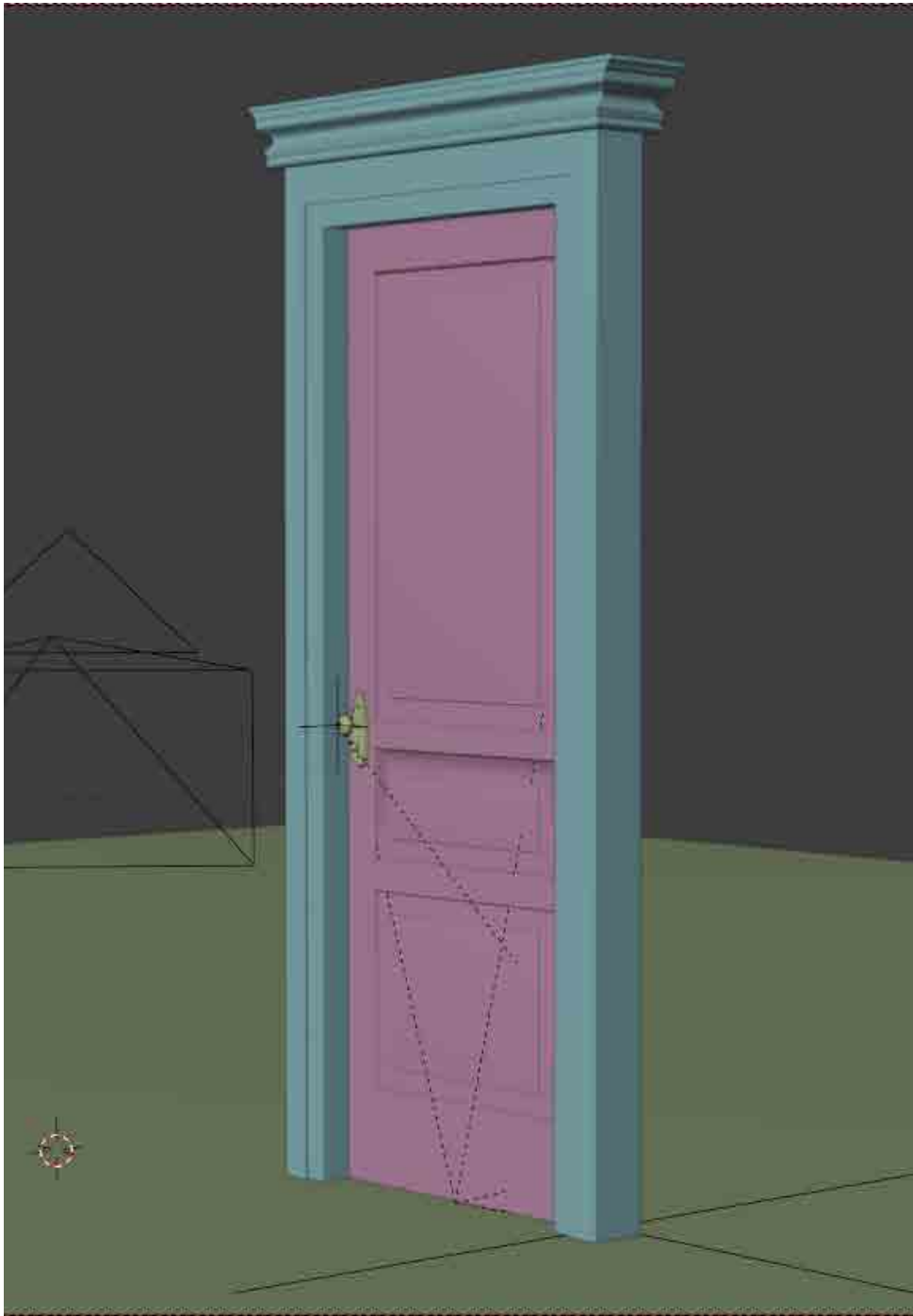
Διάδρομος



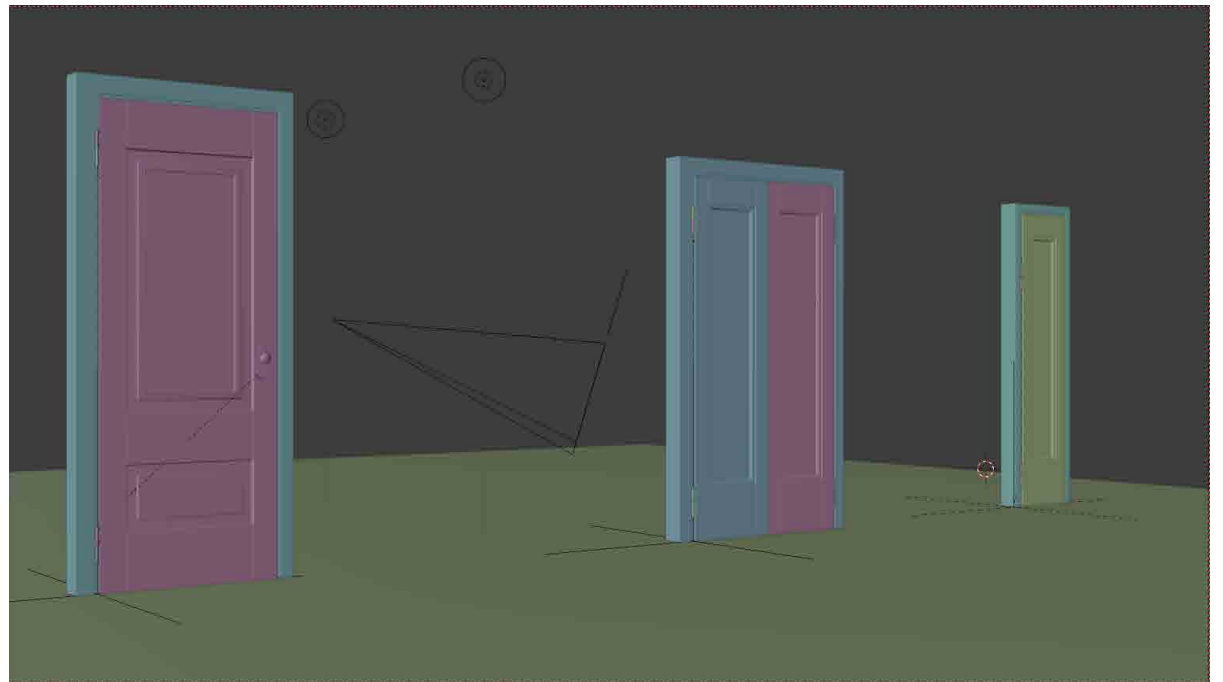
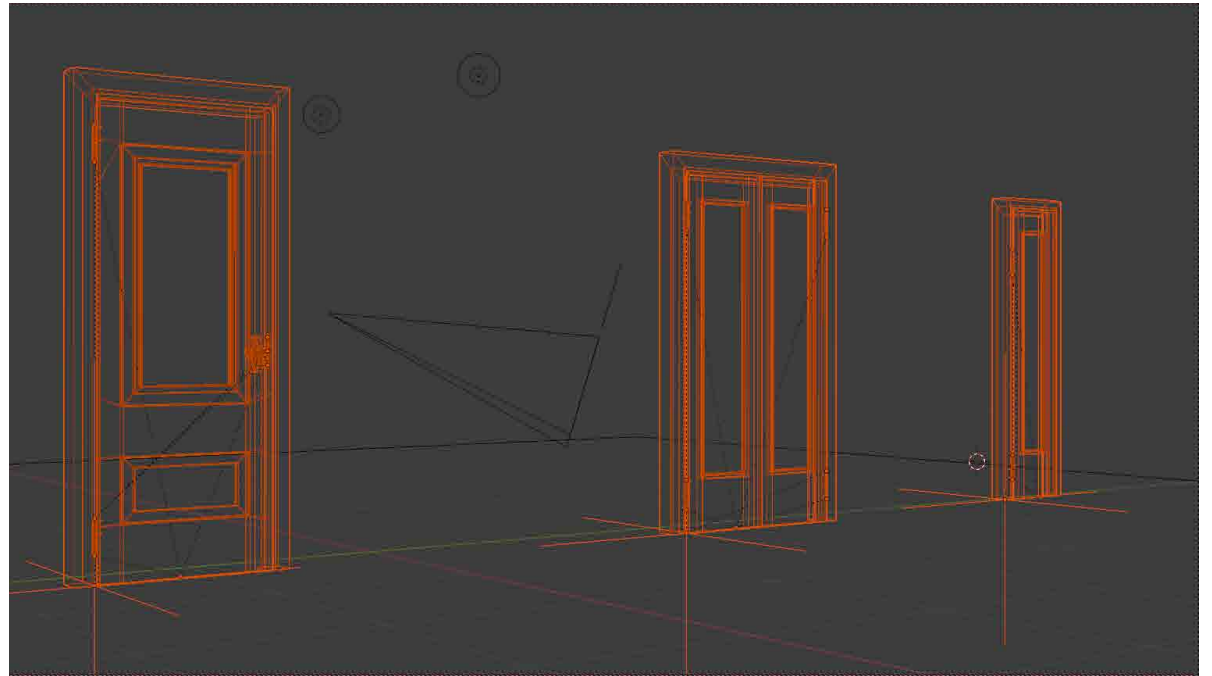


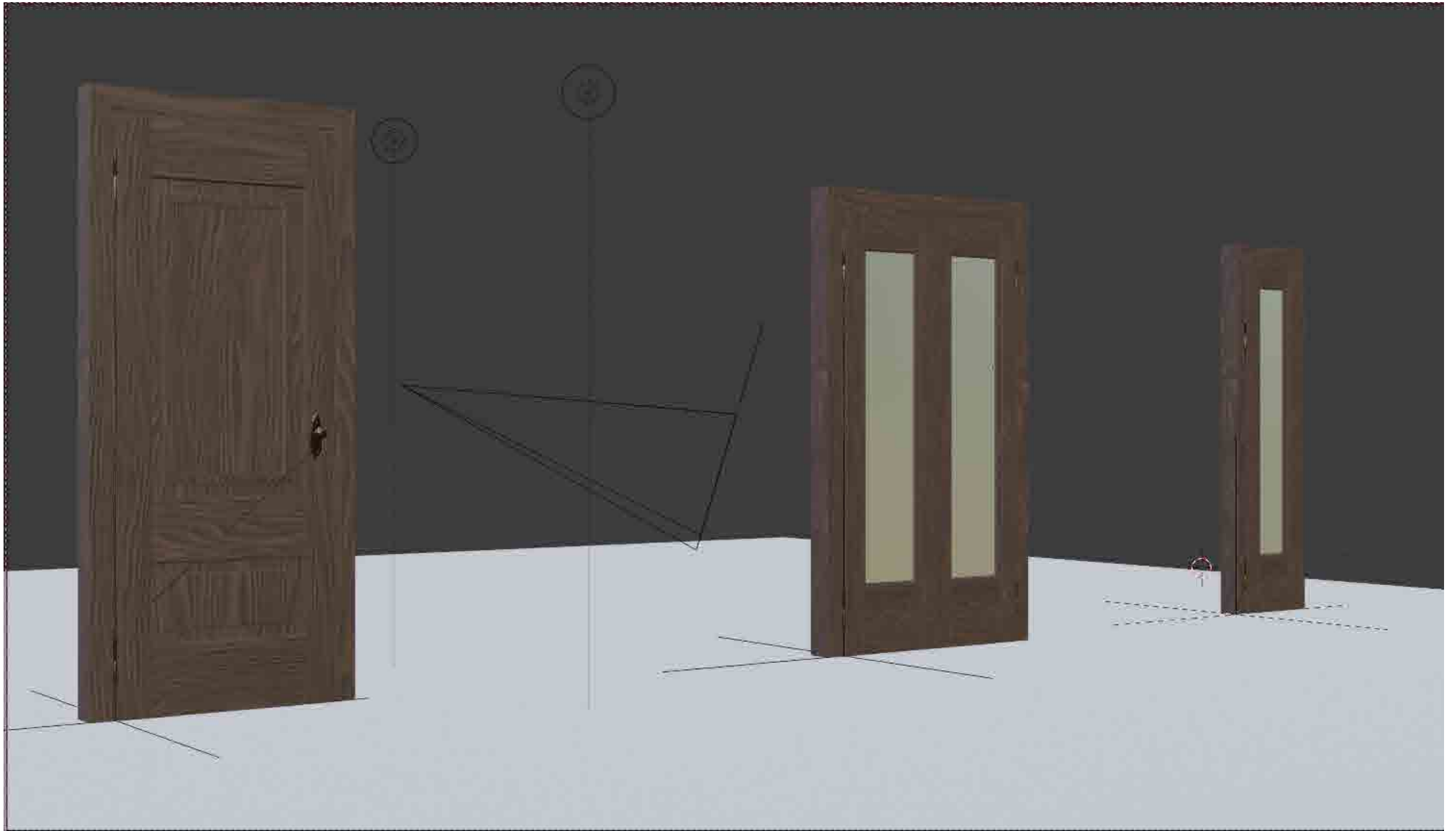
Πόρτα εσωτερική



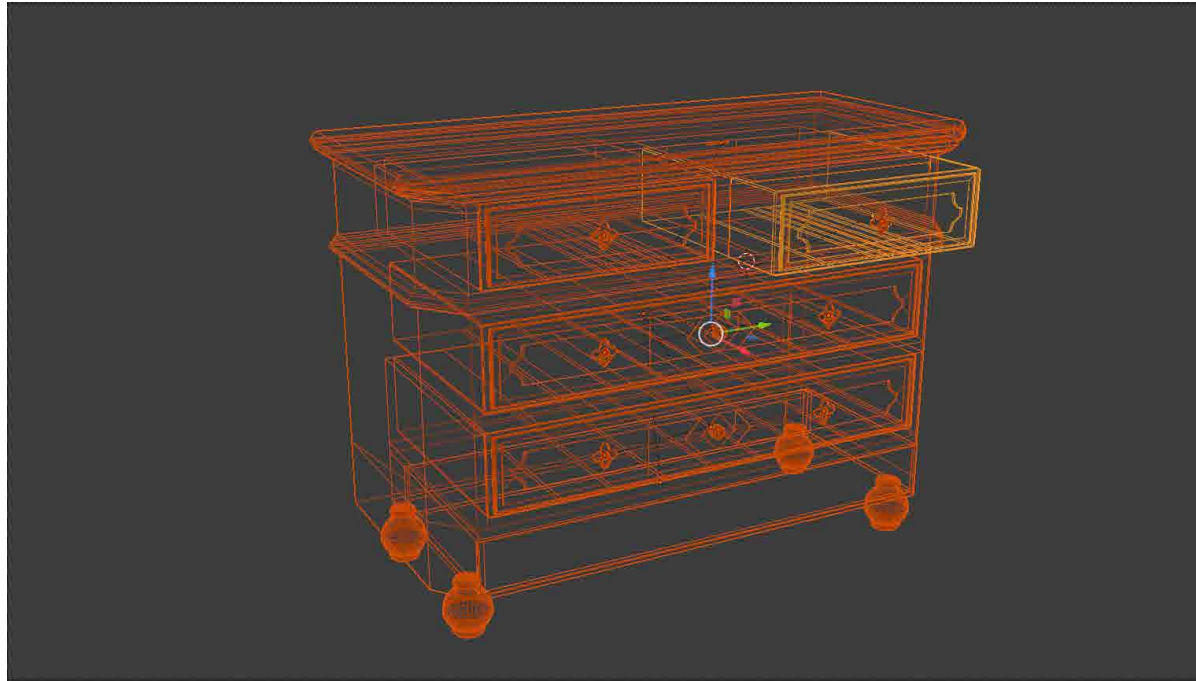


Πόρτες:
εξωτερική - μπαλκόνι



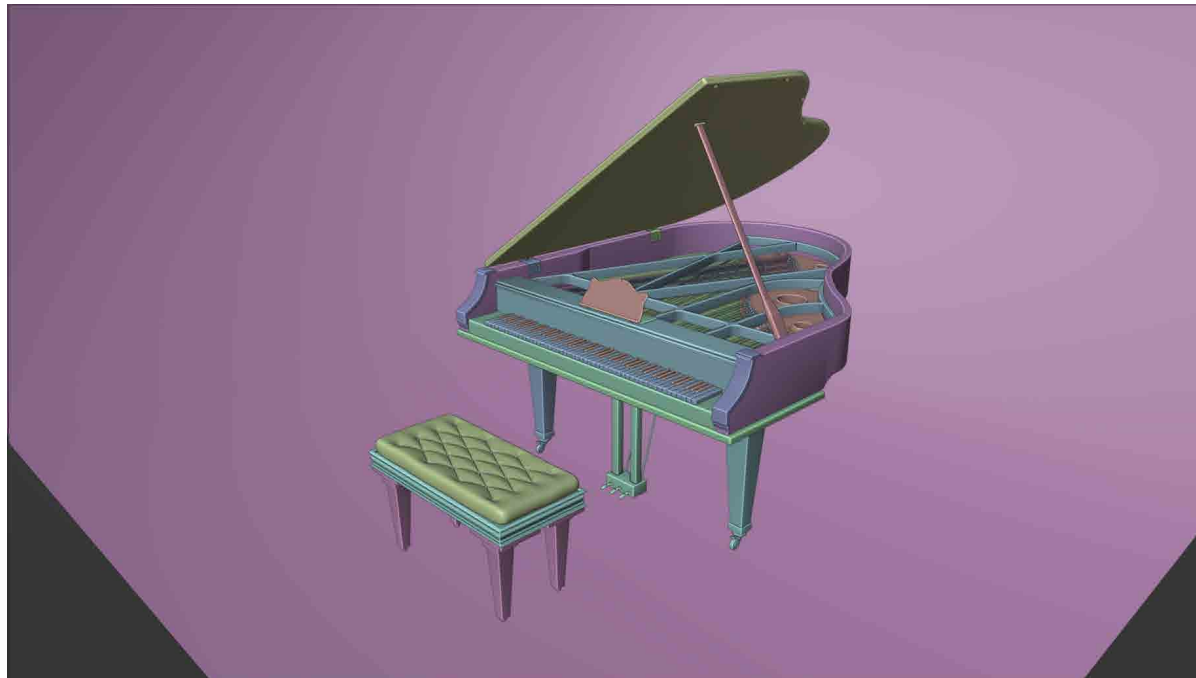
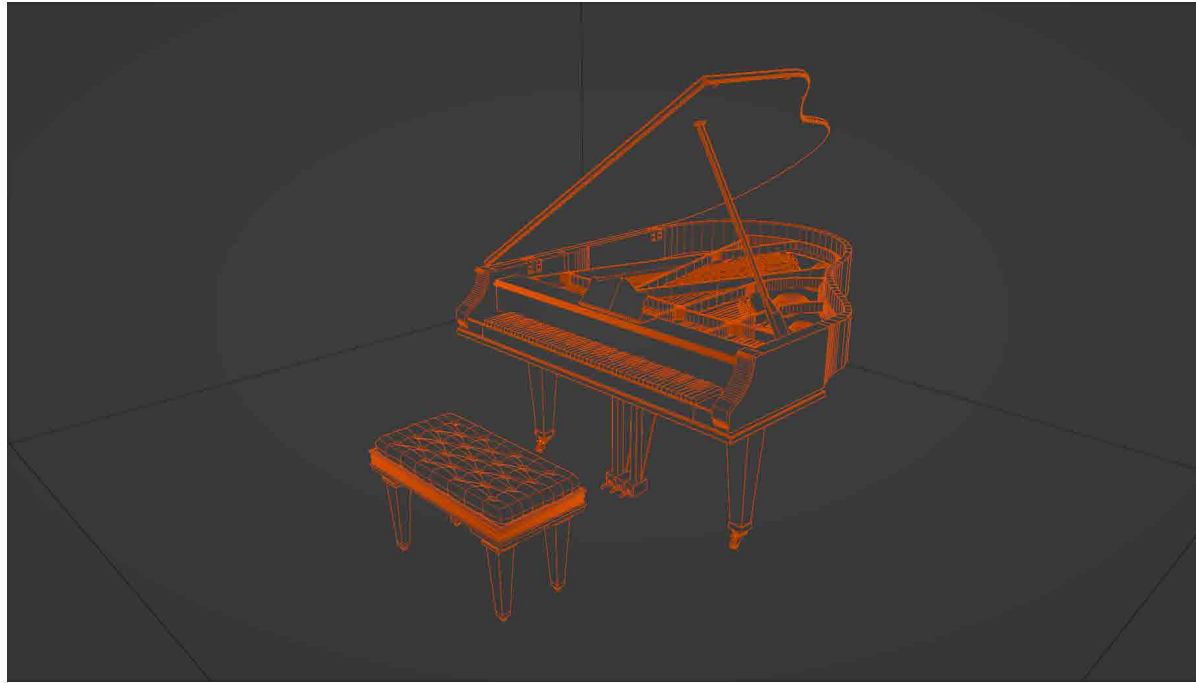


Συρταρίερα



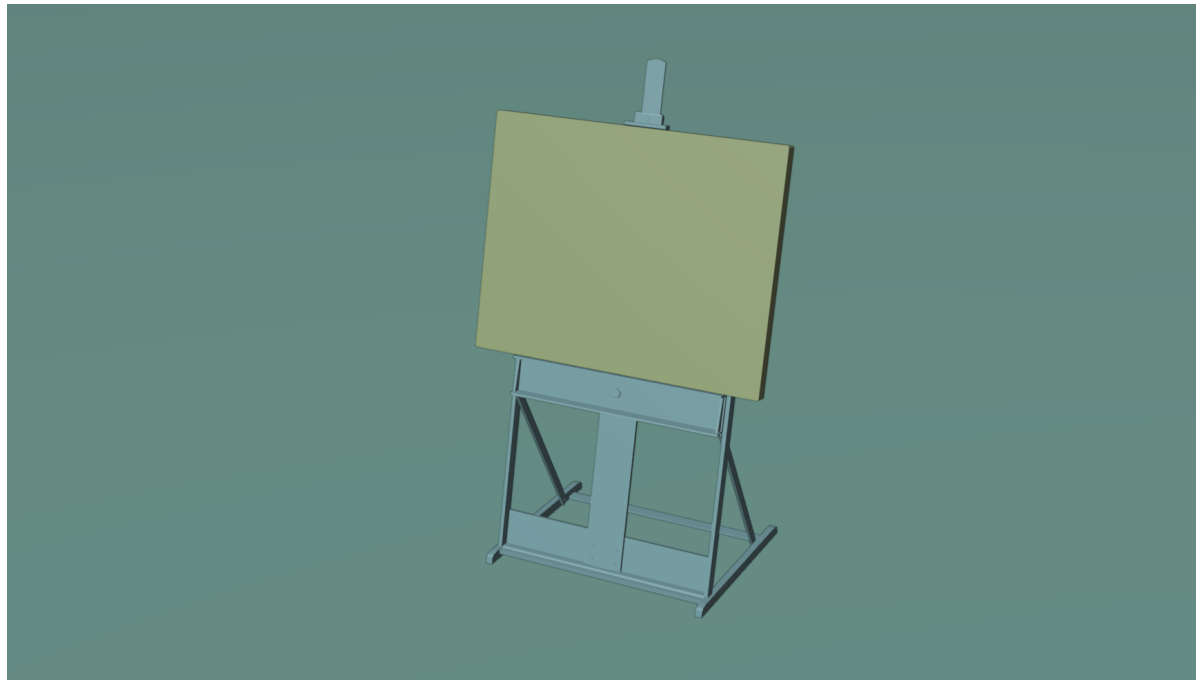
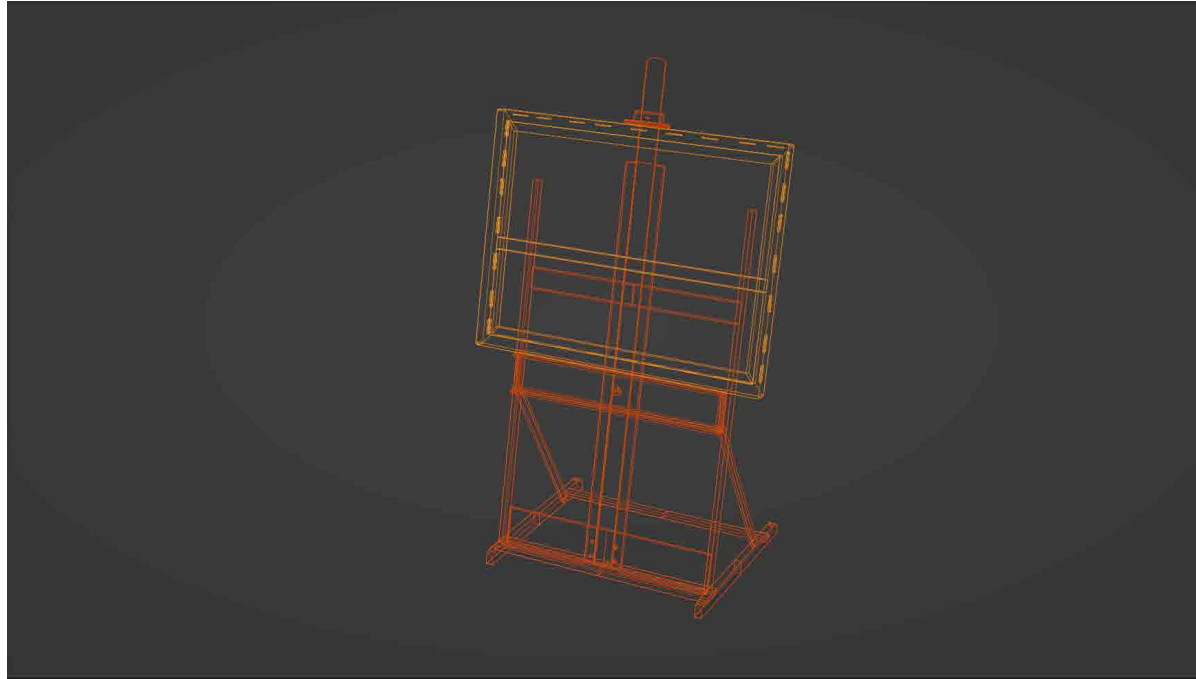


Πιάνο



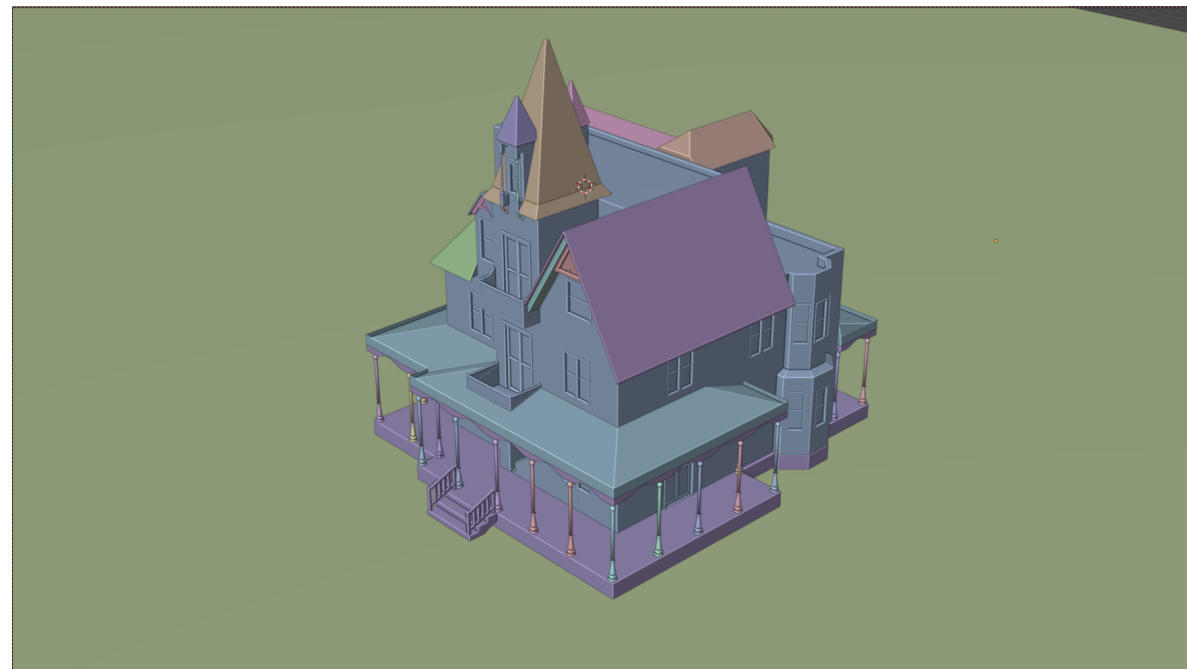
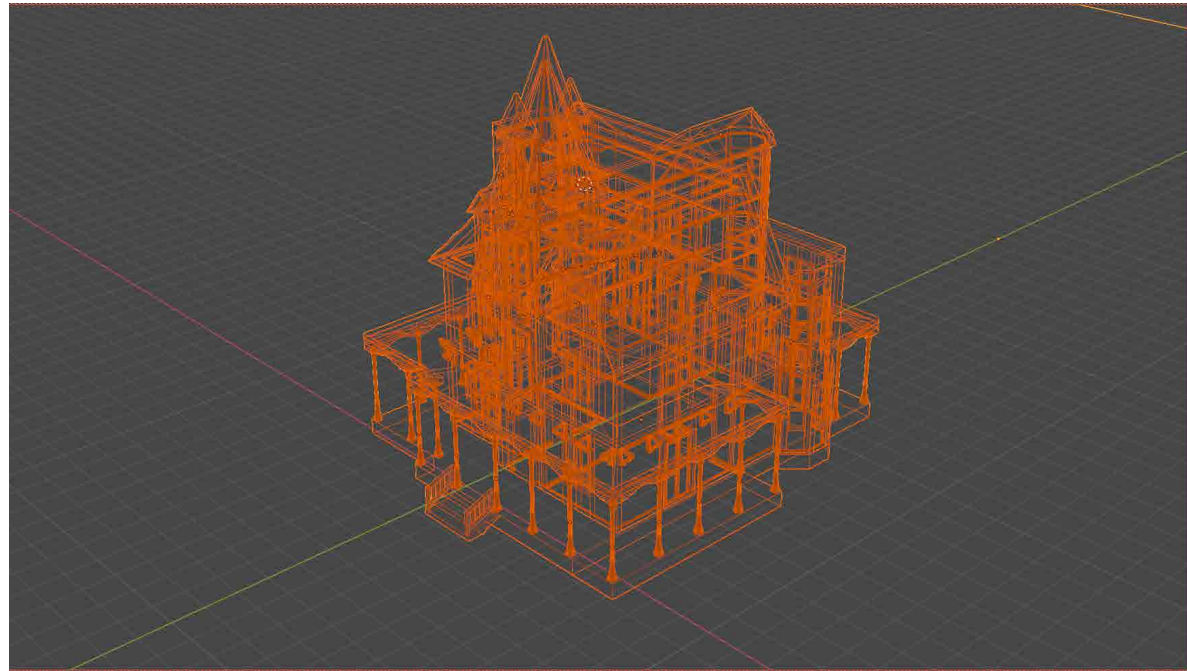


Πίνακας



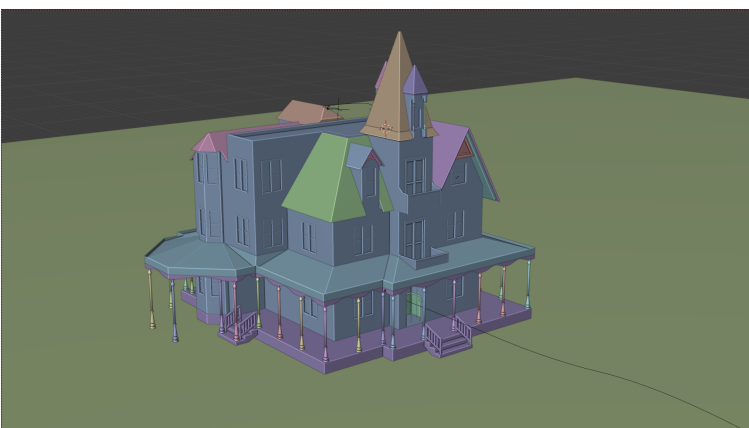
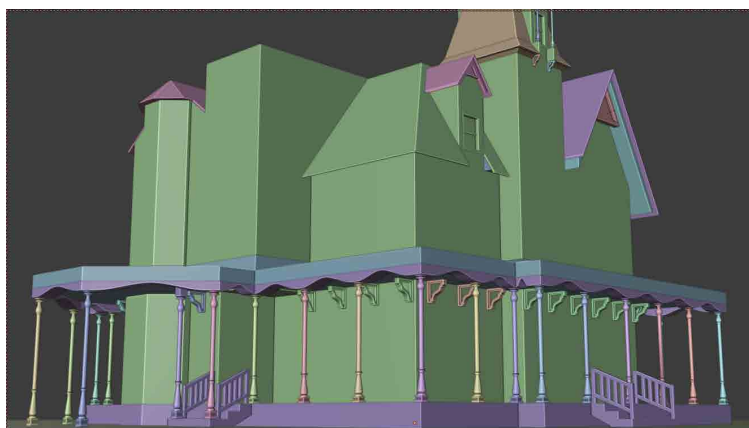
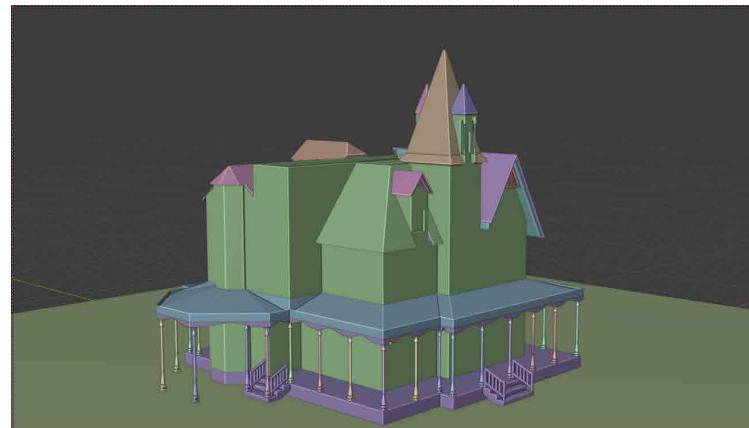
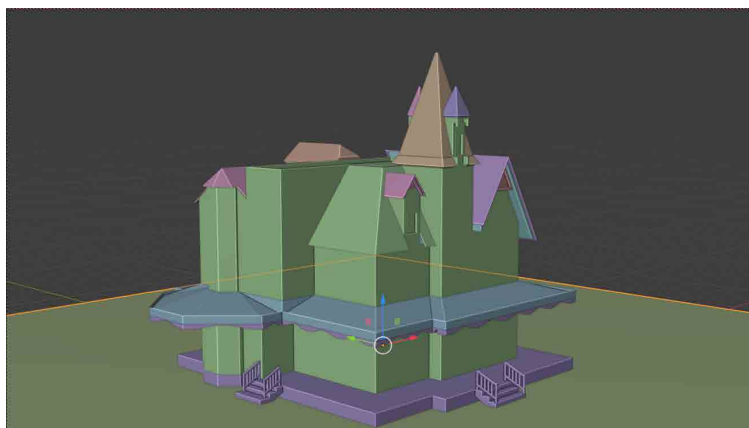
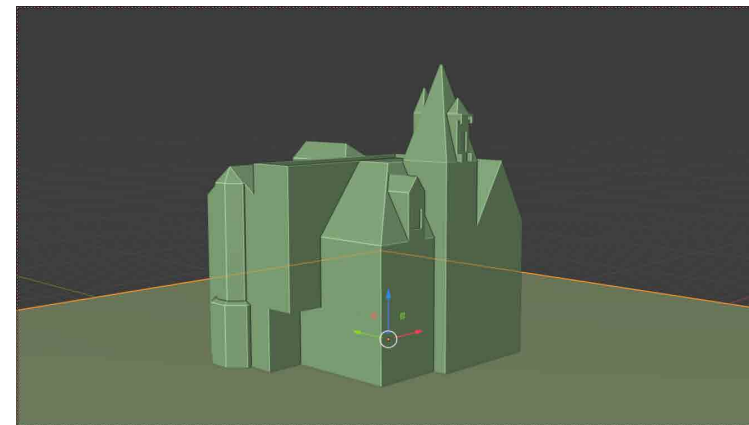
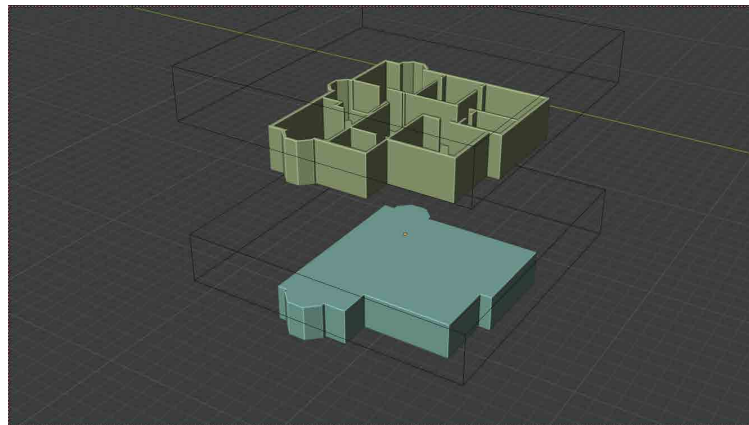


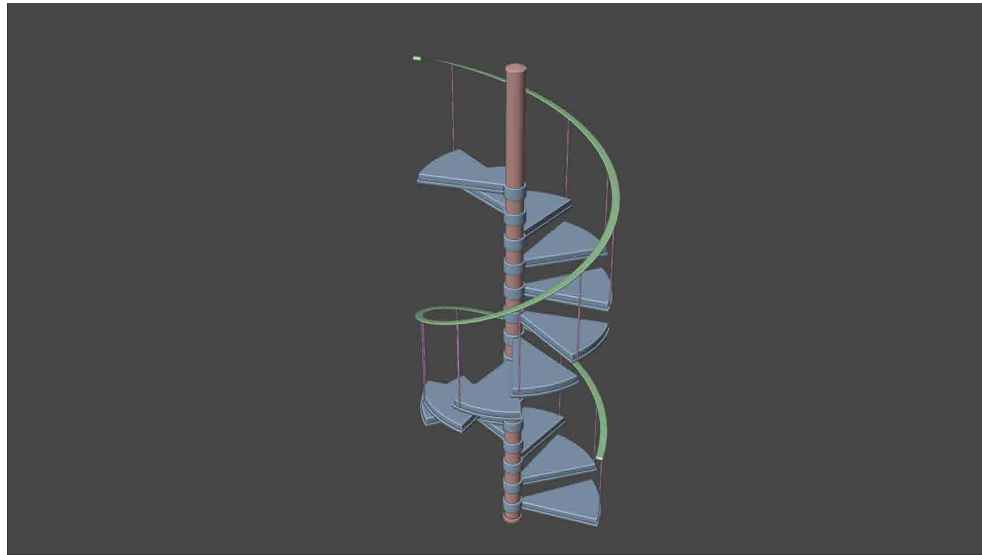
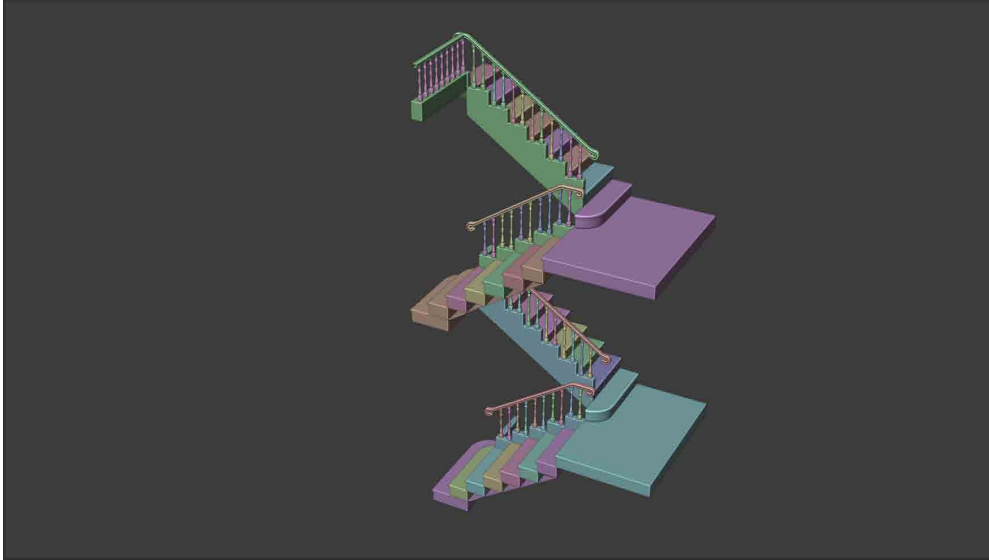
ΣΠΙΤΙ



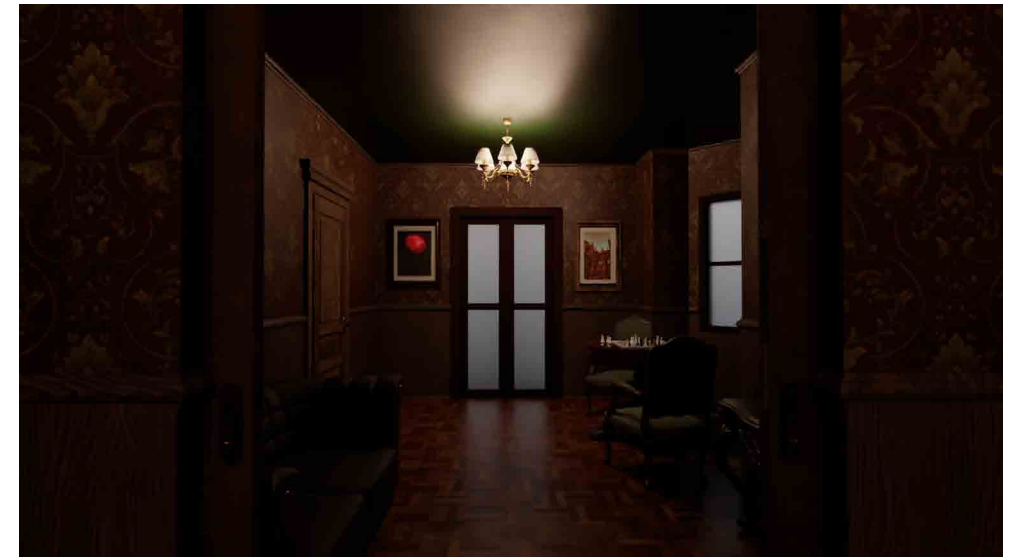
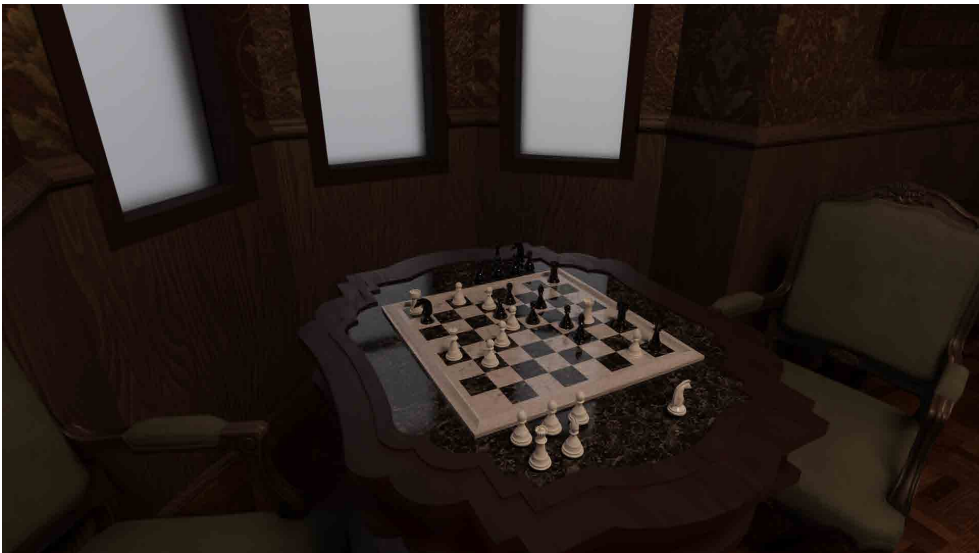


Εσωτερικό σπιτιού









Σύγκριση αρχικού και τελικού έργου

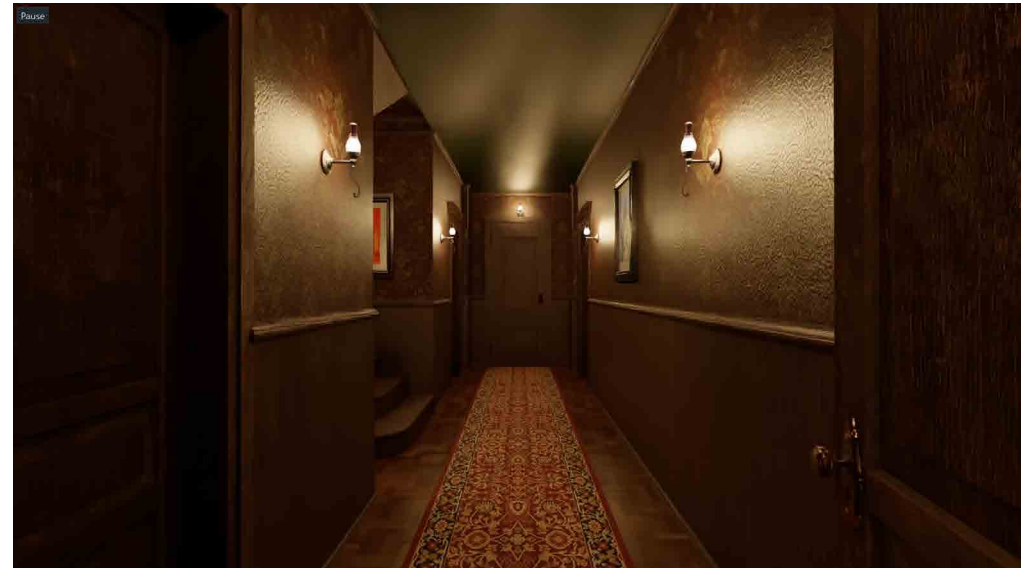
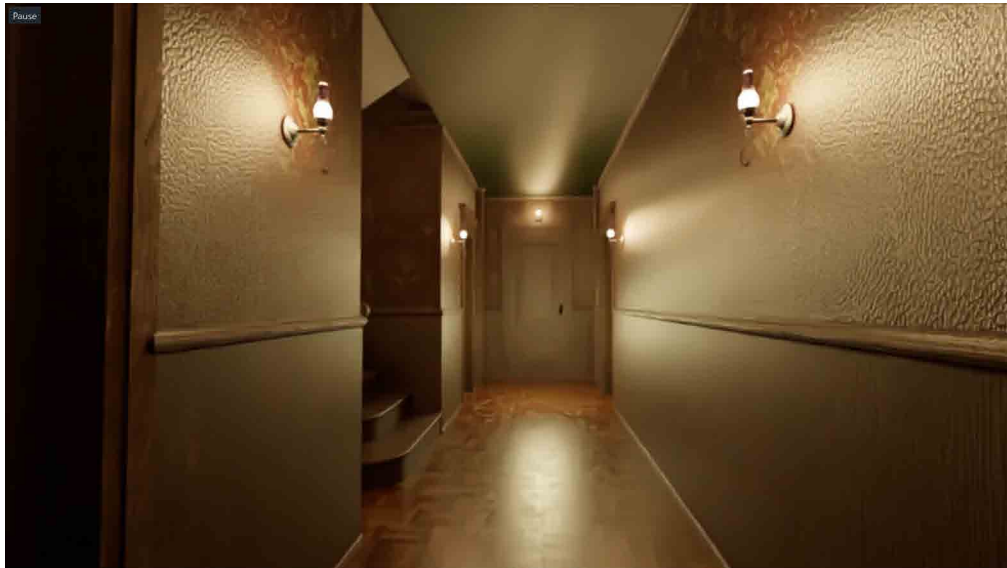
Σε αυτήν την ενότητα παρουσιάζουμε τις πρώτες προσέγγισης του σπιτιού τόσο έξω όσο και μέσα σε δύο διαφορετικές φάσεις. Αρχικά βλέπουμε το σπίτι και τους χώρους στην πρώτη μορφή τους που έγιναν έτσι ώστε να δημιουργηθεί γρήγορα το βασικό περιβάλλον και στη συνέχεια βλέπουμε όλες οι επιπλέον λεπτομέρειες που μπήκαν για να ζωντανέψουν το χώρο και να φτάσουν στο αισθητικό αποτέλεσμα που θέλαμε.



Πριν - Μετά



Πριν - Μετά



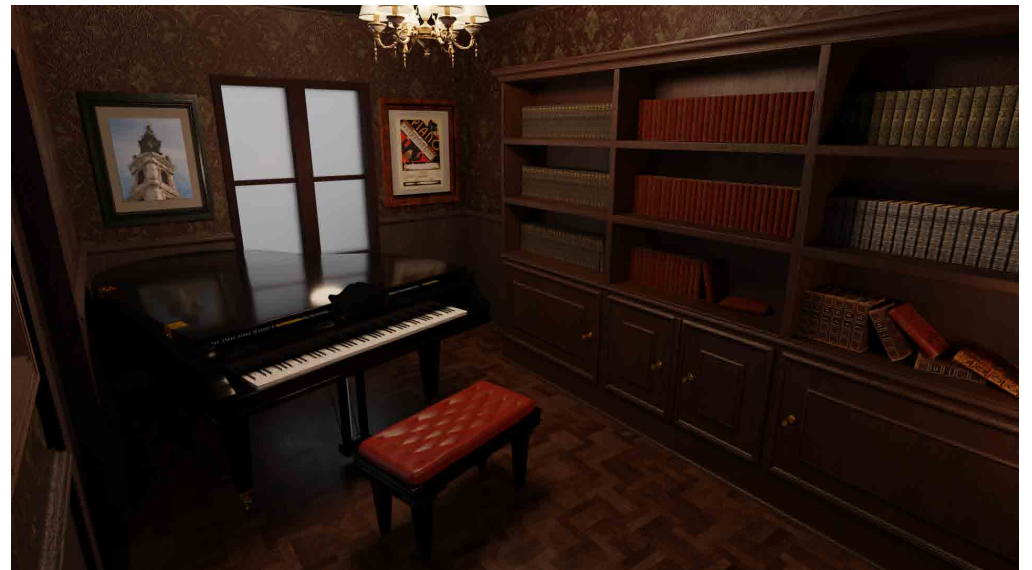
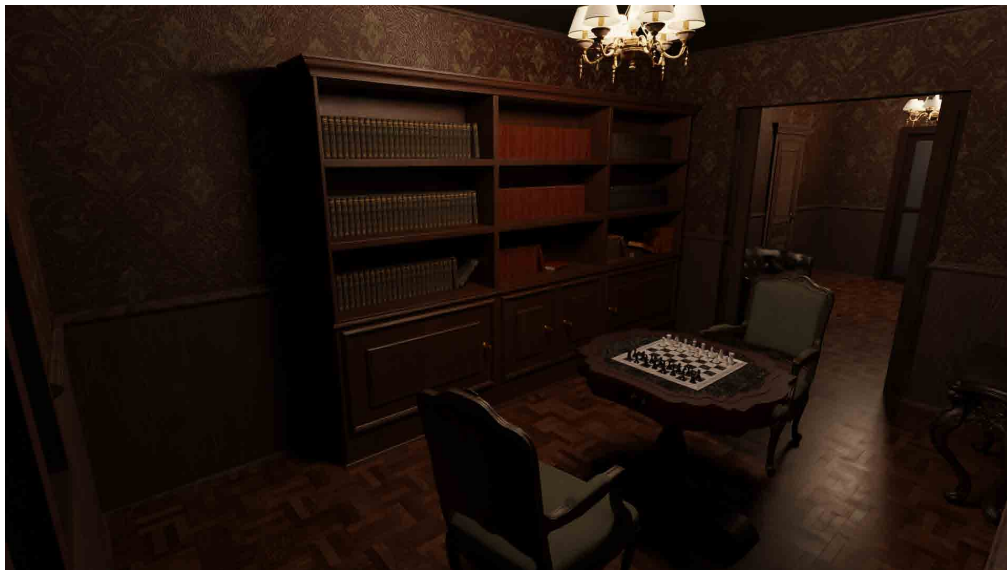
Πριν - Μετά



Πριν - Μετά



Πριν - Μετά

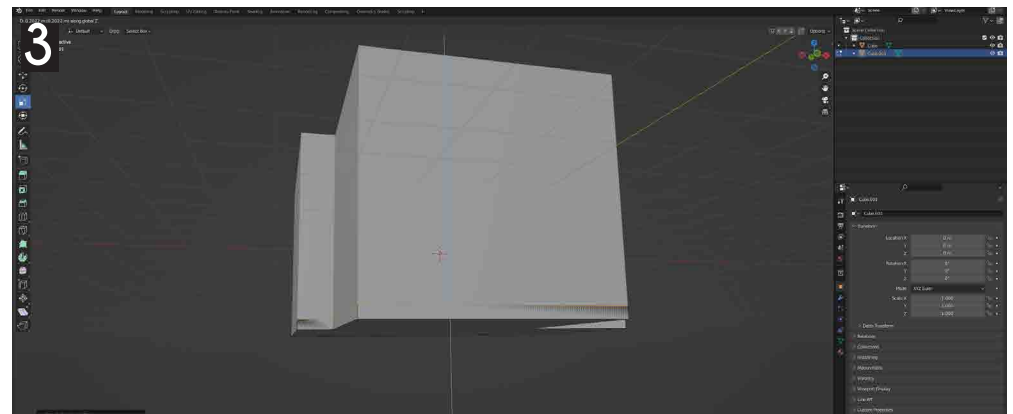
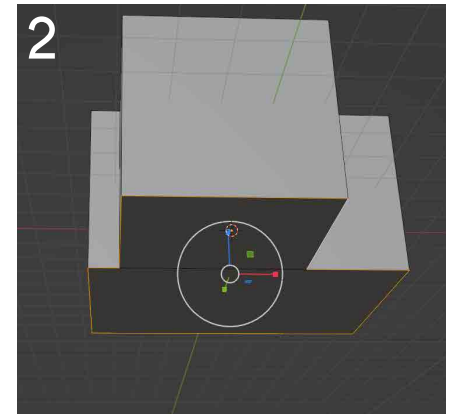
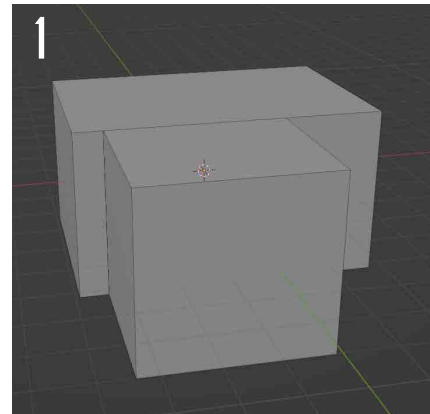


Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

Ρεαλιστική δημιουργία σανίδων αντί για flat planes.

Για να ξεκινήσουμε να φτιάχνουμε την επιφάνεια ενός σπιτιού με ξύλινες πλάκες, αφού σχεδιάσουμε τον βασικό όγκο του κτιρίου επιλέγουμε την περίμετρο της βάσης του (Εικόνα 1). Στη συνέχεια κάνουμε `shift+D` ώστε να την αντιγράψουμε και μετά `P` και `Selection` έτσι ώστε να διαχωρίσουμε σαν αντικείμενο τη βάση (Εικόνα 2).

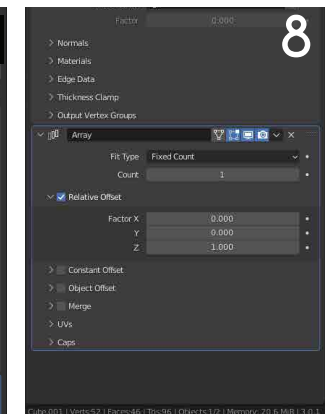
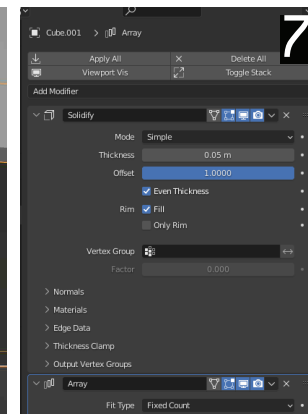
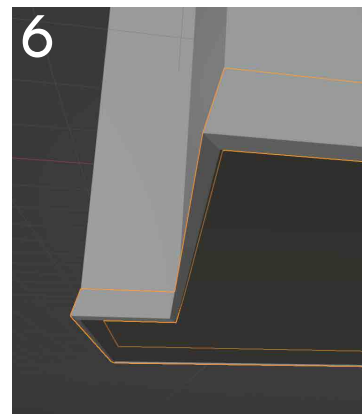
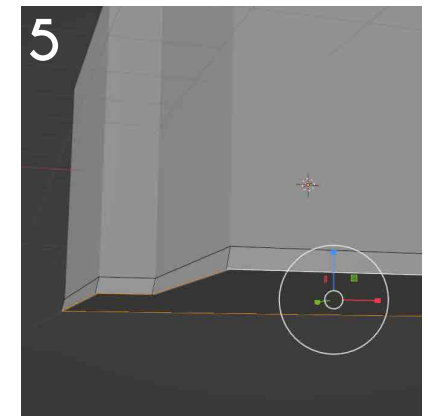
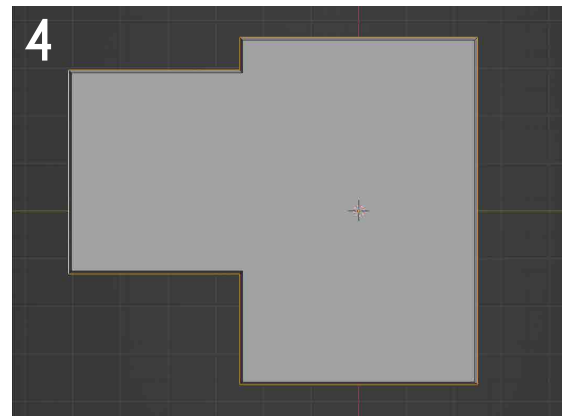
Στη συνέχεια θέλοντας να δημιουργήσουμε την πρώτη σειρά σανίδων κάτω κάτω πατάμε `E` για `Extrude` και `Z` για να το σηκώσουμε στον κάθετο άξονα. Σηκώνουμε την πάνω μεριά της σανίδας τόσο όσο χρειαζόμαστε (Εικόνα 3).



Για να δημιουργήσουμε αυτή την κλήση που έχουμε συνήθως προς την εσωτερική μεριά καθώς ανεβαίνουν προς τα πάνω, επιλέγουμε την βάση της σανίδας και πατάμε alt + S έτσι ώστε να δημιουργήσουμε αυτή την κλήση από την κάτω μεριά (Εικόνα 4,5).

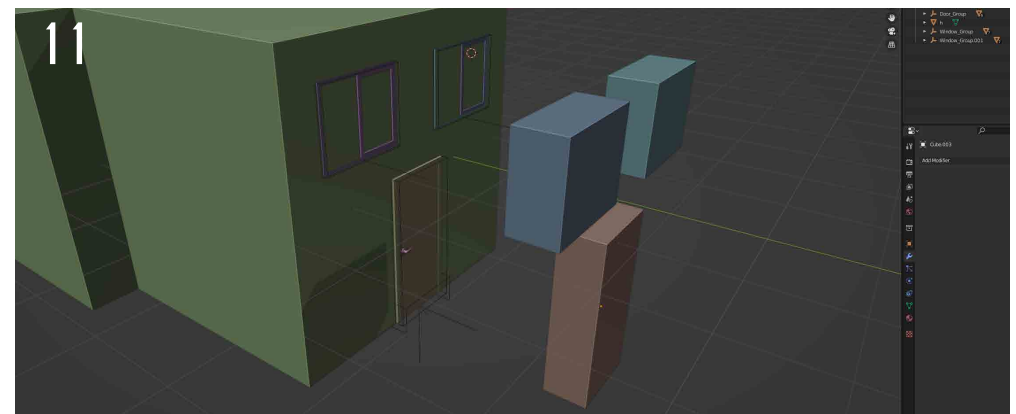
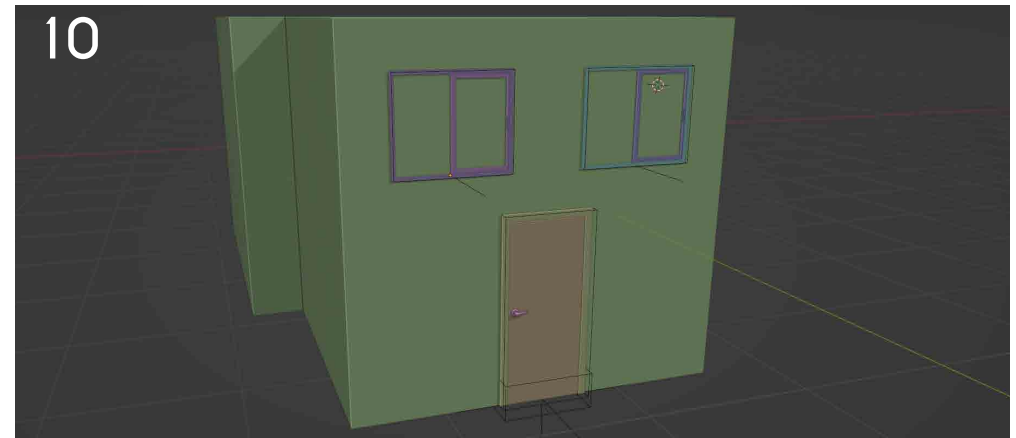
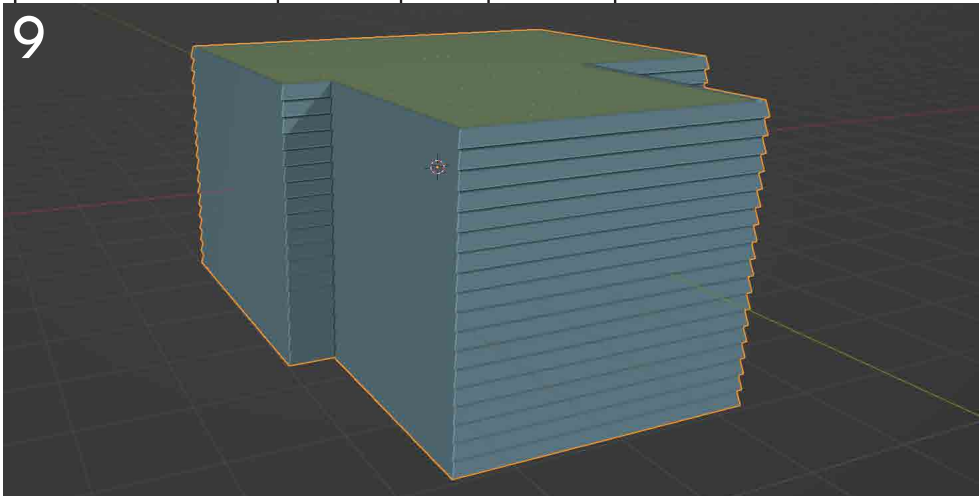
Στη συνέχεια προσθέτουμε το solidify modifier για να του δώσουμε πάχος και τσεκάρουμε το even thickness για καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα (Εικόνα 6,7).

Επίσης προσθέτουμε το array modifier και βάζουμε τον αριθμό 1 μόνο στον άξονα του Z. Στη συνέχεια ανεβάζουμε τον αριθμό Count έτσι ώστε να περάσει το ύψος του σπιτιού. (Εικόνα 8,9)

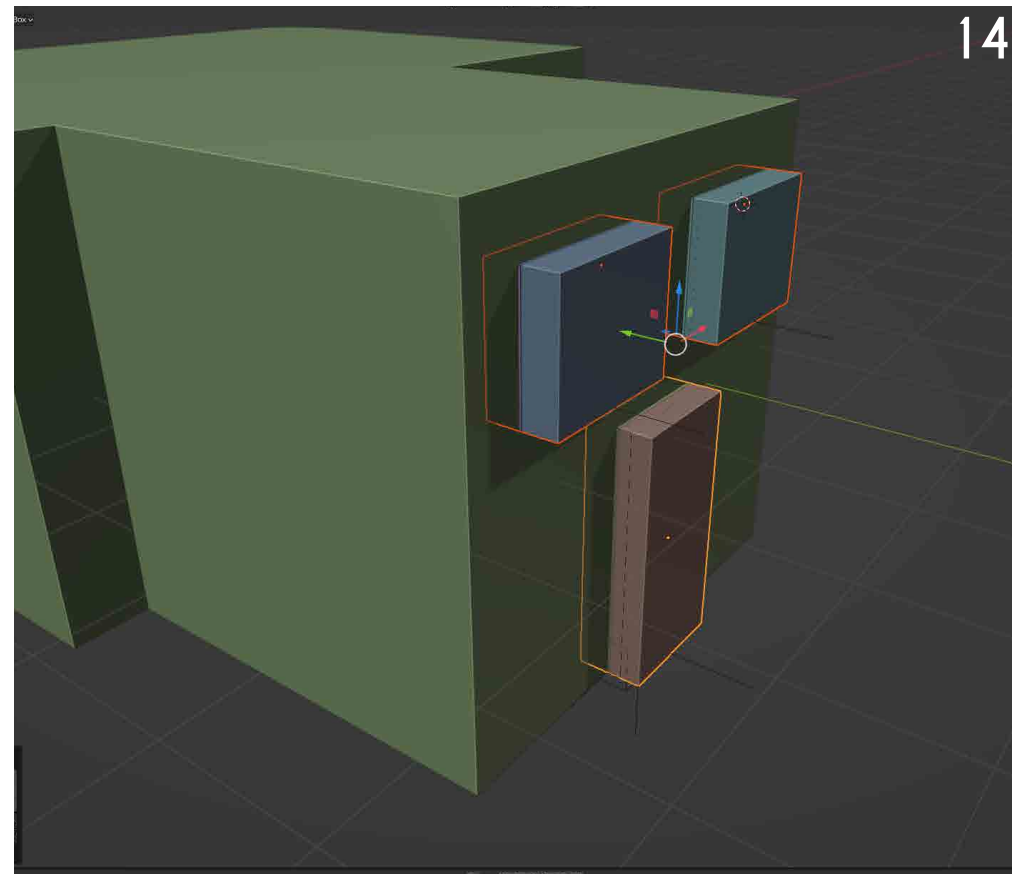
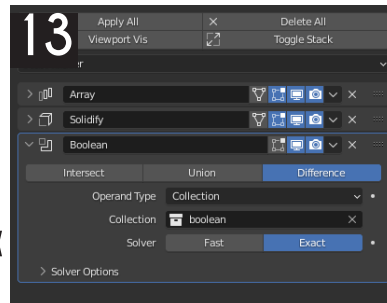
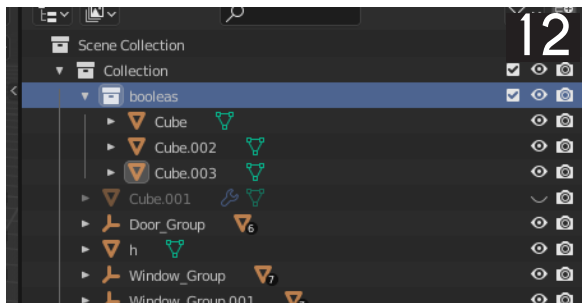


Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

Για να κόψουμε από τις πλακέτες τα κομμάτια που έχουνε πόρτες και παράθυρα στο κτήριο μας, δημιουργούμε αντικείμενα τα οποία έχουν το ίδιο μέγεθος με τα παράθυρα και τις πόρτες μας, ένα αντικείμενο για κάθε πόρτα ή παράθυρο (Εικόνα 9,10,11).



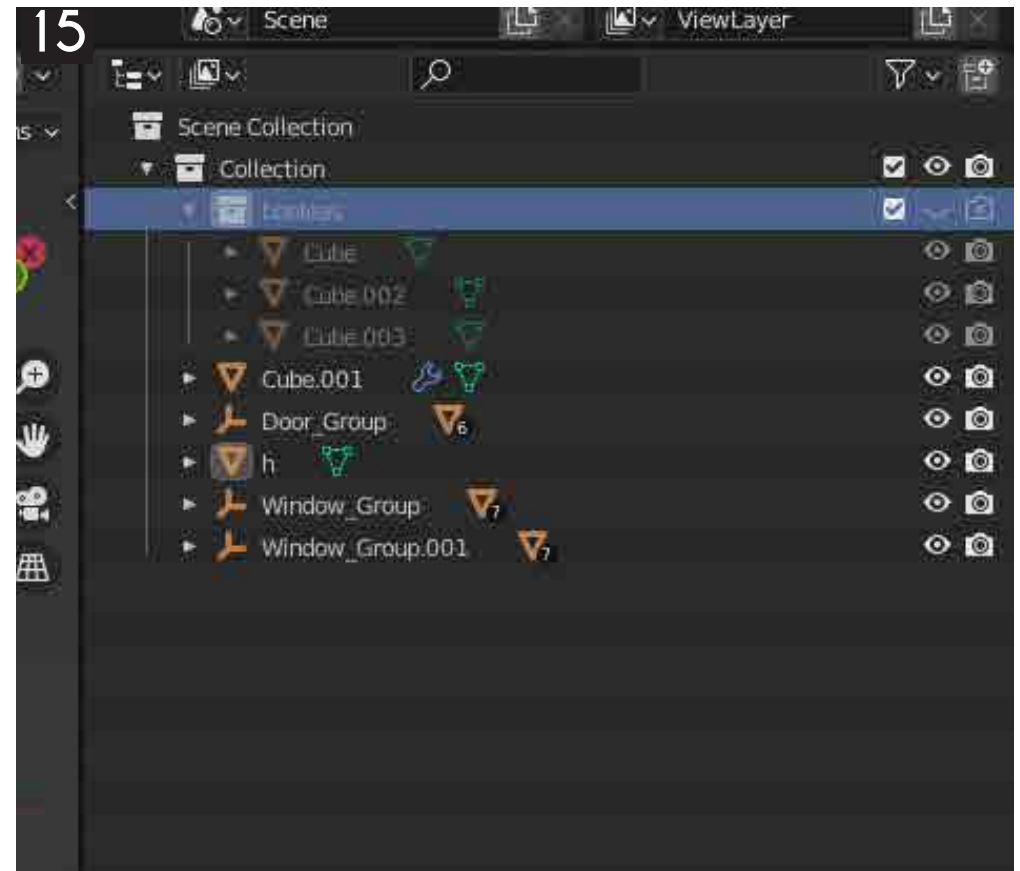
Τα βάζουμε σε ένα collection όλα μαζί (Εικόνα 12) και προσθέτουμε στις πλάκες μας το boolean modifier (Εικόνα 13). Τα αντικείμενα που φτιάξαμε πρέπει να επικαλύπτονται ακριβώς από πάνω τα παράθυρα και τις πόρτες μας (Εικόνα 14). Στο boolean modifier επιλέγουμε αντί για object, collection και στη συνέχεια επιλέγουμε το collection με τα αντικείμενα που φτιάξαμε (Εικόνα 13).



Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

Τα κλείνουμε από το render έτσι ώστε να μη φαίνονται. (Εικόνα 14).

Τελικά παρατηρούμε ότι έχουνε κοπεί από την σανίδες τα σημεία που πριν ήτανε τα αντικείμενα που κρύψαμε, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται καθαρά οι πόρτες και τα παράθυρα μας (Εικόνα 15)..



Τελικό αποτέλεσμα

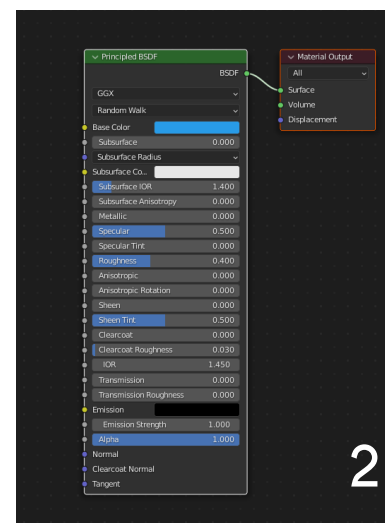
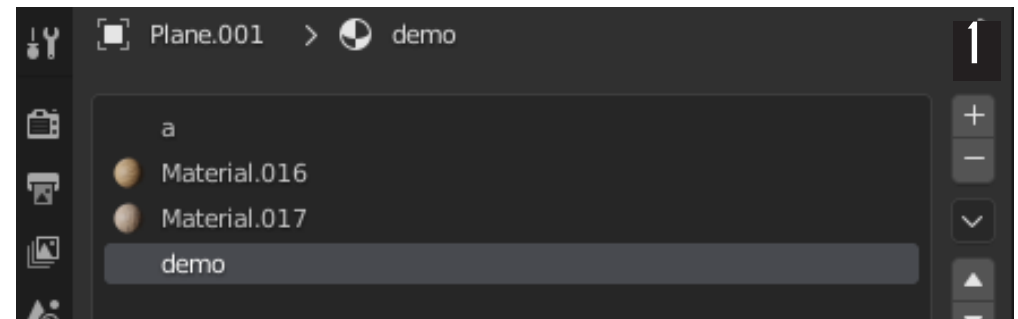


Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

Επισκίαση ενός *texture* από ένα άλλο με *animation*.

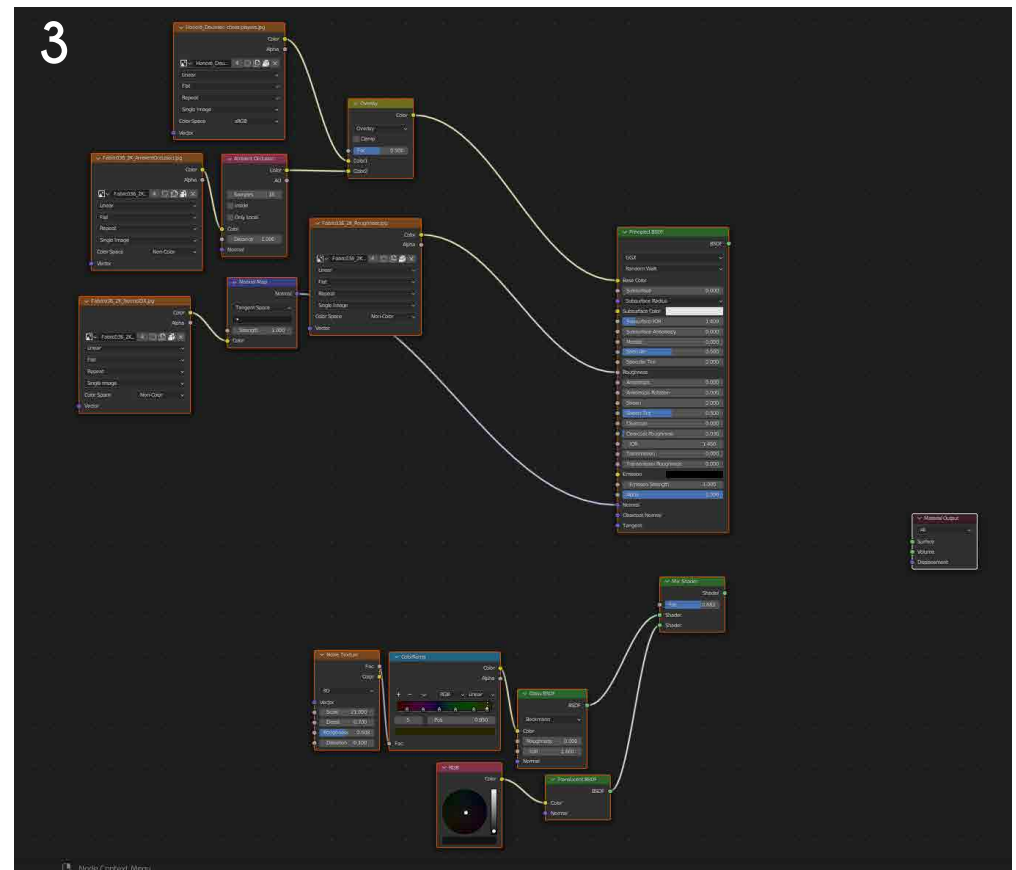
Θέλοντας να δημιουργήσουμε ένα με *material* το οποίο να δημιουργεί την μετάβαση από ένα *texture* σε ένα άλλο με *animation*, αρχικά δημιουργούμε ένα με *material*. Το ονομάζουμε όπως θέλουμε (π.χ. *demo*) και στη συνέχεια πηγαίνουμε στο *shading* (Εικόνα 1).

Πηγαίνοντας εκεί θα παρατηρήσουμε μια κατάσταση σαν την Εικόνα 2 με ένα *shader* συνδεδεμένο στο κενό *material output*.



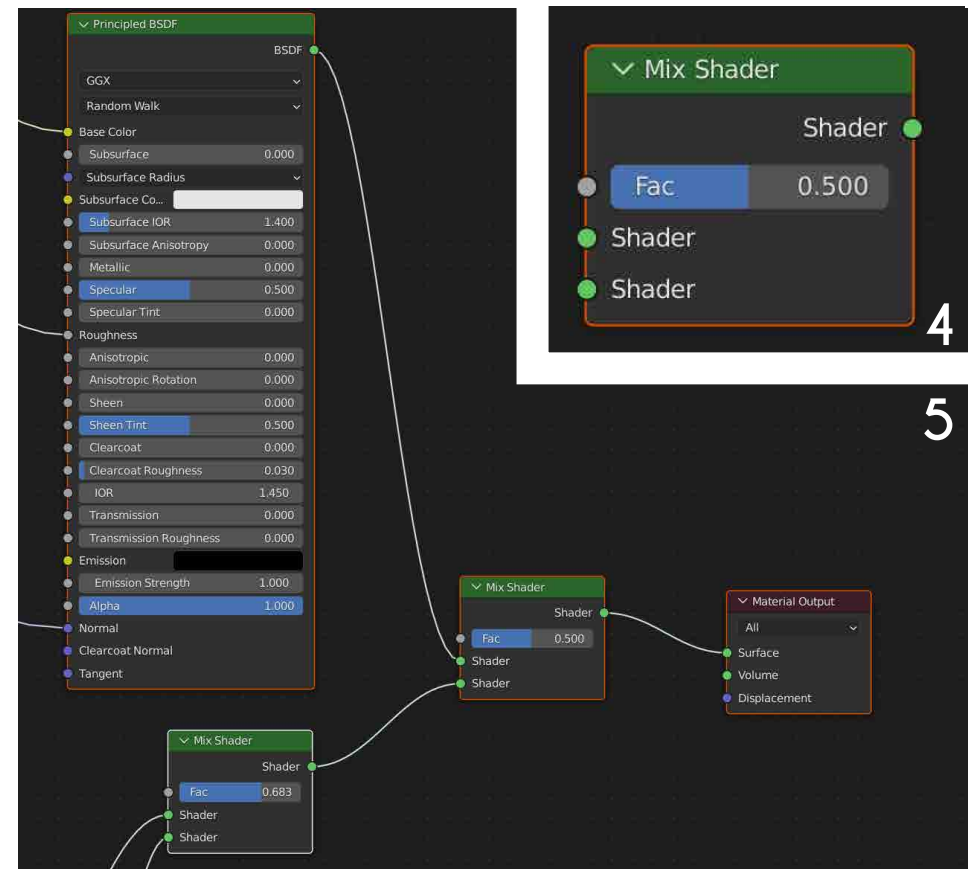
Με αυτή την τεχνική μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ένωση μεταξύ δύο οποιονδήποτε shader. Για τις ανάγκες της παρουσίασης θα χρησιμοποιήσουμε τα textures ενός πίνακα και ενός μελανιού. (Εικόνα 3)

Τοποθετούμε πάνω στο πρώτο shader τα textures του πίνακα και στη συνέχεια δημιουργούμε το δεύτερο shader όπου εκεί δημιουργούμε το δεύτερο material της αρεσκείας μας.



Για να συνδεθούν αυτά τα δύο shader και να πάνε στο material output, χρειαζόμαστε ένα mix shader. Αυτό το εμφανίζουμε με shift+A και πληκτρολογούμε με αυτό το όνομα στο search (Εικόνα 4).

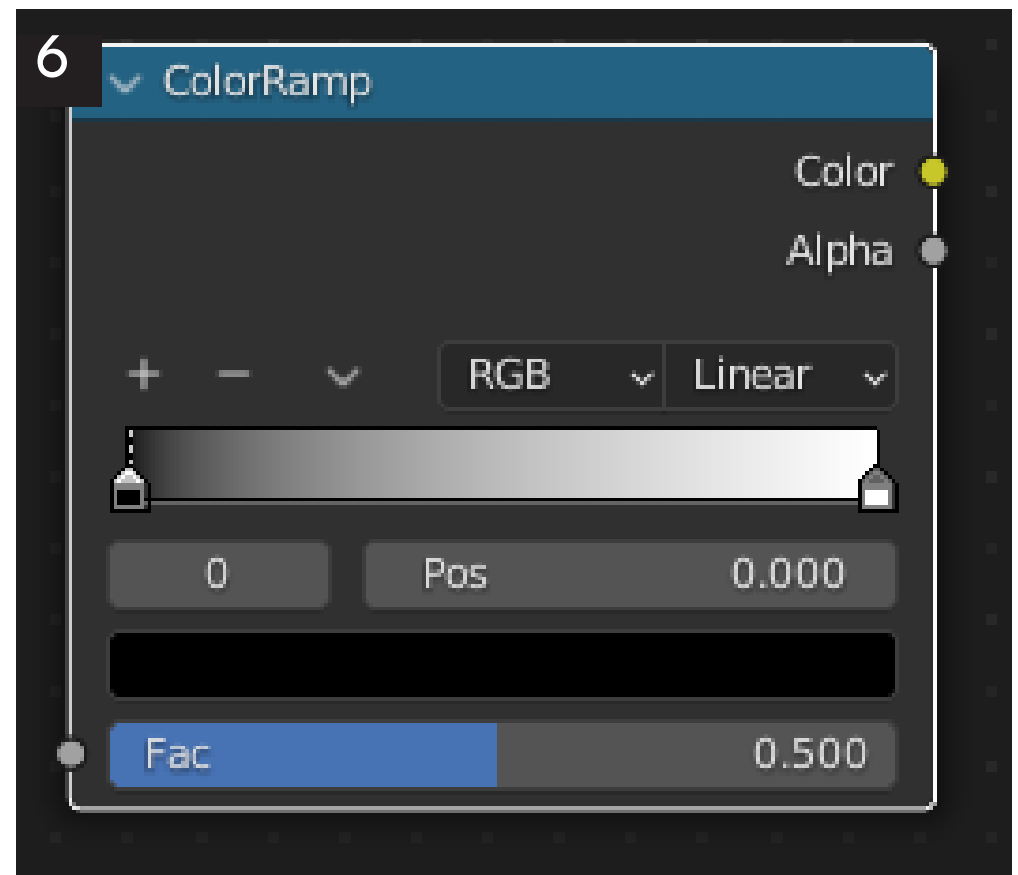
Ενώνουμε τις δύο απολήξεις των shader στο mix shader και βάζουμε στην πρώτη υποδοχή mix shader το texture που θέλουμε να φαίνεται αρχικά και στη συνέχεια το ενώνουμε με το material output στο surface (Εικόνα 5).



Πάνω στο mix shader υπάρχει η ένωση fac που στην ουσία εδώ κρύβεται όλη η μαγεία της αλλαγής μεταξύ των δύο shaders καθώς εδώ γίνεται και το animation.

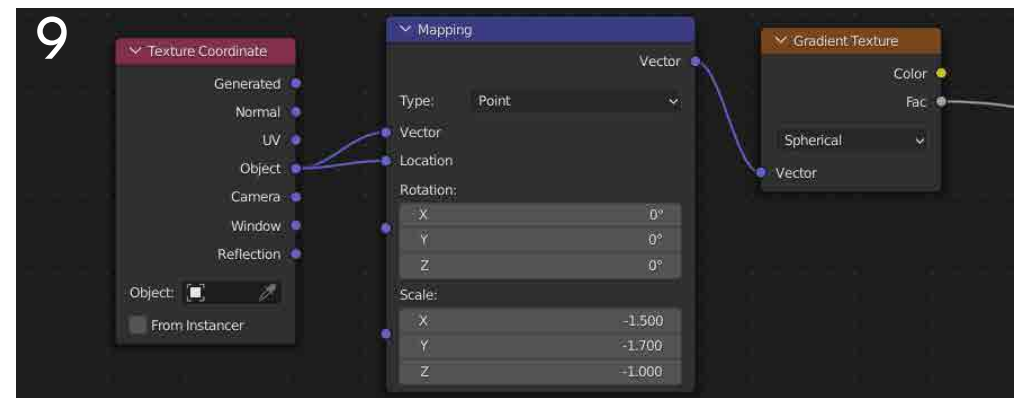
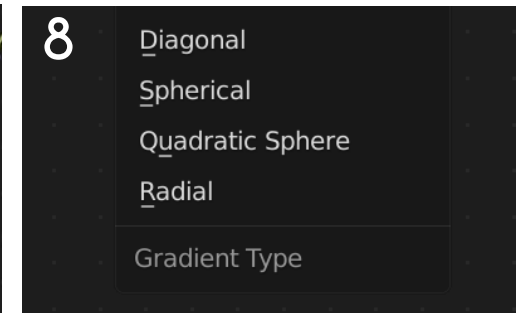
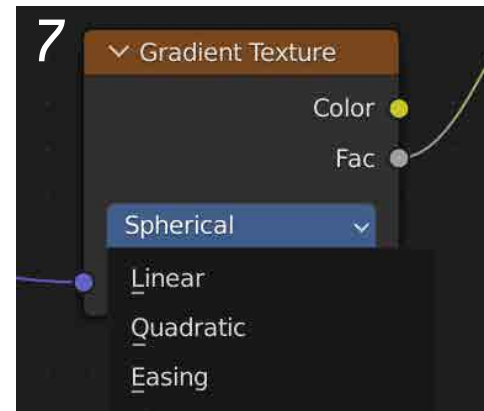
Σε αυτό το επίπεδο πρέπει να δημιουργήσουμε τον μηχανισμό ο οποίος θα μας δώσει τη δυνατότητα να διαμορφώσουμε τον τρόπο και το σχήμα με τον οποίο θα βγαίνει το ένα texture από το άλλο.

Για αυτήν την διαδικασία θα χρειαστούμε colorRamp το οποίο θα δώσει την οδηγία μέσω του μαύρου και του άσπρου για το πιο texture εμφανίζεται κάθε στιγμή, όπου το ένα texture θα είναι το μαύρο και το άλλο θα είναι το άσπρο (Εικόνα 6).



Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

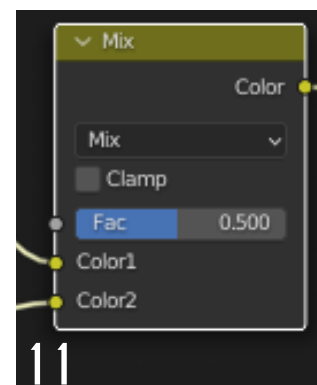
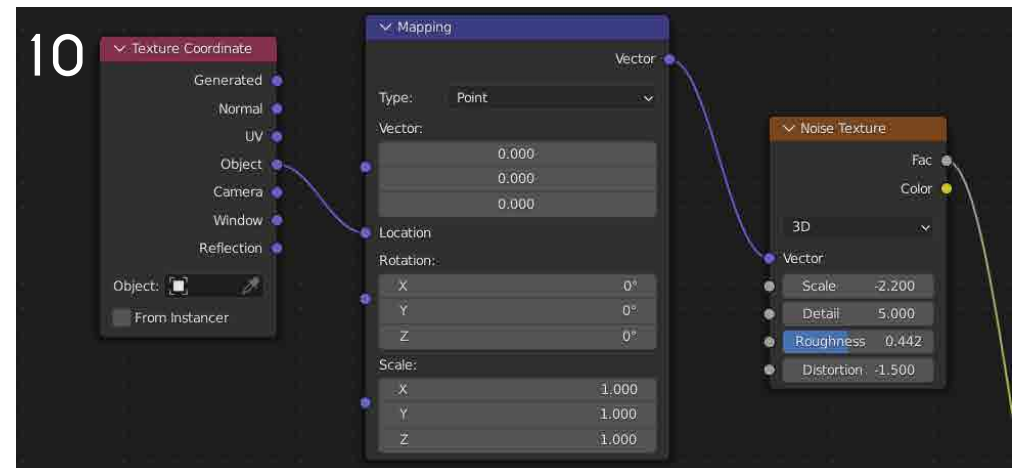
Για να δημιουργήσουμε ένα σχήμα όπου μέσα από αυτό το σχήμα θα βγαίνει το δεύτερο texture χρησιμοποιούμε το Gradient texture. Αυτό το node μας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε διάφορα σχηματικά. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να δώσουμε ενδιαφέρον χαρακτήρα στην εναλλαγή που δημιουργούμε. Επίσης συνδέουμε σε αυτό το Mapping και Texture Coordinate. Συνδέοντας το Object του Texture Coordinate με τα vector και Location του Mapping και μετά αυτό με το Gradient Texture επιτυγχάνουμε να δώσουμε στο πρόγραμμα να καταλάβει τις συντεταγμένες έτσι ώστε να τοποθετηθεί σωστά το σχηματικό πάνω στο αντικείμενό μας (Εικόνα 7,8,9).



Για να προσθέσουμε στο σχηματικό μας μία ενδιαφέρουσα υφή χρησιμοποιούμε το Noise texture όπου του συνδέουμε κι αυτού Mapping και Texture Coordinate με Object στο location (Εικόνα 10).

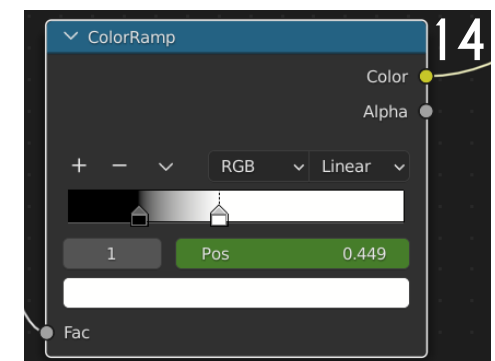
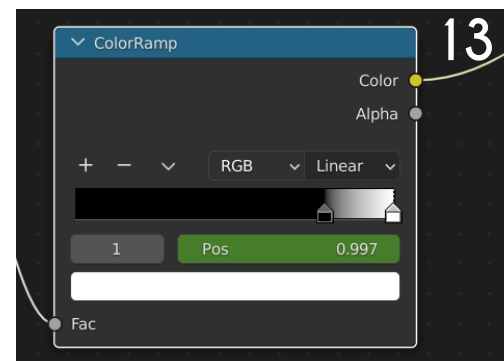
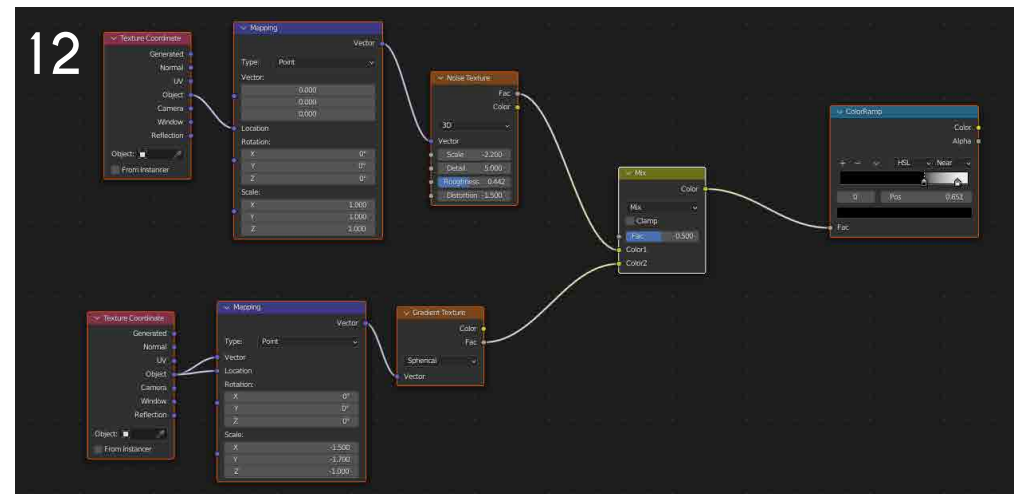
Για να τα συνδέσουμε αυτά σε ένα, χρησιμοποιούμε το MixRGB όπου συνδέουμε σε αυτό τα fac των Noise Texture και Gradient Texture (Εικόνα 11).

Στη συνέχεια ενώνουμε το color του MixRGB στο colorRamp και μετά το color στο colorRamp στο fac to mix shader (Εικόνα 12).



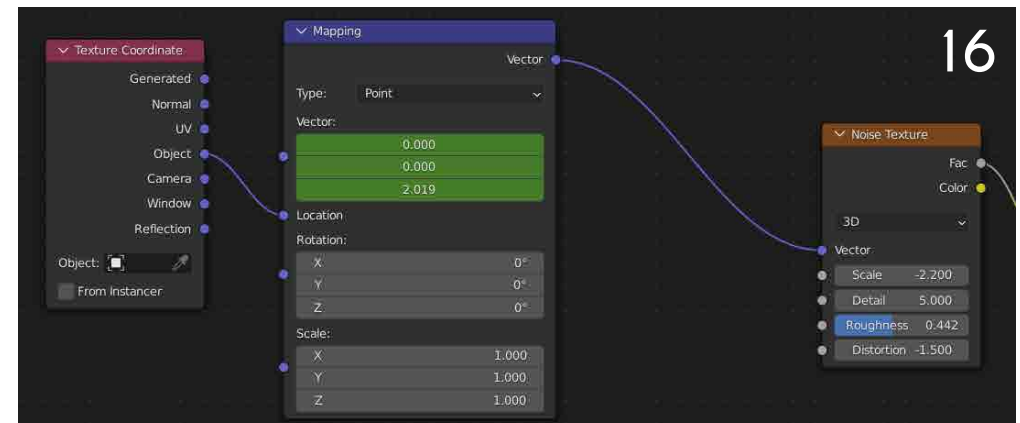
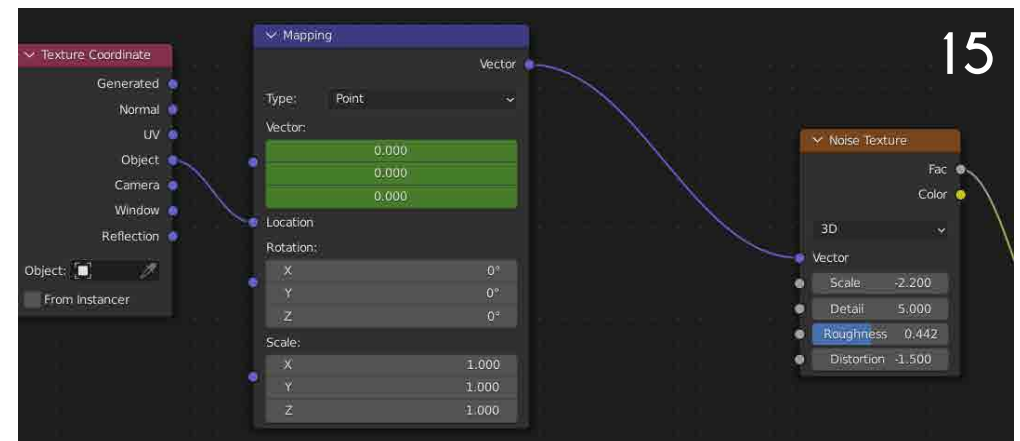
Σ' αυτό το στάδιο είναι σημαντικό να παίξουμε με τις ρυθμίσεις αυτές και να δούμε τι αποτέλεσμα βγάζουνε στο αντικείμενό μας ώστε να δημιουργήσουμε ένα αισθητικό αποτέλεσμα που να εκφράζεται άρτια μέσω του αντικειμένου που έχουμε δημιουργήσει (Εικόνα 12).

Για να κάνουμε animation την μετάβαση από το ένα Texture στο άλλο πηγαίνουμε στο ColorRamp και μετακινούμε τα βελάκια του μαύρου και το άσπρου χρώματος αντίστοιχα (Εικόνα 13,14).



Βάζουμε στην μπάρα του χρόνου το σημείο που θέλουμε να ξεκινήσει το animation και κάνουμε δεξιά κλικ στο Pos και μετά Insert key frame. Στη συνέχεια μετακινούμε τα βελάκια έτσι ώστε να εμφανιστεί το δεύτερο τα έξτρα με γνώμονα την επιθυμία μας και το πως θέλουμε να φαίνεται και προσθέτουμε πάλι Keyframe (Εικόνα 13,14).

Για να κάνουμε animation στο παιχνίδισμα που κάνει το noise Texture πειράζω με τις ρυθμίσεις στο του noise Texture και βάζουμε εκεί keyframes και εκεί (Εικόνα 15,16).



Ενδιαφέρουσες τεχνικές + Tips

Γενικά αυτή η μέθοδος χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε πάρα πολύ το trial and error σαν τεχνική μέχρι να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα και ταυτόχρονα θέλει λίγο χρόνο να εξοικειωθούμε με το μηχανισμό αυτόν έτσι ώστε να καταλάβουμε πλήρως πως λειτουργεί και να προβλέψουμε κάθε ρύθμιση τα αποτελέσματα που μπορεί να βγάλει.

Παρακάτω παρατίθεται μερικά παραδείγματα για το πως είναι το αποτέλεσμα αυτής της μεθόδου.



Concept Art

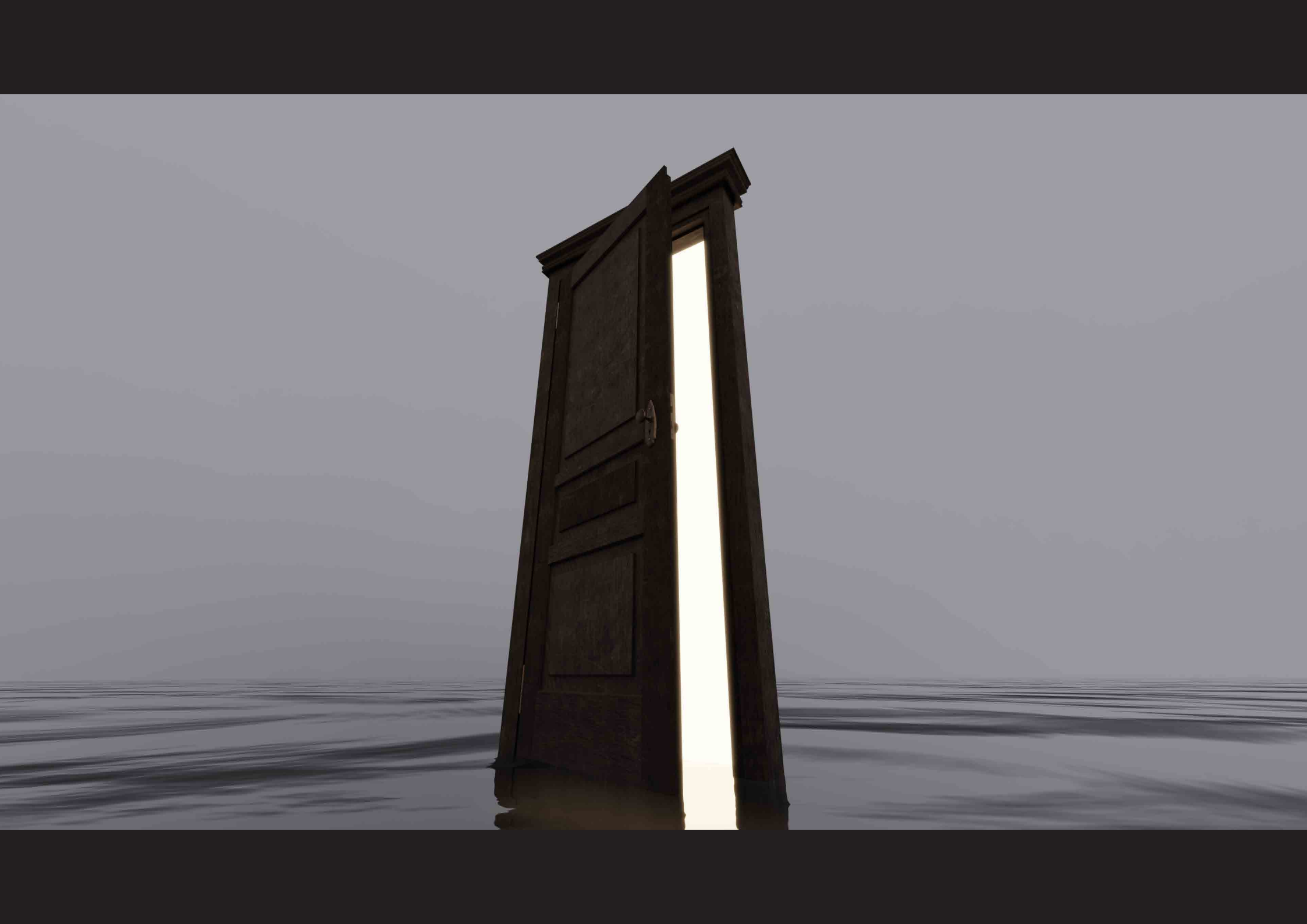






























8. Τελικά συμπεράσματα

Σε αυτή την ενότητα θα μιλήσουμε για τις γνώσεις που έχουμε αποκομίσει τόσο στην διαχείριση του χρόνου του φόρτου εργασίας όσο και στην κατανομή των εργασιών μας.

Επίσης θα αναφέρουμε μια σειρά διαδικασιών, που εμείς ακολουθήσαμε για την δημιουργία του concept αυτού, που μας βοήθησε να φέρουμε εις πέρας αυτό το έργο από την σύλληψη της ιδέας μέχρι και την πράξη αυτής.

Διαχείριση ομάδας και πόρων

Αφού ολοκληρώθηκε το στάδιο του brainstorming και μετά από ανασκόπηση των ικανοτήτων μας, θέσαμε αντίστοιχες αρμοδιότητες με βάση τα δυνατά σημεία του καθενός. Αυτό έγινε έτσι ώστε να πετύχουμε αρτιότερο αποτέλεσμα στην δημιουργία μας και μάλιστα σε μικρότερο χρονικό περιθώριο αλλά και ο καθένας μας να εργαστεί στο αντικείμενο της αρεσκείας του. Στη διάθεση μας είχαμε δυο υπολογιστές μέτριων δυνατοτήτων οπότε έπρεπε να λάβουμε υπόψιν μας τους περιορισμούς που αυτό μπορεί να επιφέρει.

Ένας από τους δυο υπολογιστές λόγω καλύτερης κάρτας γραφικών ήταν αυτός που ανέλαβε την αρμοδιότητα του rendering.

Κάρτες γραφικών:

Υπολογιστής πρώτος : RADEON RX 580, 8GB

Υπολογιστής πρώτος : RADEON R9 280 DUAL X, 3GB

Schedules / deadlines

Λόγω των προαναφερθέντων παραμέτρων, έπρεπε να προγραμματίσουμε να ολοκληρωθούν οι πιο διαδικαστικές εργασίες (π.χ. story, σκηνοθεσία, storyboards, modeling και δημιουργία περιβάλλοντος κλπ) ώστε να έχουμε στην διάθεση μας αρκετό χρόνο για την χρονοβόρα διαδικασία του rendering και αρκετό χρόνο για περιθώρια λάθους. Στην διαδικασία του render κάναμε αρκετές δοκιμές τόσο στην ποιότητα όσο και στον χρόνο εκτέλεσης του, μέχρι να βρούμε την ιδανικότερη για εμάς ποιότητα που μπορεί το

χρονικό μας διάγραμμα να φέρει εις πέρας. Επίσης, προνοήσαμε στο να μείνει αρκετός χρόνος στο τέλος για τυχόν διορθώσεις αλλά και βελτιστοποιήσεις στο υπάρχον υλικό.

Συμπεράσματα και μεθοδολογία

Μέσα από όλη αυτήν την διαδικασία, δηλαδή, την δημιουργία ενός concept παιχνιδιού, τεθήκαμε να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα για το πως θα προσεγγίσουμε την διαδικασία δημιουργίας της σύλληψης της ιδέας μέχρι και την τελική παρουσίαση του concept. Καταλήξαμε σε μια κατευθυντήρια διαδικασία η οποία περιλαμβάνει τόσο μια ερευνητική αναζήτηση όσο και την πρακτική ανάπτυξη του concept μας.

Σαν πρώτο στάδιο αναζητούσαμε θέματα που θα μας ενδιέφεραν να αναπτύξουμε τόσο εννοιολογικά, δηλαδή το θέμα της ιστορίας του παιχνιδιού, όσο και στο πως λειτουργούν οι μηχανισμοί του παιχνιδιού και η αλληλεπίδρασή τους με τον παίκτη.

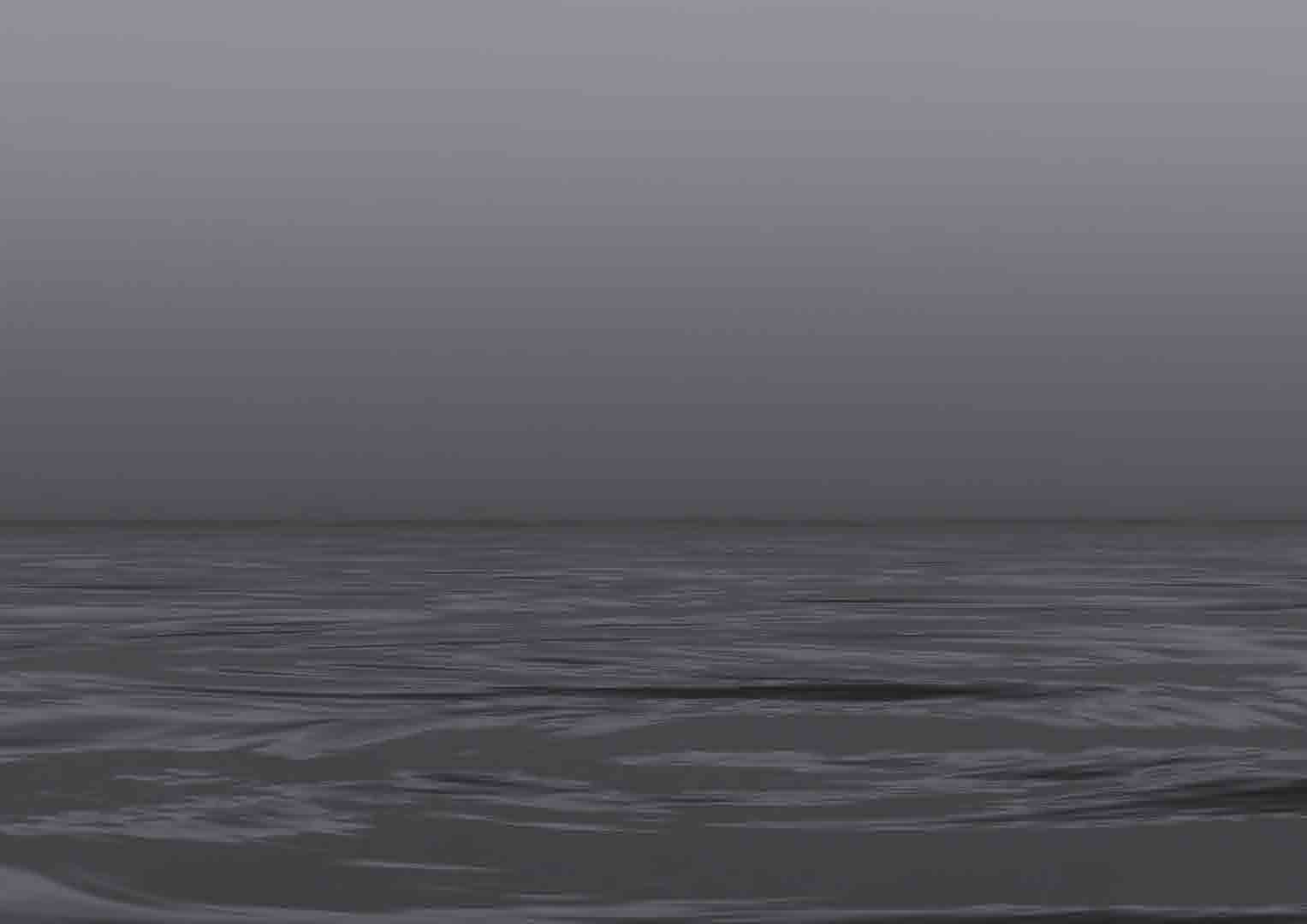
Στη συνέχεια, κάναμε εκτενείς έρευνα στο τι υπάρχει ήδη στην αγορά, τόσο στην θεματική του παιχνιδιού όσο και στους gameplay μηχανισμούς του, ώστε να έχουμε μια πλήρη εικόνα στο τι επιπλέον υλικό υπάρχει ανταγωνιστικά αλλά και για την ίσως απορρόφηση επιρροής αυτού.

Συμπεράσματα και μεθοδολογία

Ύστερα, σημειώσαμε τις έννοιες που θέλαμε να εκφράσουμε περισσότερο και πάνω σ' αυτές δημιουργήσαμε τα πρώτα concept arts και αφού είδαμε ότι εκφράζονται λειτουργικά οι έννοιες αυτές, προχωρήσαμε στην δημιουργία του περιβάλλοντος και των στοιχείων που περιλαμβάνει αυτό.

Έπειτα, ασχοληθήκαμε με την δημιουργία των μηχανισμών του παιχνιδιού, καθώς και το UI, και στη συνέχεια δημιουργήσαμε τα απαραίτητα συνοδευτικά βίντεο για την καλύτερη οπτικοποίηση του έργου μας.

Τέλος, προσθέσαμε κάποια τελικά χαρακτηριστικά που θα προσέδιδαν ένα πιο ενδιαφέρον ύφος στο τελικό αποτέλεσμα.



9. Βιβλιογραφία

Textures + Objects

Textures

Polyhaven

<https://polyhaven.com/textures>

ambientCG

<https://ambientcg.com/>

Objects

Polyhaven

<https://polyhaven.com/models>

Video games

Myst

<https://en.wikipedia.org/wiki/Myst>

The Room (video game)

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Room_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Room_(video_game))

<https://www.fireproofgames.com/games/the-room-two>

<https://www.fireproofgames.com/games/the-room-three-2>

Bloodborne

<https://en.wikipedia.org/wiki/Bloodborne>

Τελευταία επίσκεψη 25/2/2022

Εικόνες

Πίνακας:
The Chess Players - Honoré Daumier (1863)

Όλες οι εικόνες πάρθηκαν από το Google
images

<https://www.google.com/imghp?hl=EN>

The Room

<https://www.gamerbolt.com/the-room-on-nintendo-switch-review/>

Ήχοι

Μουσική trailer:

JMendezMusic - Cold

https://www.youtube.com/watch?v=_jGfjkTbhLM

Φωνή πρωταγωνιστή - VoiceOver:

Μικρόπουλος Χρήστος

Sound Effect:

<https://www.youtube.com/watch?v=LVEWkghDh9A>

<https://www.youtube.com/watch?v=hL5H6EVpRq4&t=28s>

https://www.youtube.com/watch?v=jH1_kEEFFW4

<https://www.youtube.com/watch?v=Z5NABZ0JAXY&t=7s>

<https://www.youtube.com/shorts/GMK8ZUQWbPA>

https://www.youtube.com/watch?v=VioYR_TDjC8

<https://www.youtube.com/watch?v=XVfjg29FgpM>