



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

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Animation και σχεδιασμός χώρου σε βιντεοπαιχνίδι

Συγγραφέας/είς

Χριστίνα Χρυσοβαλάντου

Πολλάτου

AM: 19674152

Επιβλέπων/ουσα:

Μούρη Ελένη

Αθήνα, Οκτώβριος 23



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL SCHOOL OF APPLIED
ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT GRAPHIC AND VISUAL COMMUNICATION**

Diploma Thesis

Animation and design in videogame

Student name and surname:

Christina Chrysovalantou

Pollatou

Registration Number:

19674152

Supervisor name and surname:

Mouri Eleni

Athens, October 23



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

Τίτλος εργασίας
Animation και σχεδιασμός χώρου σε βιντεοπαιχνίδι

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

| A/a | ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ | ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ | ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ |
|------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| 1 | Ελένη Μούρη | Καθηγήτρια | |
| 2 | Σπυρίδων Σιάκας | Αναπληρωτής Καθηγητής | |
| 3 | Στυλιανός Σκουρλής | Ακαδημαϊκός Υπότροφος | |

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένη Χριστίνα Χρυσοβαλάντου Πολλάτου του Γεράσιμου Πολλάτου, με αριθμό μητρώου 19674152, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών 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 μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή*

Ο/Η Δηλών/ούσα



*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

(Υπογραφή)

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

** 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):*



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ : **ANIMATION ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΩΡΟΥ ΣΕ VIDEOGAME**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ: ΚΟΣ ΣΚΟΥΡΛΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ, ΚΑ ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΠΟΛΛΑΤΟΥ

ΠΑΔΑ : ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

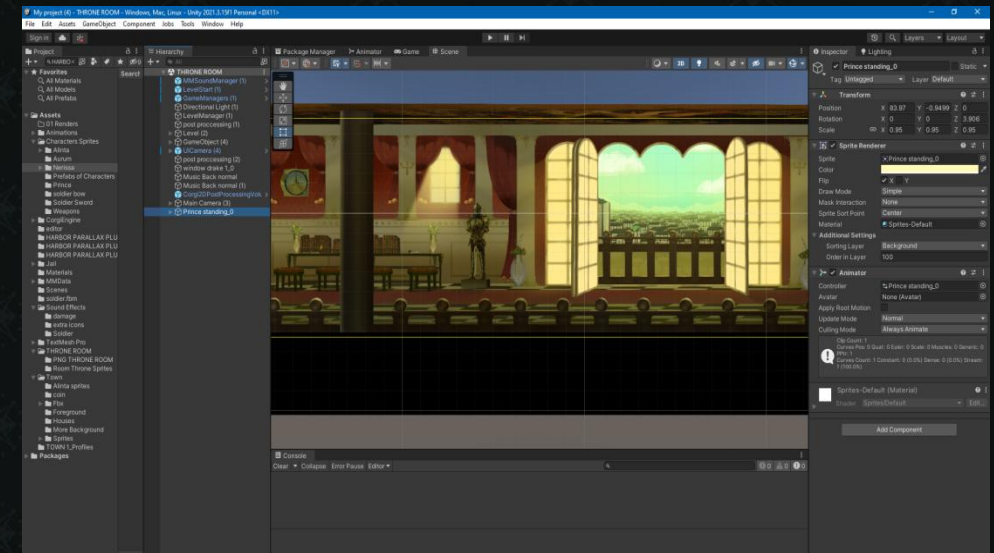
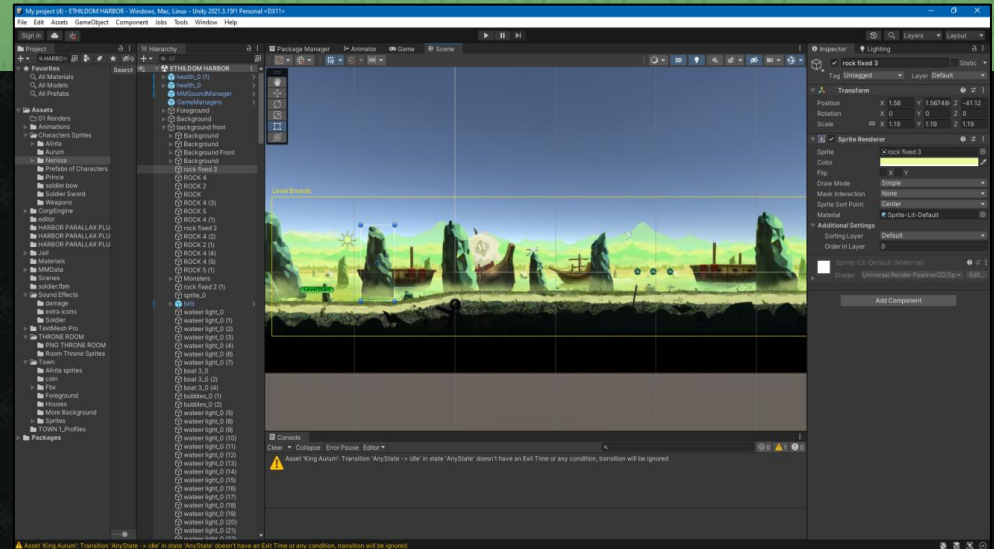
CORGI UNITY

CORGI ENGINE

Το βιντεοπαιχνίδι μας με τίτλο “Emerald Tide” δημιουργήθηκε εντός 7 μηνών με την βοήθεια του Κ. Σκουρλή, της κ. Μούρη και το Corgi engine, ένα 2d Unity Platformer Kit. Το Corgi engine μας παρείχε το κώδικα και τα scripts που είχαμε ανάγκη για να λειτουργήσει η 2d πλατφόρμα μας

Η χρήση του Corgi, μας επέτρεψε να αφοσιωθούμε πλήρως στο κομμάτι του animation και του σχεδιασμού. Το παιχνίδι μας αποτελείται από:

1. 4 πίστες 2d platformer
2. 2 boss battle
3. Animated Intro



GAMEPLAY

Οι 4 πίστες 2d platformer αποτελούνται από: 1. Λιμάνι, 2. Πόλη, 3. Φυλακές, 4. Αίθουσα του θρόνου

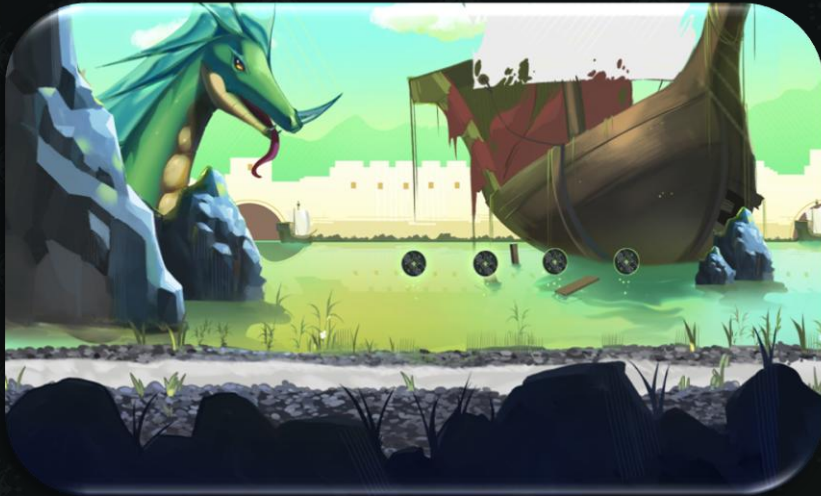
Όλες οι πίστες έχουν δημιουργηθεί με διαφορετικά assets και animations. Θέλαμε να προβάλλουμε μια ποικιλία από αντικείμενα και να δοκιμάσουμε μια γκάμα ανοιχτών και κλειστών χώρων

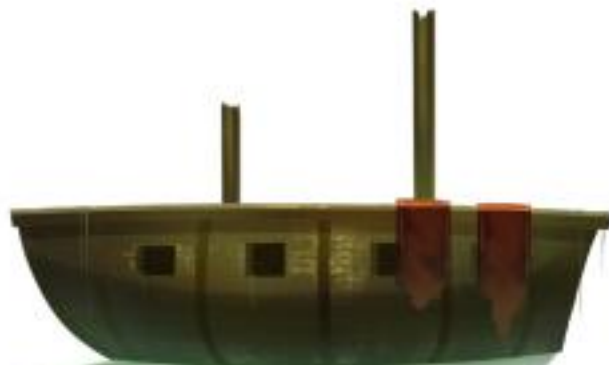
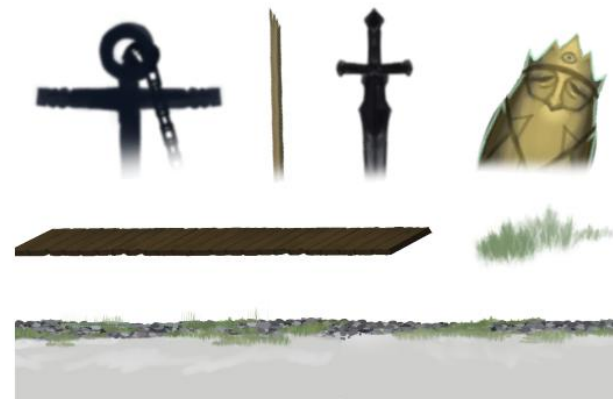


- ◆ New Game
- Resume
- Gallery
- Settings
- Quit Game

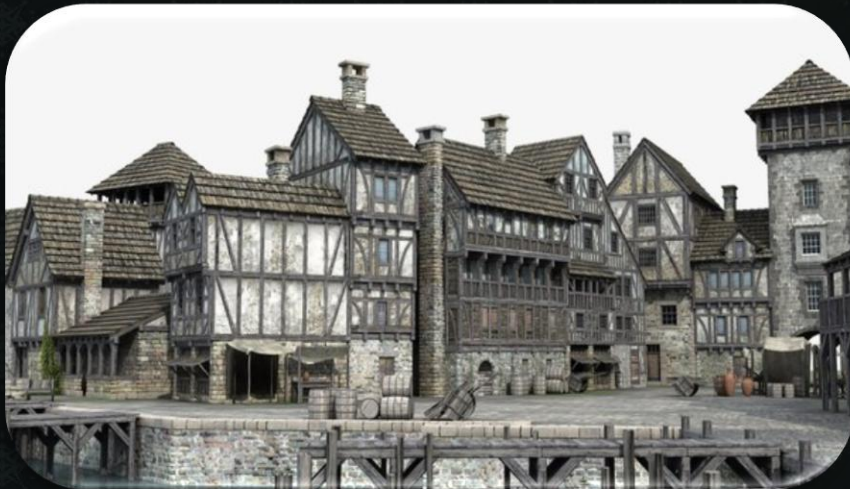


ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ REFS ΛΙΜΑΝΙ





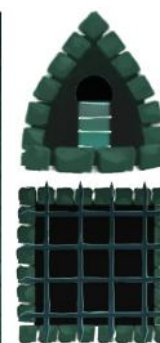
ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ REFS ΠΟΛΗ





ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ REFS ΦΥΛΑΚΕΣ





ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ REFS ΑΙΘΟΥΣΑ ΘΡΟΝΟΥ



ΑΣΣΕΤΣ ΑΙΘΟΥΣΑ ΘΡΟΝΟΥ





ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

AZURATH



NERISSA

Η Νερίσσα ζούσε και διέυθνε με την μικρότερη αδελφή της ένα φαρμακείο στο Ethlodom. Όπως και άλλοι πολλοί κάτοικοι του βασιλείου, μπορούσε να χρησιμοποιήσει μαγεία. Δίνοντας λίγη από την ενέργειά της, μπορούσε να παράξει αντίδοτα και να γιατρέψει οτιδήποτε άγγιζε.

Με το νέο διάταγμα του πρίγκηπα, η πρωταγωνίστριά μας και η αδελφή της, οδηγήθηκαν ενώπιον του για να ξεκινήσει η τραγωδία της Νερίσσας,



ΠΡΟΦΙΛ ΝΕΡΙΣΣΑ

Το κίνητρο της Νερίσσα τροφοδοτείται από την αδικία που αντιμετώπισε κατά τη διάρκεια της φυλάκισής της και τη δολοφονία της αδελφής της στα χέρια του βασιλιά.

Παρά τις δυνάμεις της, η Νερίσσα είναι ακόμα ευάλωτη και εύθραυστη. Κουβαλάει το τραύμα των προηγούμενων εμπειριών της και ο θυμός της φουντώνει όποτε της το θυμίζουν. Η σχέση της με τη θεότητα που της έδωσε τις δυνάμεις είναι περίπλοκη, καθώς αγωνίζεται να καταλάβει τους όρους του συμβολαίου που έκανε.



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ANIMATION ΣΤΟ EMERALD TIDE

NERISSA
(Player)



Για να δώσουμε κίνηση στην Νερίσσα, έπρεπε να χωρίσουμε σε layer τα μέλη του σώματός της και να της κατασκευάσουμε ένα σκελετό(bones)

MONTELA NERISSA

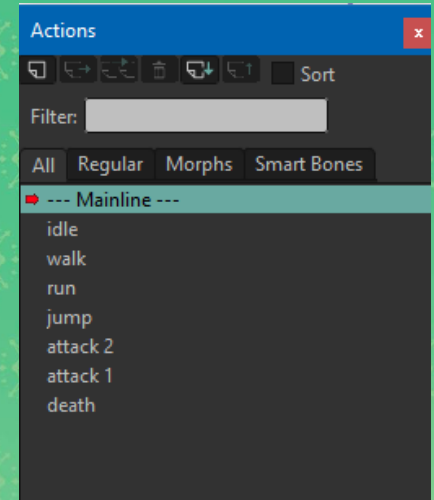
NERISSA

(MONTELO ΣΕ LAYERS)



NERISSA

(BONES)



Έχοντας δώσει σκελετό στην Νερίσσα, πλέον μπορούμε να την κουνήσουμε όπως επιθυμούμε σε αυτή την οπτική γωνία

SPRITE SHEETS

Για κάθε κίνηση της Νερίσσας δημιουργήθηκε ένα spritesheet. Κάθε spritesheet έπρεπε να προστεθεί στο unity

Αυτή τη διαδικασία την ακολουθήσαμε για όλα τα animated assets του παιχνιδιού. Κάθε ένα από αυτά:

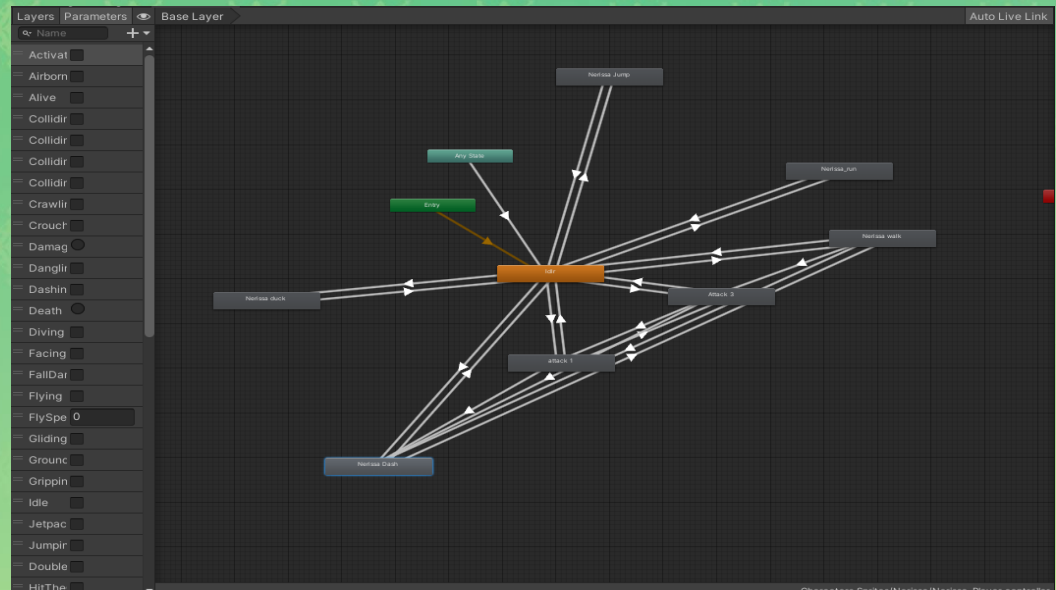
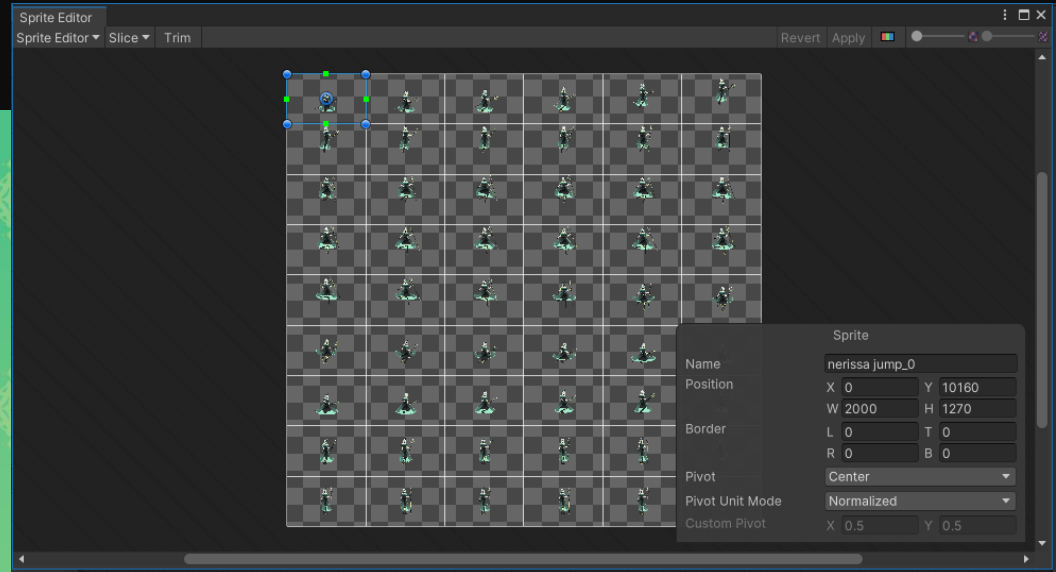
1. Χωρίστηκε σε μέλη
2. Απέκτησε σκελετό
3. Απέκτησε την επιθυμητή κίνηση
4. Μετατράπηκε σε spritesheet
5. Εντάχθηκε στην πίστα



SPRITE SHEETS

Έχοντας εισάγει τα spritesheet, οφείλαμε να:

1. Δημιουργήσουμε ένα νέο object το οποίο θα ήταν το μοντέλο της Νερίσσα
2. Να εισάγουμε το αντιπροσωπευτικό της sprite (για εμάς το πρώτο png του idle animation)
3. Να εισάγουμε ένα ένα τα spritesheet στο Unity
4. Να τα χωρίσουμε σε εικόνες πάλι
5. Να εισαχθούν στο μοντέλο με το ανάλογο όνομα
6. Να κατασκευαστεί προσεκτικά το animator, έτσι ώστε να εισάγουμε τα απαραίτητα σενάρια



ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗ

Οι στρατιώτες όπως και όλα τα προηγούμενα μοντέλα είναι αποτέλεσμα μίξης διάφορων τεχνικών. Κάθε ένα από αυτά τα μέλη τους έγιναν animated, με σκοπό να σχηματιστούν 6 κύριες κινήσεις: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Τρέξιμο, 4. Επίθεση 1, 5. Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις με τις λεπίδες, οι λάμπες και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.



ΑΔΡΑΝΗΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης παραμένει ακίνητος και η κάπτα του κινείται πάνω κάτω

FRAMES:
45

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης περπατάει κρατώντας το σπαθί στο χέρι του

FRAMES:
36

ΤΡΕΞΙΜΟ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης κάνει γρήγορα βήματα κρατώντας το σπαθί στο χέρι του

FRAMES:
42

ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης κάνει επίθεση με το σπαθί του

FRAMES:
48

ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης δέχεται ζημιά και πηγαίνει προς τα πίσω όσο βρήγει γλίτσα

FRAMES:
20

ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ



Ο στρατιώτης πεθαίνει και μετατρέπεται σε γλίτσα που εξατμίζεται

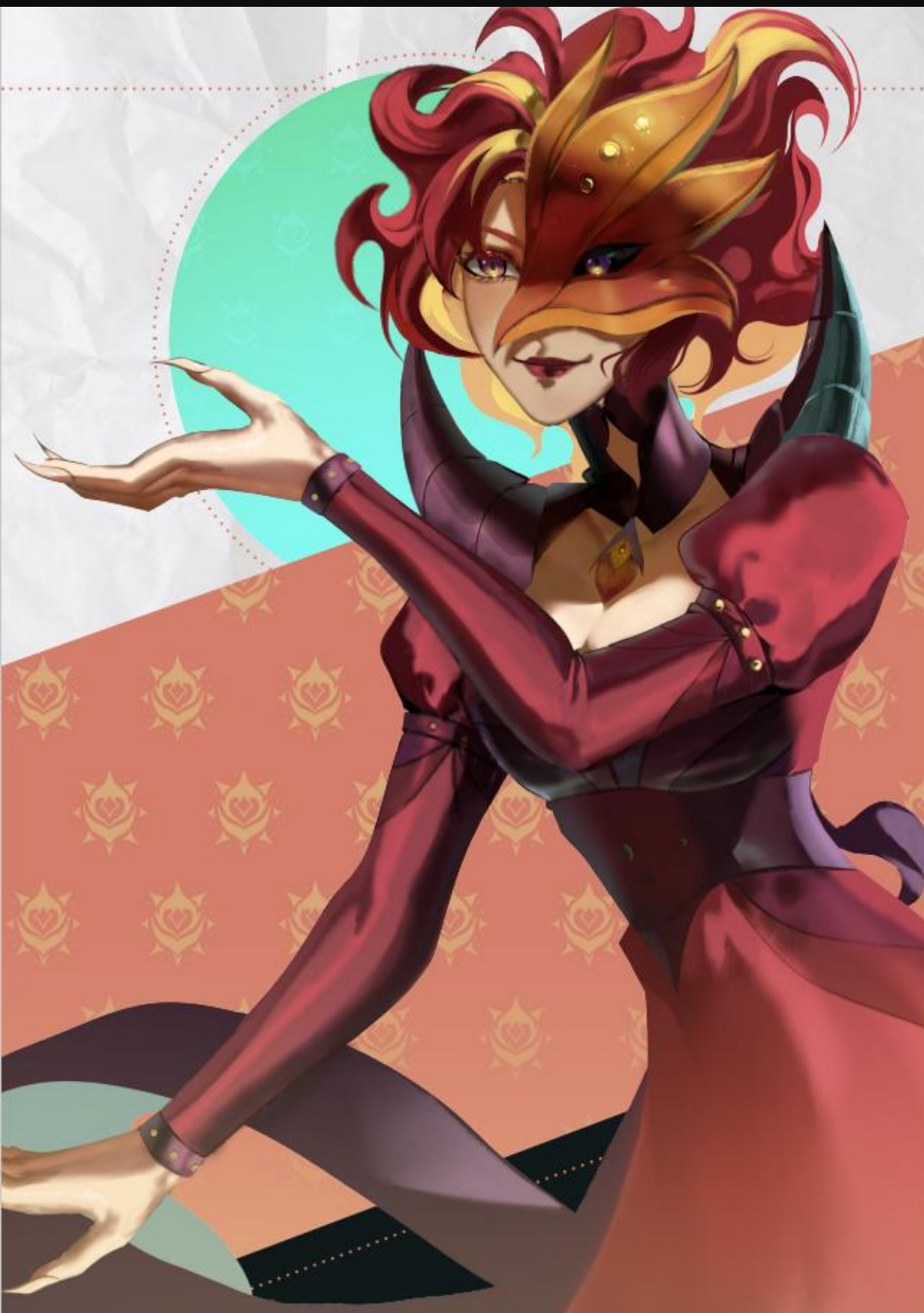
FRAMES:
56

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ GAME

LOADING SCREEN

Εκτός των σταδίων του παιχνιδιού η Νερίσσα εμφανίζεται σαν μικρή φιγούρα. Περιπατώντας πάνω στο χάρτη, ταυτόχρονα δείχνει που βρισκόμαστε στο παιχνίδι





ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ



ΑΛΙΝΤΑ

Η Άλιντα ανήκει στο συμβούλιο του Aurum και είναι γνωστή για την πονηριά της. Χρησιμοποιεί τις δυνάμεις της για να χειραγωγήσει τις καταστάσεις υπέρ της και να υπηρετήσει τον Aurum. Είναι υπεύθυνη για τις αποστολές έξω από το βασίλειο και έχει καθήκον να συλλάβει όσους χρησιμοποιούν μαγεία εντός των τειχών του Ethildom.



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

FLAMEWING

ΠΡΟΦΙΛ ΑΛΙΝΤΑ

Η Άλιντα είναι ένας χειριστική και λειτουργεί ως το τσιράκι του πρίγκιπα. Είναι πιστή στον Aurum και θα κάνει τα πάντα για να προστατεύσει τη θέση και τη δύναμή του. Η Άλιντα είναι επίσης πολύ περήφανη και δεν φοβάται να επιδείξει τη θέση και την επιρροή της. Είναι μια ικανή μαχήτρια και έχει συνάψει συμβόλαιο που της δίνει τη δύναμη να ελέγχει τη φωτιά κατά βούληση.



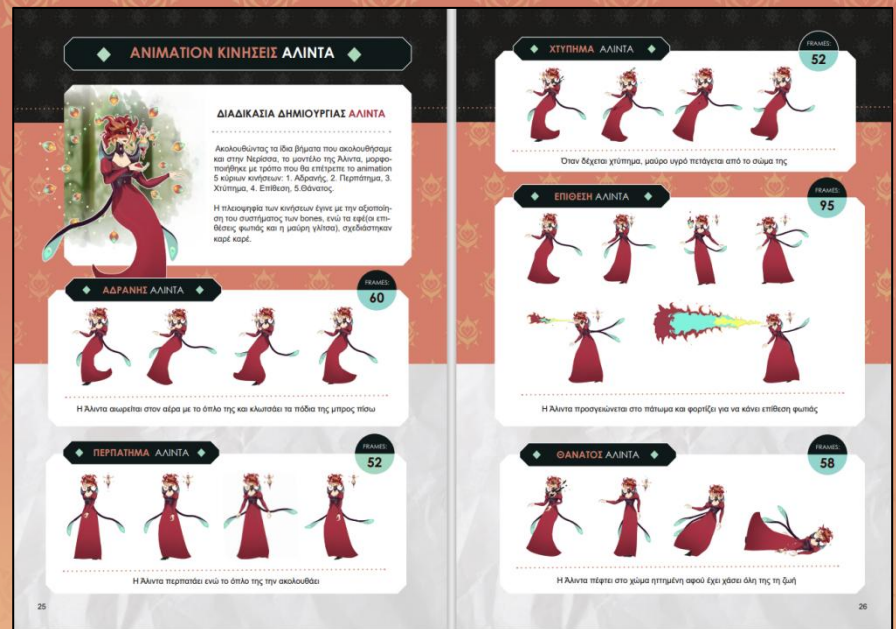
ALINTA (Enemy)

Η Άλιντα είναι η μια από τις 2 φιγούρες που είδαμε στο intro και αντιπροσωπεύει το συμβούλιο του πρίγκιπα

Για να φτάσει στην επόμενη πίστα ο παίκτης, πρέπει να νικήσει την Άλιντα, που ανάμεσα στις βασικές κινήσεις:

1. Αδράνεια
2. Περπάτημα
3. Άλμα
4. Θάνατος

Χρησιμοποιεί επιθέσεις φωτιάς που προκαλούν μεγάλη ζημιά στον ήρωα



ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΑΛΙΝΤΑ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΑΛΙΝΤΑ

Ακολουθώντας τα ίδια βήματα που ακολουθήσαμε και στην Νερίσσα, το μοντέλο της Άλιντα, μορφοποιήθηκε με τρόπο που θα επέτρεπε το animation 5 κύριων κινήσεων: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Χτύπημα, 4. Επίθεση, 5.Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις φωτιάς και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.

ΑΔΡΑΝΗΣ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:
60



Η Άλιντα αιωρείται στον αέρα με το όπλο της και κλωτσάει τα πόδια της μπρος πίσω

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:
52



Η Άλιντα περπατάει ενώ το όπλο της την ακολουθεί

ΧΤΥΠΗΜΑ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:
52



Όταν δέχεται χτύπημα, μαύρο υγρό πετάγεται από το σώμα της

ΕΠΙΘΕΣΗ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:
95



Η Άλιντα προσεγγίζεται στο πάτωμα και φορτίζει για να κάνει επίθεση φωτιάς

ΘΑΝΑΤΟΣ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:
58



Η Άλιντα πέφτει στο χώμα ηττημένη αφού έχει χάσει όλη της τη ζωή



AURUM

Μετά τον πρόωρο θάνατο του πατέρα του, ο Όρουμ ανέλαβε τον θρόνο και κέρδισε το τίτλο του τύραννου στο Έθιλντομ. Πρώτο του διάταγμα ήταν να φέρουν μπροστά του όλους όσους μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν μαγεία. Όσοι του ήταν χρήσιμοι, κρατούνταν υπόγεια στις κατακόμβες του βασιλείου, ενώ οι υπόλοιποι καταδικάζονταν σε θάνατο. Στην επιδίωξή του για κυριαρχία, έδωσε τέλος στην αδελφή της Nerissa.



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

AVARUS

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Ο Όρουμ είναι άπληστος και διψασμένος για εξουσία. Είναι η αιτία πολλών βασάνων και πόνου μέσα στο Βασίλειο, καθώς ενδιαφέρεται ελάχιστα για τις ανάγκες και τις επιθυμίες των υπηκόων του. Προς το παρόν, ο σκοπός του είναι να συγκεντρώσει την μαγεία του βασιλείου, για να την χρησιμοποιήσει όπως αυτός επιθυμεί.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ



AURUM (Villain)

Ο Όρουμ λοιπόν είναι ο κακός της ιστορίας μας και το τελικό μποσάκι για το δείγμα του παιχνιδιού μας

Όπως και η Νερίσσα, ο Όρουμ χρησιμοποιεί μαγεία και έχει την δική του γκάμα από animations:

1. Αδράνεια
2. Περπάτημα
3. Θάνατος
4. Επίθεση μαγείας 1
5. Επίθεση μαγείας 2
6. Επίθεση μαγείας 3

Για την τελική φάση του παιχνιδιού, η Νερίσσα πρέπει να πολεμήσει τον Όρουμ



ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΟΡΟΥΜ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΟΡΟΥΜ

Με την εμπειρία που αποκτήσαμε από τα προηγούμενα μοντέλα, ο διαχωρισμός των μελών του πρίγκηπα δεν μας προκάλεσε προβλήματα. Έχοντας τροποποιήσει τον Όρουμ όπως χρειαζόταν, σχημάτισαμε 6 κύριες κινήσεις: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Επίθεση 1, 4. Επίθεση 2, 5. Επίθεση 3, 6. Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις με τις λεπίδες, οι λάμπες, οι σκιές και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.



ΑΔΡΑΝΗΣ ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

45



Ο Όρουμ παραμένει ακίνητος και η κάπα του κινείται δεξιά και αριστερά

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

42



Ο Όρουμ περπατάει με το σπαθί στο χέρι του και με τις λεπίδες να τον ακολουθούν

ΕΠΙΘΕΣΗ 1 ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

144



Ο Όρουμ αιωρείται στον αέρα και με μια κίνηση του σπαθιού του ρίχνει τις λεπίδες μακριά

ΕΠΙΘΕΣΗ 2 ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

117



Ο Όρουμ σηκώνει το σπαθί του και με μια κίνηση φέρνει την λεπίδα του κάτω

ΕΠΙΘΕΣΗ 3 ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

72



Ο Όρουμ χρησιμοποιεί μαγεία και γίνεται μια μαύρη αύρα που προκαλεί ζημιά

ΑΝΑΤΙΝΑΞΗ ΟΡΟΥΜ

FRAMES:

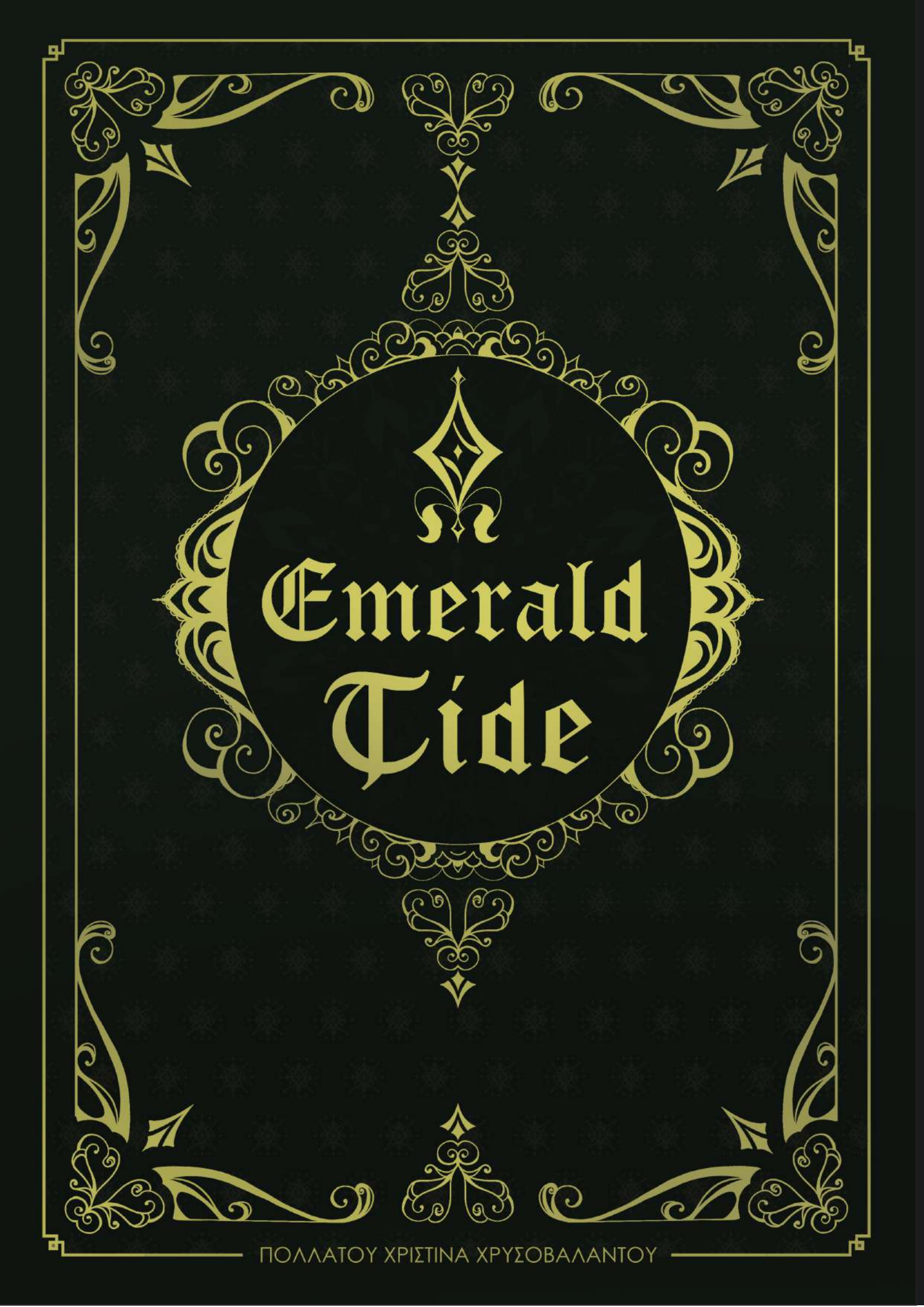
122



Ο Όρουμ ανοίγει τα χέρια του και κάνει έκρηξη



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ



Emerald
Tide

ΠΟΛΛΑΤΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ

Τίτλος βιβλίου: Emerald Tide

Σχεδιασμός βιβλίου : Πολλάτου Χριστίνα Χρυσοβαλάντου

Επιμέλεια:Κα Μούρη Ελένη, Κος Σκουρλής Στυλιανός


Πτυχιακή Εργασία:

Animation και σχεδιασμός περιβάλλοντος σε βιντεοπαιχνίδι



Emerald Tide

Σχεδιασμός βιβλίου : Πολλάτου Χριστίνα Χρυσοβαλάντου



ΠΡΟΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία ολοκληρώθηκε σε ένα απαιτητικό αλλά ιδιαίτερα ενδιαφέρον αντικείμενο: **Την δημιουργία ηλεκτρονικού παιχνιδιού (2d platformer), μέσω του οποίου αναδεικνύουμε τεχνικές animation και σχεδιασμού περιβάλλοντος και σχεδιασμού περιβάλλοντος.**

Θα ήθελα αρχικά να ευχαριστήσω θερμά τους επιβλέποντες καθηγητές μου κ. Στυλιανό Σκουρλή που δέχτηκε την ιδέα μου για το συγκεκριμένο παιχνίδι, καθώς και την κ. Μούρη Ελένη για τη βοήθεια και την καθοδήγηση που μου παρείχαν κατά την διάρκεια δημιουργίας του «Emerald Tide».

Επιπλέον, θέλω να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για την υποστήριξή τους καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου και τα μέλη του Αμπούντα κατά την εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|--|------------|
| Περίληψη..... | 7 |
| Abstract..... | 8 |
| Εισαγωγή..... | 10 |
| Ενότητα 1: Χαρακτήρες | |
| 1.1. Εισαγωγή Χαρακτήρα : Νερίσσα..... | 14 |
| 1.2. Εισαγωγή Χαρακτήρα : Άλιντα..... | 21 |
| 1.3. Εισαγωγή Χαρακτήρα : Όρουμ..... | 27 |
| 1.4. Εισαγωγή Χαρακτήρα : Στρατώτης..... | 33 |
| Ενότητα 2: Επίπεδα παιχνιδιού | |
| 2.1. Ethildom Harbor..... | 37 |
| 2.1.1. Μελέτη Δημιουργίας Λιμανιού..... | 38 |
| 2.1.2. Κατασκευή Πίστας..... | 39 |
| 2.1.3. Assets Λιμανιού..... | 43 |
| 2.1.4. Τέρατα Λιμανιού..... | 47 |
| 2.2. Πόλη Έθιλντομ..... | 53 |
| 2.2.1. Μελέτη Δημιουργίας Έθιλντομ..... | 54 |
| 2.2.2. Κατασκευή Πίστας..... | 55 |
| 2.2.3. Boss Fight Alinta..... | 59 |
| 2.2.4. Assets Πόλη Έθιλντομ..... | 61 |
| 2.2.5. Τέρατα Έθιλντομ..... | 65 |
| 2.3. Underground Jail..... | 69 |
| 2.3.1. Μελέτη Δημιουργίας Φυλακής..... | 70 |
| 2.3.2. Κατασκευή Πίστας..... | 71 |
| 2.3.3. Assets Φυλακής..... | 75 |
| 2.3.4. Τέρατα Λιμανιού..... | 79 |
| 2.4. Αίθουσα του Θρόνου..... | 83 |
| 2.4.1. Μελέτη Αίθουσας Θρόνου..... | 84 |
| 2.4.2. Κατασκευή Πίστας..... | 85 |
| 2.4.3. Boss Fight Aurum..... | 87 |
| 2.4.4. Assets Αίθουσας Θρόνου..... | 89 |
| 2.4.5. Τέρατα Λιμανιού..... | 95 |
| Ενότητα 3: Animation | |
| 3.1. Storyboard..... | 99 |
| 3.2. Τελικό Animation..... | 103 |
| Επίλογος..... | 111 |
| Βιβλιογραφία..... | 113 |

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως θέμα την δημιουργία ηλεκτρονικού παιχνιδιού (χρησιμοποιώντας το λογισμικό της Unity, -συγκεκριμένα το corji engine-). Μέσω αυτού αναδεικνύουμε τεχνικές animation και σχεδιασμού περιβάλλοντος.

Σε αυτό το art book παρουσιάζεται η σχεδιαστική πορεία της τελικής εργασίας. Συμπεριλαμβάνει πληροφορίες, animations, assets, storyboards και χαρακτήρες της ιστορίας που αναπτύξαμε για το παιχνίδι. Η συγγραφή, ο σχεδιασμός και η κατασκευή του ήταν μια προκλητική εμπειρία. Η διαδικασία ξεκίνησε με καταιγισμό ιδεών και σκιαγράφησης της έννοιας του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της ιστορίας, των χαρακτήρων, των κανόνων και των περιβαλλόντων. Η διαδικασία αυτή περιλάμβανε προσεκτική μελέτη και αναζήτηση παρόμοιων παιχνιδιών, καθώς και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για να διασφαλιστεί ότι το παιχνίδι είναι ελκυστικό και διασκεδαστικό.

Η σύνταξη του κώδικα του παιχνιδιού δεν αποτέλεσε πρόβλημα για εμάς, καθώς το corji engine της unity, μας εφοδίασε με όλες τις εντολές και τα scripts που χρειαζόμασταν για να φτιάξουμε το παιχνίδι μας.

Ο σχεδιασμός των περιβαλλόντων ήταν μια από τις πιο κρίσιμες πτυχές της ανάπτυξης του παιχνιδιού, αφού έπρεπε να αναδείξουμε την κατανόηση του φωτισμού, των σκιών, των χρωμάτων και των προοπτικών μας.

Η σχεδίαση των περιβαλλόντων μας ήταν μια προκλητική διαδικασία, καθώς πριν από αυτό το πρότζεκτ δεν είχαμε ξαναδημιουργήσει περιβάλλοντα. Οι περισσότερες δουλειές μας έως τώρα είχαν σαν επίκεντρο το ανθρώπινο σώμα, συνεπώς αυτή η πτυχιακή μας ανάγκασε να πειραματιστούμε και να βγούμε από την βολική μας ζώνη.

Η δημιουργία του «Emerald Tide» ήταν μια διαδικασία που απαίτησε πολλή δουλειά και υπομονή, ωστόσο πρέπει να σημειωθεί ότι ήταν και εξαιρετικά ανταποδοτική. Είναι μια δουλειά που σίγουρα δεν θα μπορούσαμε να ολοκληρώσουμε χωρίς την καθοδήγηση και την υποστήριξη του κ. Στυλιανού Σκουρλή και κ. Μούρη Ελένης.

Συνολικά, η διαδικασία γραφής, σχεδίασης και δημιουργίας του παιχνιδιού ήταν μια πρωτόγνωρη και διασκεδαστική εμπειρία που ήταν απίστευτα ικανοποιητική και μας κίνησε το ενδιαφέρον για να ξανά ασχοληθούμε σε αυτό το κλάδο μελλοντικά.



ABSTRACT

The subject of this thesis is the creation of an electronic game (using the software of Unity, -specifically the corgi engine-). Through this we highlight animation and environment design techniques.

This art book presents the design process of the final work. It includes information, animations, assets, storyboards and story characters we developed for the game. Writing, designing and building it was a challenging experience. The process began with brainstorming and sketching out the concept of the game, including the story, characters, rules, and environments. This process involved careful study and searching for similar games, as well as problem-solving skills to ensure that the game is engaging and fun.

Writing the game code was not a problem for us, as unity's corgi engine provided us with all the commands and scripts we needed to build our game.


Designing the environments was one of the most critical aspects of the game's development, as we had to demonstrate our understanding of lighting, shadows, colors and perspectives.

Designing our environments was a challenging process as we had never created environments before this project. Most of our work until now has focused on the human body, so this thesis forced us to experiment and get out of our comfort zone.

Creating «Emerald Tide» was a process that required a lot of work and patience, but it must be noted that it was also extremely rewarding. It is a job that we certainly could not have completed without the guidance and support of Mr. Stylianos Skourlis and Mr. Mouris Elenis.

All in all, the process of writing, designing and creating the game was an unprecedented and fun experience that was incredibly rewarding and made us interested in working in this industry again in the future.





Castle

Ethildom town

Ethildom harbor

Bottomless sea

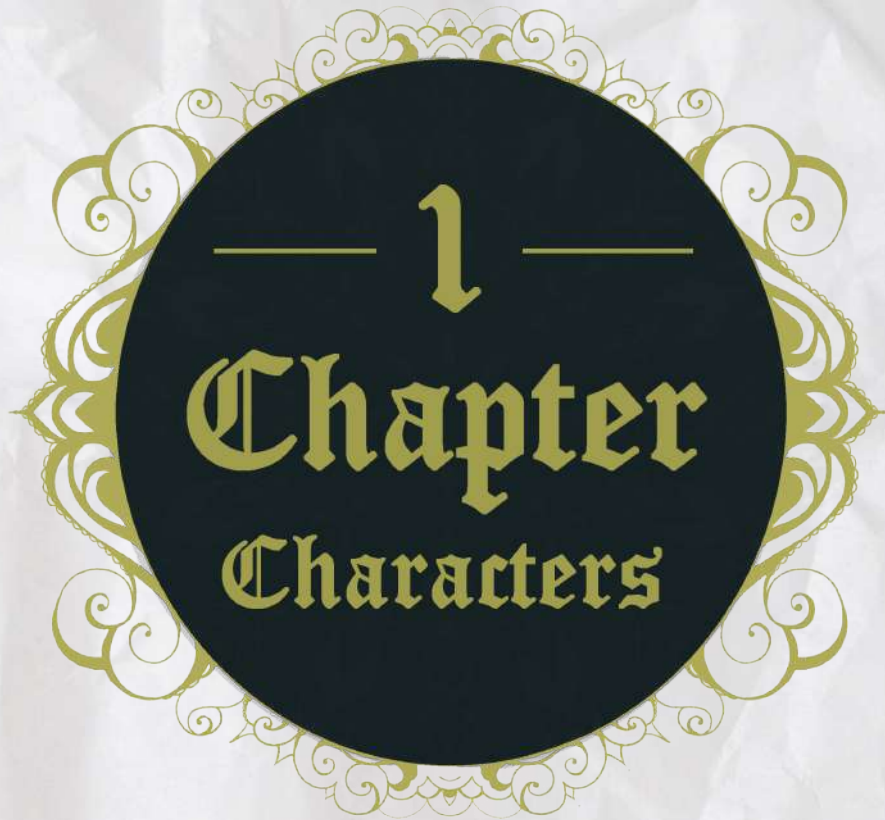
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το art book θα λειτουργήσει ως ένας περιεκτικός οδηγός για την ανάπτυξη του «Emerald Tide». Θα καλύψει τα διάφορα στάδια του παιχνιδιού, ξεκινώντας από τα σχέδια χαρακτήρων. Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει το σχεδιασμό των χαρακτήρων που θα χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι, τη προσωπικότητάς τους και την δημιουργία των animations τους.

Στο δεύτερο στάδιο, το artbook θα επικεντρωθεί στα σχέδια επιπέδου. Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει τη δημιουργία των περιβαλλόντων στα οποία θα πλοηγηθεί ο παίκτης, συμπεριλαμβανομένων των διαφόρων τεράτων και των assets που θα υπάρχουν. Το art book θα παρέχει όλα τα στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν στις 6 πίστες του παιχνιδιού (4 2d platformers, 2 boss battles). Το κεφάλαιο αυτό θα εμβαθύνει στο animation των χαρακτήρων και των επιπέδων. Το animation είναι μια κρίσιμη πτυχή του παιχνιδιού, καθώς ζωντανεύει τους χαρακτήρες και παρέχει στους παίκτες μια αίσθηση κίνησης και αλληλεπίδρασης.

Τέλος, στο τρίτο στάδιο, το artbook θα αναλύσει τα storyboard και τις μικρές μήκους ταινίες του «Emerald Tide». Συγκεκριμένα τις λεπτομέρεις που περιβάλλουν το intro και το outro του παιχνιδιού.

Συνολικά, το artbook θα παρέχει στους αναγνώστες έναν ολοκληρωμένο οδηγό για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, από τα σχέδια χαρακτήρων του πρώτου σταδίου έως τα τελικά κινούμενα σχέδια. Εστιάζοντας σε κάθε στάδιο ξεχωριστά, το artbook θα παρέχει στους αναγνώστες μια λεπτομερή κατανόηση των διαφόρων πτυχών της ανάπτυξης παιχνιδιών.



1 Chapter Characters

Σε αυτό το κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι λεπτομέρειες και οι κινήσεις των ανθρώπινων χαρακτήρων που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Παρακολουθούμε την σχεδιαστική πορεία των ηρώων μας από τα πρόχειρα σκίτσα έως τα στιγμύτυπα των τελικών animation που χρησιμοποιήθηκαν στο «Emerald Tide».









NERISSA

Η Νερίσσα ζούσε και διεύθυνε με την μικρότερη αδελφή της ένα φαρμακείο στο Ethildom. Όπως και άλλοι πολλοί κάτοικοι του βασιλείου, μπορούσε να χρησιμοποιήσει μαγεία. Δίνοντας λίγη από την ενέργειά της, μπορούσε να παράξει αντίδοτα και να γιατρέψει οτιδήποτε άγγιζε.

Με το νέο διάταγμα του πρίγκηπα, η πρωταγωνίστριά μας και η αδελφή της, οδηγήθηκαν ενώπιον του για να ξεκινήσει η τραγωδία της Νερίσσας,



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

AZURATH

ΠΡΟΦΙΛ ΝΕΡΙΣΣΑ

Το κίνητρο της Νερίσσα τροφοδοτείται από την αδικία που αντιμετώπισε κατά τη διάρκεια της φυλάκισής της και τη δολοφονία της αδελφής της στα χέρια του βασιλιά.

Παρά τις δυνάμεις της, η Νερίσσα είναι ακόμα ευάλωτη και εύθραυστη. Κουβαλάει το τραύμα των προηγούμενων εμπειριών της και ο θυμός της φουντώνει όποτε της το θυμίζουν. Η σχέση της με τη θεότητα που της έδωσε τις δυνάμεις είναι περίπλοκη, καθώς αγωνίζεται να καταλάβει τους όρους του συμβολαίου που έκανε.





Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΝΕΡΙΣΣΑ

Η Νερίσσα είναι η πρωταγωνίστρια του «Emerald Tide» και ο χαρακτήρας που χρησιμοποιείται σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αρχικά είχαμε σχεδιάσει περισσότερες πίστες και αμφιέσεις για τα στάδια που θα περνάει ο παίκτης, ωστόσο λόγω χρόνου, συγκεντρωθήκαμε και ολοκληρώσαμε τις 4 πιο αντιπροσωπευτικές πίστες. Σκοπός της είναι να τις διασχίσει και να νικήσει τους στρατιώτες που στέκονται εμπόδιο για να φτάσει στο παλάτι του πρίγκηπα.

◆ ΠΡΩΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΝΕΡΙΣΣΑ ◆



Η Νερίσσα πέρασε από διάφορα στάδια μέχρι να κατασταλάξουμε στο μοντέλο του παιχνιδιού. Στα αριστερά βλέπουμε την ανθρώπινη μορφή της πριν την εκτέλεση της μικρής αδελφής της. Στην μέση το αρχικό σχέδιο για το μοντέλο της μετά το συμβόλαιο και στα αριστερά το τελικό και official design που βλέπουμε στο παιχνίδι.



ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ANIMATION

Το τελικό μοντέλο (στα δεξιά), ήταν το αποτέλεσμα στο οποίο καταλήξαμε ύστερα από πολλές δοκιμές στο σχεδιασμό και στο animation. Η Νερίσσα πέρασε πολλές αλλαγές για την διευκόλυνση του animation της. Σίγουρα η μετάβαση από fbx σε sprites μας βοήθησε, αφού μας επέτρεψε να την χωρίσουμε σε περισσότερα κομμάτια, ισοδυναμώντας σε καλύτερες κινήσεις. Κοντά σε όλα τα animations έπρεπε να επεμβούμε και με ένα δεύτερο πρόγραμμα, για να διορθώσουμε λεπτομέρειες και κινήσεις, όπως ήταν αυτή του φορέματος στο τρέξιμο, άλμα, περπάτημα, κ.α. Ένα στοιχείο που μας απασχόλησε σε κάθε μια από τις κινήσεις μας, ήταν η συμμετοχή της τριαινας. Σαν ένα ογκώδες όπλο, έπρεπε να δωθεί μεγάλη προσοχή στον τρόπο χείρησής του, έτσι ώστε σώμα και όπλο να κινούνται αρμονικά.



ΑΖΟΥΡΑΘ
ΤΡΙΑΙΝΑ

ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΝΕΡΙΣΣΑ



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΝΕΡΙΣΣΑ

Η Νερίσσα είναι αποτέλεσμα μίξης διάφορων τεχνικών. Έχοντας αποφασίσει ποιο θα είναι το τελικό της μοντέλο, χωρίσαμε τα άκρα που θα κινούνταν σε layers. Κάθε ένα από αυτά τα επίπεδα έγιναν animated, με σκοπό να σχηματιστούν 8 κύριες κινήσεις: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Τρέξιμο, 4. Άλμα, 5. Dash, 6. Θάνατος, 7. Επίθεση 1, 8. Επίθεση 2.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι σκιές, η μαύρη γλίτσα και η μπάλα ενέργειας), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.

ΑΔΡΑΝΗΣ ΝΕΡΙΣΣΑ

FRAMES:

45



Η Νερίσσα παραμένει ακίνητη και το φόρεμά της κουνιέται αριστερά δεξιά

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΝΕΡΙΣΣΑ

FRAMES:

32



Η Νερίσσα περπατάει, χτυπώντας την τρίαινα κάτω και με το φόρεμα να κουνιέται έντονα

◆ ΤΡΕΞΙΜΟ ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

28



Η Νερίσσα σηκώνει την τρίαινα και κάνει γρήγορα βήματα

◆ ΑΛΜΑ ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

54



Η Νερίσσα γονατίζει κάτω και κάνει ένα μεγάλο άλμα προς τα πάνω

◆ DASH ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

28



Η Νερίσσα γίνεται μπάλα ενέργειας και κινείται μπροστά

◆ ΘΑΝΑΤΟΣ ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

18



Η Νερίσσα έχει χάσει όλη της τη ζωή και πέφτει κάτω

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ 1 ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

45



Η Νερίσσα γίνεται σκιά, κάνει ένα βήμα μπροστά και χτυπάει τον εχθρό της

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ 2 ΝΕΡΙΣΣΑ ◆

FRAMES:

55



Η Νερίσσα σηκώνει την τριαινά της και εκτοξεύει ένα ρόμβο ενέργειας



Icons για τις επιθέσεις της Νερίσσας (R= επίθεση 1, E=επίθεση 2)

CHIBI ΝΕΡΙΣΣΑ



Η μορφή με την οποία η Νερίσσα διασχίζει το χάρτη, όσο φορτώνουν οι πίστες



Εκφράσεις που σχεδιάσαμε με την Νερίσσα για να εξοικειωθούμε με το design





ΑΛΙΝΤΑ

Η Άλιντα ανήκει στο συμβούλιο του Augum και είναι γνωστή για την ποιηριά της. Χρησιμοποιεί τις δυνάμεις της για να χειραγωγήσει τις καταστάσεις υπέρ της και να υπηρετήσει τον Augum. Είναι υπεύθυνη για τις αποστολές έξω από το βασίλειο και έχει καθήκον να συλλάβει όσους χρησιμοποιούν μαγεία εντός των τειχών του Ethildom.



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

FLAMEWING

ΠΡΟΦΙΛ ΑΛΙΝΤΑ

Η Άλιντα είναι ένας χειριστική και λειτουργεί ως το τσιράκι του πρίγκιπα. Είναι πιστή στον Augum και θα κάνει τα πάντα για να προστατεύσει τη θέση και τη δύναμή του. Η Άλιντα είναι επίσης πολύ περήφανη και δεν φοβάται να επιδείξει τη θέση και την επιρροή της. Είναι μια ικανή μαχήτρια και έχει συνάψει συμβόλαιο που της δίνει τη δύναμη να ελέγχει τη φωτιά κατά βούληση.



Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΑΛΙΝΤΑ

Ο ρόλος της Άλιντα στο παιχνίδι είναι να προετοιμάσει τον παίκτη για την τελική μάχη με τον πρίγκηπα. Πριν ξεκινήσουμε αυτό το project, υπήρχαν 4 σύμβουλοι. Ο καθένας με την δικιά του προσωπικότητα, δυνάμεις και πίστεις. Ο παίκτης θα έπρεπε να τους αντιμετωπίσει και να τους νικήσει προτού φτάσει στον Όρουμ. Λόγω του χρόνου που είχαμε στην διάθεσή μας, αποφασίσαμε το συμβούλιο να το αντιπροσωπεύσει η Άλιντα. Η απόφασή μας στηρίχθηκε τόσο στο design της όσο και στην σημασία που έχει στο ευρύτερο σενάριο του Emerald Tide.



◆ ΠΡΩΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΑΛΙΝΤΑ ◆



Όπως και το μοντέλο της Νερίσσα, η Άλιντα πέρασε από πολλές αλλαγές. Η ίδια της η μορφή δεν είχε τόσο ακραία αλλοίωση, όσο είχαν τα ρούχα της. Επιθυμούσαμε να της δώσουμε ένα πιο αυστηρό ύφος με πολλές αιχμηρές γωνίες.

◆ ΠΡΩΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΑΛΙΝΤΑ ◆



ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ANIMATION

Το τελικό μοντέλο (στα δεξιά), ήταν το αποτέλεσμα στο οποίο καταλήξαμε ύστερα από πολλές δοκιμές στο animation. Η Άλιντα εμφάνιζε 2 κύρια προβλήματα που δεν επέτρεξαν την χρήση του μεσαίου μοντέλου. Πρώτο και κύριο εμπόδιο ήταν το μαλλί της, το οποίο λόγω χρόνου, δεν είχαμε την δυνατότητα να το απεικονήσουμε σαν φωτιά που μονίμως καίει. Αποφασίσαμε λοιπόν να το διαμορφώσουμε, για να εξασφαλίσουμε την καλύτερη δυνατή παρουσίασή της. Κόβοντας το μαλλί της, είχαμε την εντύπωση ότι κάτι έλειπε, συνεπώς επιστρέψαμε στο αρχικό σχέδιο της και ύστερα από πολλούς πειραματισμούς καταλήξαμε στις κορδέλες που έχει αυτή τη στιγμή. Ακόμα αλλάξαμε ένα από τα επίπεδα του φορέματός της, διότι δεν ικανοποιούσε την τελική εικόνα των animated κινήσεών της.



FLAMEWING

Το όπλο της Άλιντα εμπνεύστηκε από τις λάμπες λαδιού. Μέσω αυτού μπορεί να χρησιμοποιήσει επιθέσεις φωτιάς

ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΑΛΙΝΤΑ



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΑΛΙΝΤΑ

Ακολουθώντας τα ίδια βήματα που ακολουθήσαμε και στην Νερίσσα, το μοντέλο της Άλιντα, μορφοποιήθηκε με τρόπο που θα επέτρεπε το animation 5 κύριων κινήσεων: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Χτύπημα, 4. Επίθεση, 5. Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις φωτιάς και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.

ΑΔΡΑΝΗΣ ΑΛΙΝΤΑ



FRAMES:

60

Η Άλιντα αιωρείται στον αέρα με το όπλο της και κλωτσάει τα πόδια της μπρος πίσω

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΑΛΙΝΤΑ



FRAMES:

52

Η Άλιντα περπατάει ενώ το όπλο της την ακολουθεί

ΧΤΥΠΗΜΑ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:

52



Όταν δέχεται χτύπημα, μαύρο υγρό πετάγεται από το σώμα της

ΕΠΙΘΕΣΗ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:

95



Η Αλιντα προσγειώνεται στο πάτωμα και φορτίζει για να κάνει επίθεση φωτιάς

ΘΑΝΑΤΟΣ ΑΛΙΝΤΑ

FRAMES:

58



Η Αλιντα πέφτει στο χώμα ηττημένη αφού έχει χάσει όλη της τη ζωή



AURUM

Μετά τον πρόωρο θάνατο του πατέρα του, ο Όρουμ ανέλαβε τον θρόνο και κέρδισε το τίτλο του τύραννου στο Έθιλντομ. Πρώτο του διάταγμα ήταν να φέρουν μπροστά του όλους όσους μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν μαγεία. Όσοι του ήταν χρήσιμοι, κρατούνταν υπόγεια στις κατακόμβες του βασιλείου, ενώ οι υπόλοιποι καταδικάζονταν σε θάνατο. Στην επιδίωξή του για κυριαρχία, έδωσε τέλος στην αδελφή της Nerissa.



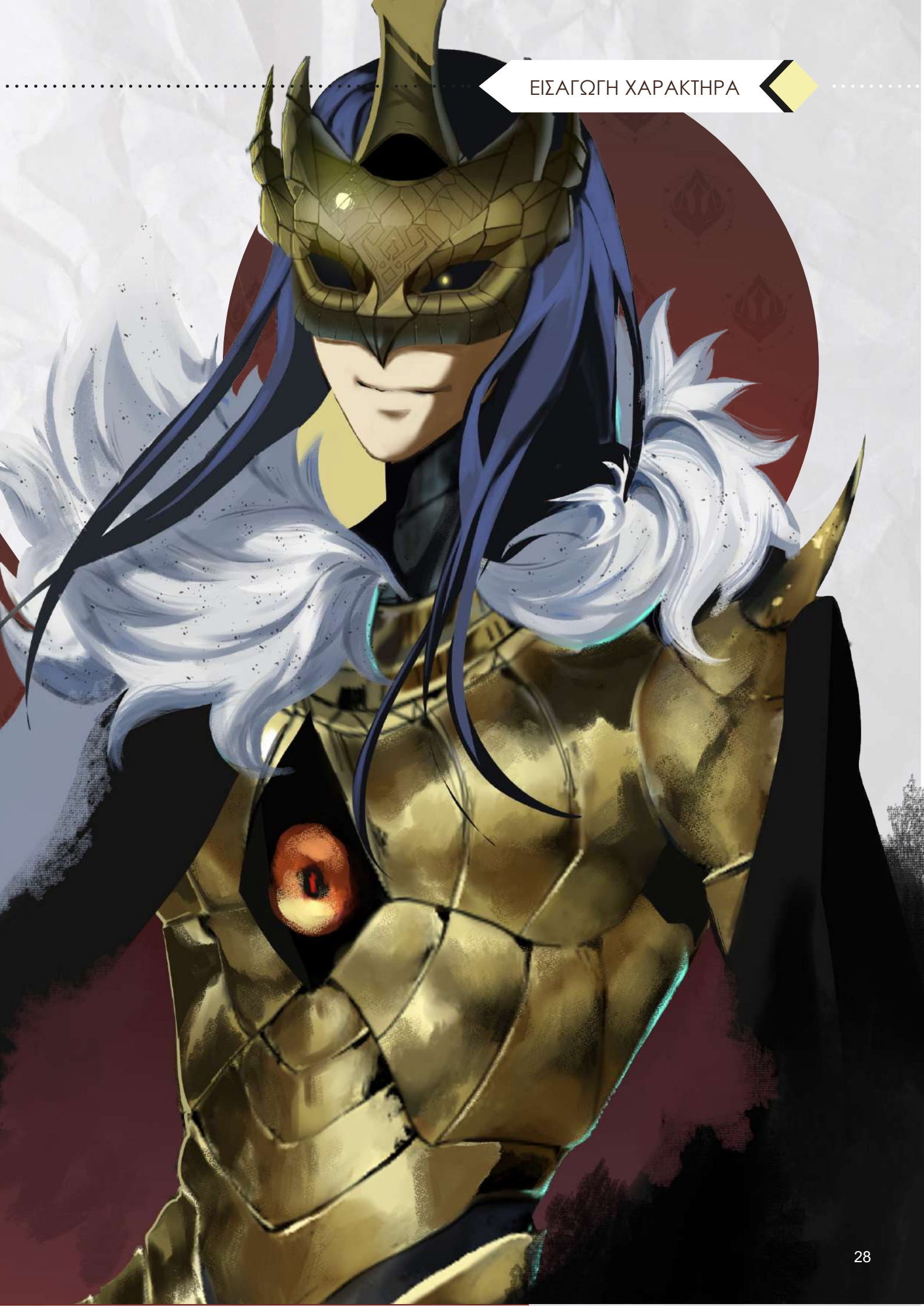
ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ

AVARUS

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

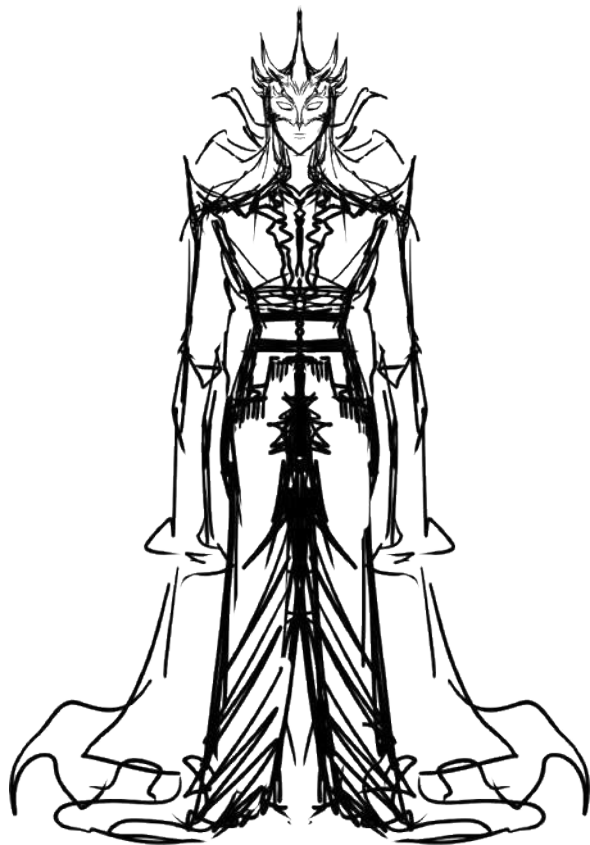
Ο Όρουμ είναι άπληστος και διψασμένος για εξουσία. Είναι η αιτία πολλών βασάνων και πόνου μέσα στο Βασίλειο, καθώς ενδιαφέρεται ελάχιστα για τις ανάγκες και τις επιθυμίες των υπηκόων του. Προς το παρόν, ο σκοπός του είναι να συγκεντρώσει την μαγεία του βασιλείου, για να την χρησιμοποιήσει όπως αυτός επιθυμεί.





Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥΜ

Ο ρόλος του Όρουμ είναι να ξεκινήσει τη τραγωδία της Νερίσας και το παιχνίδι. Όταν εκτέλεσε τη μικρή της αδελφή και την πέταξε για χρόνια στα μπουντρούμια του παλατιού, έσπρωξε την πρωταγωνίστρια στα πρόθυρα της παράνοιας και στην αναζήτηση εκδίκησης. Για να νικήσει κάποιος το παιχνίδι, πρέπει να διασχίσει τις πίστες επιτυχώς και να φτάσει στην αίθουσα του Θρόνου για να τον σκοτώσει. Σαν βετεράνος στο πεδίο της μάχης όμως, δεν πρόκειται να χάσει εύκολα ενάντια σε κάποιον με το επίπεδο της Νερίσας.



Στα αριστερά απεικονίζεται το αρχικό σχέδιο του πρίγκηπα και στα δεξιά το τελικό. Μεταξύ των δύο υπάρχουν αρκετές διαφορές τόσο στο design. Πιο αξιοσημείωτες από αυτές θα λέγαμε ότι είναι η ένταξη χρυσών λεπίδων και λιγότερο ύφασμα σε όλη την ενδυμασία.



◆ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ANIMATION ◆

Το μοντέλο παιχνιδιού του Όρουμ δεν δέχτηκε πολλές αλλαγές. Οι μόνες διορθώσεις που αξίζει να αναφερθούν είναι το καλύτερο rendering της πανοπλίας του και το μήκος της κάπας του. Οι δυο αυτές τροποποιήσεις αποσκοπούσαν στην καλύτερη και πρακτικότερη εμφάνιση του Όρουμ.

Η βασική πρόκληση που αντιμετωπίσαμε με τον Όρουμ, ήταν ο συντονισμός του σώματός του με το σπαθί και με τις λεπίδες. Αυτά τα 3 σώματα όφειλαν να συνεργαστούν μεταξύ τους για την παραγωγή ενός τελικού αποτελέσματος. Αν και η διαδικασία ήταν δύσκολη, αποτέλεσε από τις πιο ενδιαφέρουσες στην πορεία της πτυχιακής. Ενώ, η δυνατότητα επίθεσης σε κοντινή και μακρινή απόσταση, μας έδωσε την σχεδιαστική ελευθερία να δοκιμάσουμε διάφορες κινήσεις.



ΣΠΑΘΙ
AVARUS

ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΟΡΟΥΜ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΟΡΟΥΜ

Με την εμπειρία που αποκτήσαμε από τα προηγούμενα μοντέλα, ο διαχωρισμός των μελών του πρίγκηπα δεν μας προκάλεσε προβλήματα. Έχοντας τροποποιήσει τον Όρουμ όπως χρειαζόταν, σχηματίσαμε 6 κύριες κινήσεις: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Επίθεση 1, 4. Επίθεση 2, 5. Επίθεση 3, 6. Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις με τις λεπίδες, οι λάμπες, οι σκιές και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.



ΑΔΡΑΝΗΣ ΟΡΟΥΜ



FRAMES:

45

Ο Όρουμ παραμένει ακίνητος και η κάπα του κινείται δεξιά και αριστερά

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΟΡΟΥΜ



FRAMES:

42

Ο Όρουμ περπατάει με το σπαθί στο χέρι του και με τις λεπίδες να τον ακολουθούν

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ 1 ΟΡΟΥΜ ◆

FRAMES:

144



Ο Όρουμ αιωρείται στον αέρα και με μια κίνηση του σπαθιού του ρίχνει τις λεπίδες μακριά

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ 2 ΟΡΟΥΜ ◆

FRAMES:

117



Ο Όρουμ σηκώνει το σπαθί του και με μια κίνηση φέρνει την λεπίδα του κάτω

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ 3 ΟΡΟΥΜ ◆

FRAMES:

72



Ο Όρουμ χρησιμοποιεί μαγεία και γίνεται μια μαύρη αύρα που προκαλεί ζημιά

◆ ΑΝΑΤΙΝΑΞΗ ΟΡΟΥΜ ◆

FRAMES:

122



Ο Όρουμ ανοίγει τα χέρια του και κάνει έκρηξη

ANIMATION ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗ

Οι στρατιώτες όπως και όλα τα προηγούμενα μοντέλα είναι αποτέλεσμα μίξης διάφορων τεχνικών. Κάθε ένα από αυτά τα μέλη τους έγιναν animated, με σκοπό να σχηματιστούν 6 κύριες κινήσεις: 1. Αδρανής, 2. Περπάτημα, 3. Τρέξιμο, 4. Επίθεση 1, 5. Θάνατος.

Η πλειοψηφία των κινήσεων έγινε με την αξιοποίηση του συστήματος των bones, ενώ τα εφέ(οι επιθέσεις με τις λεπίδες, οι λάμπεις και η μαύρη γλίτσα), σχεδιάστηκαν καρέ καρέ.



◆ ΑΔΡΑΝΗΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆



Ο στρατιώτης παραμένει ακίνητος και η κάπα του κινείται πάνω κάτω

FRAMES:

45

◆ ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆



Ο στρατιώτης περπατάει κρατώντας το σπαθί στο χέρι του

FRAMES:

36

◆ ΤΡΕΞΙΜΟ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆

FRAMES:

42



Ο στρατιώτης κάνει γρήγορα βήματα κρατώντας το σπαθί στο χέρι του

◆ ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆

FRAMES:

48



Ο στρατιώτης κάνει επίθεση με το σπαθί του

◆ ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆

FRAMES:

20



Ο στρατιώτης δέχεται ζημιά και πηγαίνει προς τα πίσω όσο βήχει γλίτσα

◆ ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ◆

FRAMES:

56



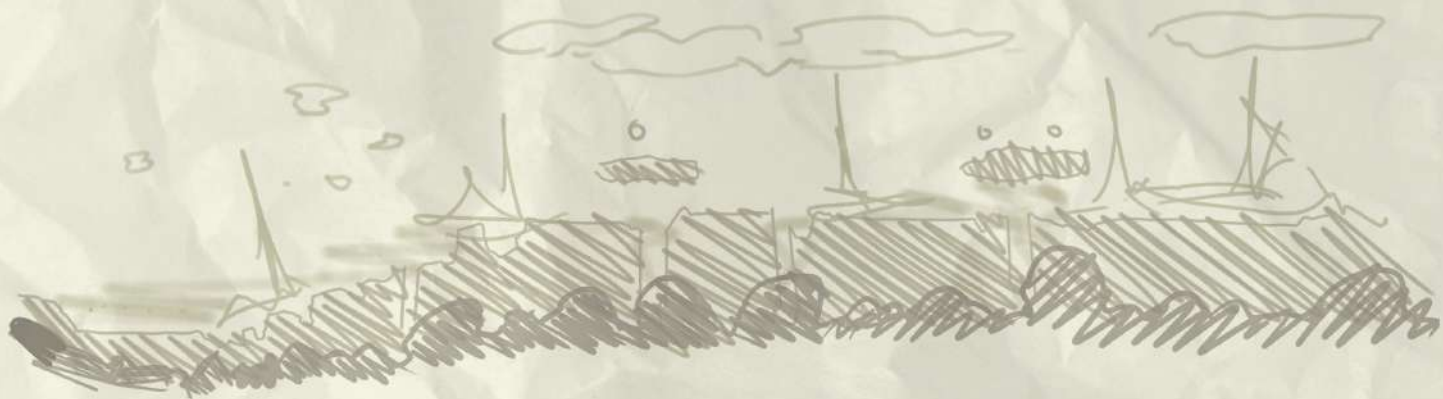
Ο στρατιώτης πεθαίνει και μετατρέπεται σε γλίτσα που εξαιμίζεται



— 2 — Chapter Game Levels

Σε αυτό το κεφάλαιο, παρουσιάζεται η διαδικασία σχεδιασμού του χώρου και τα assets που χρησιμοποιήθηκαν στις πίστες. Στις επόμενες σελίδες συμπεριλαμβάνονται περιγραφές και λεπτομέρειες για τα 4 platformer και τα 2 boss battles.





ETHILDOM HARBOR



ETHILDOM HARBOR

2.1.1: ΜΕΛΕΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΛΙΜΑΝΙΟΥ

Το λιμάνι είναι η πρώτη πίστα του παιχνιδιού και η πρώτη πίστα που σχεδιάσαμε. Η δημιουργία ενός τέτοιου περιβάλλοντος ήταν πρωτόγνωρη διαδικασία για εμάς. Συνεπώς, προτού ξεκινήσουμε την τοποθέτηση ή την επιλογή των assets που θα ζωγραφίζαμε, αναζητήσαμε τι θα μπορούσε να περιέχει ένα μεσαιωνικό λιμάνι.

Τα πρώτα references που συλλέξαμε(οι εικόνες που παρουσιάζονται στα δεξιά), είχαν μεγάλη επιρροή στο Λιμάνι του Έθιλντομ. Παρατηρώντας τις εικόνες, μπορούμε να δούμε διάφορα καράβια, κτήρια, κατασκευές, βαρέλια, δοκούς, γέφυρες, φυσικά στοιχεία, κ.α.

Ήδη από τις πρώτες εικόνες που είχαμε στην συλλογή μας, ξεκινήσαμε να κατανοούμε σε μεγαλύτερο βάθος τις απαιτήσεις που είχε ένα τέτοιο project . Μια επιτυχημένη πίστα έχει ανάγκη για ποικιλία από assets, τα οποία θα ήταν μεταξύ τους στυλιστικά ομοιόμορφα, θα εξυπηρετούσαν το παιχνίδι και θα ήταν συμβατά με την συνολική εικόνα του «Emerald Tide».

Συνεχίζοντας την έρευνά μας, κάναμε μια λίστα από αντικείμενα που θα μπορούσαμε να ζωγραφίσουμε και να εντάξουμε στο λιμάνι. Επιπλέον, ψάξαμε την αισθητική που μπορεί να αποπνέει ένας τέτοιος χώρος, τα είδη των καραβιών και την αρχιτεκτονική των τειχών ή των σπιτιών που μπορεί να το περιβάλλουν. Ενώ ακόμα, δεν παραβλέψαμε την σχετική μελέτη για τον κυματισμό της νερού, πως το νερό ανακλάται στην επιφάνεια της θάλασσας και τους πράσινους τόνους που μπορούν να βρεθούν στον ωκεανό.



Εικόνα 1: Ancrabbourg, 3DLayeredScenery



Εικόνα 2: Medieval Port, NickName404



Εικόνα 3: Medieval Port, ion_omat



Εικόνα 4: Medieval harbor/port on the river, Studio-Winthor

ΠΡΩΤΗ ΠΙΣΤΑ

ΛΙΜΑΝΙ ΤΟΥ ΕΘΙΛΝΤΟΜ



Εικόνα 5: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού



Εικόνα 6: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού

STORYWISE

Έχοντας κάνει το συμβόλαιο με τον **Azurath**, η **Νερίσσα** οδηγεί τα τέρατα στην επιφάνεια. Το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνει, είναι να περάσει το Λιμάνι του Ethildom. Χρησιμοποιώντας την νέα της δύναμη, διατάζει τα τέρατα να επιτεθούν στους στρατιώτες όσο αυτή θα το διασχίζει ανενόχλητη.



2.1.2 : ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ

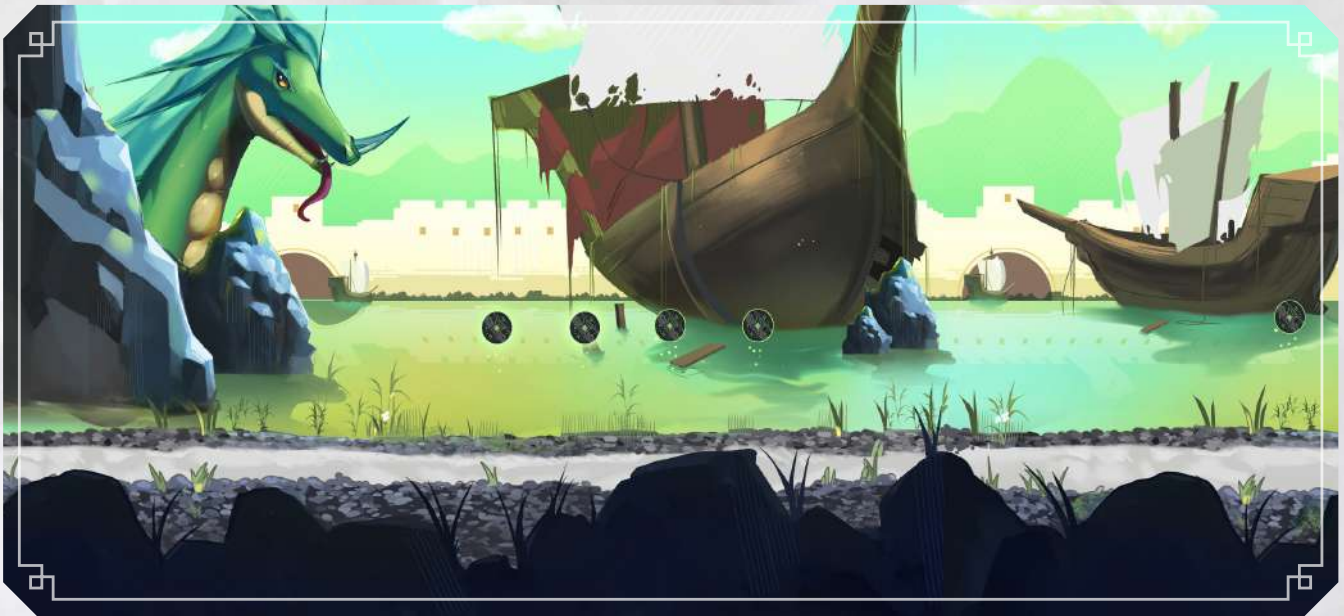
Ύστερα από το πρώτο μήνα έναρξης του Project μας, είχαμε στην διαθεσή μας αρκετά assets για να χτίσουμε το χώρο μας. Δοκιμάσαμε διάφορες συνθέσεις και σκηνές με σκοπό να αναπαραστήσουμε την εικόνα ενός λιμανιού. Ενώ ακόμα, πειραματιστήκαμε με διάφορους χρωματισμούς και φίλτρα για να επιβάλλουμε ένα πιο εχθρικό ύφος.

Ξεκινήσαμε από ένα πολύ φωτεινό και πολύχρωμο setting. Τα πρώτα πλάνα μας (εικόνα στα δεξιά) είχαν assets που δεν ταίριαζαν απαραίτητα μεταξύ τους, η τοποθέτησή τους δεν ήταν σίγουρη και η αίσθηση του βάθους δεν ήταν αισθητή. Με τον καιρό όμως, αποφασίσαμε ότι το τοπίο μας θα έπρεπε να γίνει πιο σκοτεινό και πιο πράσινο για να δημιουργήσει ένα πιο απειλητικό χαρακτήρα.

Όπως είναι εμφανές, η πίστα μας είναι πιο ατμοσφαιρική και χαρακτηρίζεται από πολλά επίπεδα. Σε αντίθεση με το προσχέδιο, υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία assets και ακραία αλλαγή χρώματος. Η μετατροπή των χρωμάτων σε κάτι πιο σκοτεινό και μονοχρωμικό, μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε ένα κλίμα πιο ταιριαστό για ενέδρα αλλά και να τιμήσουμε το όνομα του παιχνιδιού.

Η κατασκευή του «Λιμανιού του Έθιλντομ» διήρκεσε κοντά δύο μήνες. Περίπου την ίδια χρονική περίοδο αξίζει να σημειωθεί ότι αλλάξαμε τον τρόπο δημιουργίας των animated assets. Μέχρι τότε εργαζόμασταν αποκλειστικά με αρχεία fbx. Λόγω τεχνικών δυσκολιών όμως, ξεκινήσαμε να εργαζόμαστε με sprites. Τα sprites μας παραχώρησαν όλη την καλλιτεχνική ελευθερία για να στήσουμε τιςπίστες μας και μας επέτρεψαν να ολοκληρώσουμε το «Emerald Tide».

Παρά τα πολλά τεχνικά λάθη που έγιναν κατά την διάρκεια αυτής της πίστας, μπορέσαμε να μάθουμε από αυτά και να μειώσουμε κατά πολύ τον χρόνο που θα απαιτούσαν οι επόμενες πίστες.



Το παραπάνω προσχέδιο αποτέλεσε την βάση για την πίστα μας. Αυτή η δοκιμαστική σκηνή μας επέτρεψε να ξεκινήσουμε το χτίσιμο του παιχνιδιού μας και το σχεδιασμό του λιμανιού. Η πλειοψηφία των παραπάνω assets μετατράπηκε σε κάτι διαφορετικό με το πέρασμα των μηνών. Όλα τα αντικείμενα και τα τέρατα επεξεργάστηκαν με ένα τρόπο που θα τα ενωποιούσε στυλιστικά



Το πρώτο στάδιο του «Emerald Tide» παρουσιάζει τη Νερίσσα, η οποία μόλις έχει πατήσει το πόδι της στο λιμάνι. Σε αυτό το πλάνο ο παίκτης μπορεί να παρατηρήσει φυτά να κουνιούνται στο foreground, το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσει, τέρατα να κολυμπάνε στο νερό, κατεστραμμένα καράβια να επιπλέουν και τα τείχη της πόλης που τον περιμένουν.

ETHILDOM HARBOR



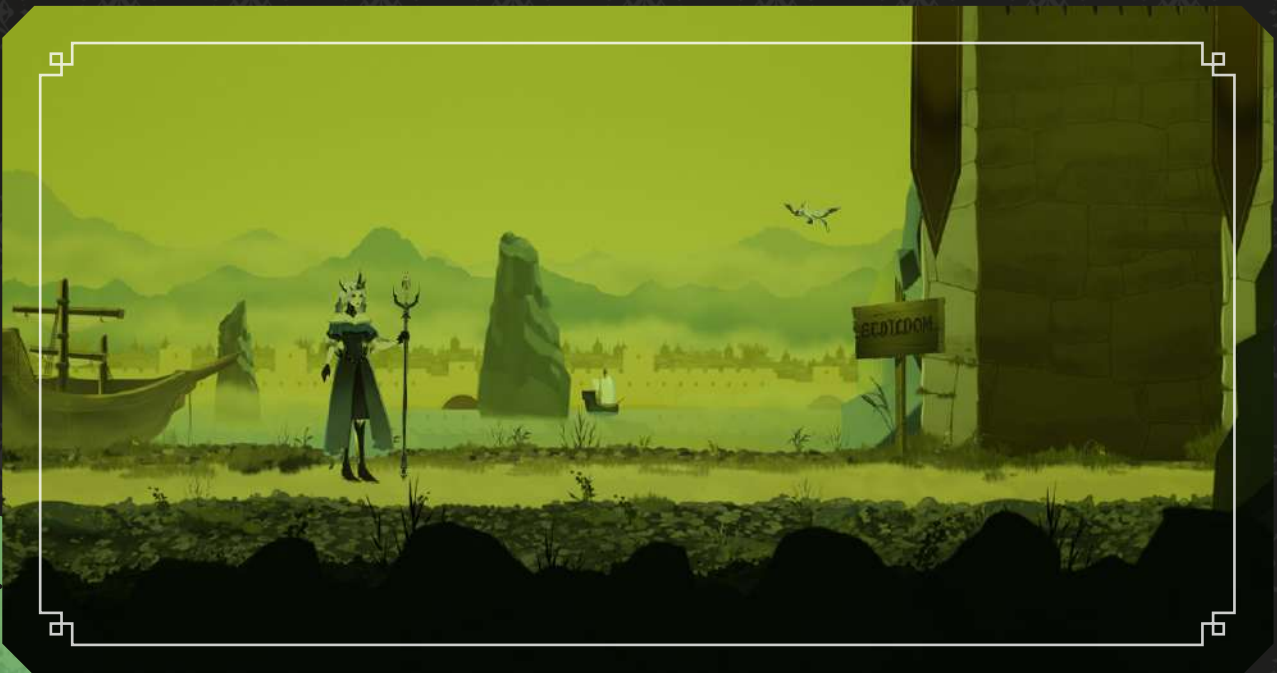
Ακολουθώντας το μονοπάτι της πλατφόρμας, ο παίκτης μπορεί να παρατηρήσει νέα αντικείμενα και τέρατα. Αξιοσημείωτη σκηνή αποτελεί αυτή με έναν από τους θαλάσσιους δράκους



Συνεχίζοντας την πίστα, ο παίκτης πρέπει να πηδήξει από βράχο σε βράχο. Η σκηνή με το Κράκεν, είναι η μόνη που δεν έχει ενιαίο platform και ο ήρωας κινδυνεύει να πεθάνει αν πέσει στο κενό



Πολεμώντας τους εχθρούς που συναντάει στο μονοπάτι του, ο παίκτης συνεχίζει να κινείται προς την πόλη. Μια ακόμα σκηνή που διαφέρει μέσα στην πίστα είναι αυτή με τα ιπτάμενα ψάρια που κατευθύνονται στην πόλη



Έχοντας νικήσει όλους τους στρατιώτες, ο παίκτης φτάνει στις πύλες του Έθιλντομ, όπου αν τις περάσει, συνεχίζει στην επόμενη πίστα και βρίσκεται ένα βήμα πιο κοντά στον πρίγκηπα

◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΛΙΜΑΝΙ ◆

Το λιμάνι, σαν πρώτο περιβάλλον ήταν προκλητικό αλλά και αρκετά ενδιαφέρον, τόσο στην μελέτη του όσο και στην δημιουργία του. Ζωγραφίσαμε και επεξεργαστήκαμε όλα τα αντικείμενα διατηρώντας τους βασικούς κανόνες του χρώματος και συνδιάζοντάς τους με το δικό μας στυλ. Παρακάτω μπορούν να βρεθούν όλα τα στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν στο λιμάνι. Η πλειοψηφία των assets είναι animated προκειμένου να δώσουν ζωντάνια στην πίστα μας και έχουν υποστεί ένα φίλτρο που τους δίνει ένα ελαφρύ τόνο πράσινου.

◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΠΡΟΣΤΑ ◆



◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΠΡΟΣΤΑ ◆

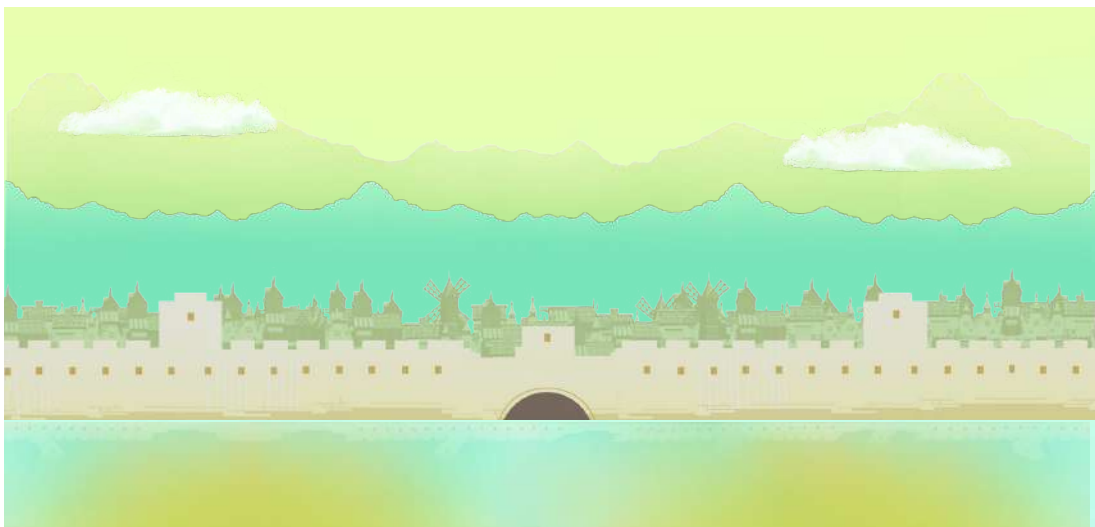
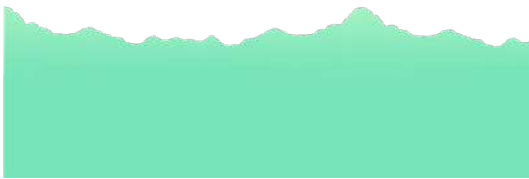


ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΙΣΩ



Ο σκοπός του λιμανιού είναι να ξεκινήσει το ταξίδι της Νερίσσας και να εντάξει τον παίκτη στο κόσμο του Emerald Tide. Ήταν σημαντικό να παρουσιάσουμε τη σύγκρουση μεταξύ των τέρατων και του βασιλείου με ένα τρόπο που θα παρακινούσε τον δέκτη να παρατηρήσει τι συμβαίνει στο περιβάλλον πίσω του. Θεωρούμε ότι η κίνηση που δόθηκε σε όλα τα παραπάνω assets κατόρθωσε να αναπαράσχησει ένα πιο ζωντανό τοπίο και να προκαλέσει το ενδιαφέρον του παίκτη.

◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΙΣΩ ◆





2.1.3: ΤΕΡΑΤΑ ΛΙΜΑΝΙΟΥ

Τα τέρατα του λιμανιού έχουν κρίσιμο ρόλο σε όλη την διάρκεια της πίστας. Αποτελούν σημαντικά assets, τα οποία συμβάλλουν στην καλύτερη αφήγηση της ιστορίας και σχεδίασης της πίστας.

Όλες οι πίστες του παιχνιδιού περιέχουν τέρατα, ωστόσο η κάθε μια από αυτές παρουσιάζει διαφορετικά πλάσματα κάθε φορά. Επιθυμούσαμε κάθε ένα από αυτά να προσδίδουν χαρακτήρα στο στάδιό μας, κρίνοντάς το ξεχωριστό από τις επόμενες πίστες.

Στην περίπτωση του Λιμανιού, όπως ήταν λογικό και επόμενο, αντλήσαμε έμπνευση από τα ζώα της θάλασσας.

Μελετήσαμε εικόνες από διάφορα είδη ψαριών που υπάρχουν σήμερα, αλλά και ζωγραφίες από παλαιότερα χρόνια. Κυρίως από χάρτες που θα μπορούσαν να ανήκουν στην αισθητική του μεσαίωνα. Οι χάρτες αυτοί μας βοήθησαν να καταλάβουμε καλύτερα το στυλ που θα υιοθετούσαμε για τα τέρατα του παιχνιδιού και μας ενέμπνευσαν για τα είδη που θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε στο «Emerald Tide».

Σε αυτή τη πίστα μπορούμε να δούμε τέσσερα βασικά είδη κτηνών, τα οποία μπορούμε να ονομάσουμε και σαν waypoints. Τα τέρατα αυτά παρουσιάζονται παραπάτω, συνονδεύονται από τα animations τους και λίγα λόγια για την διαδικασία δημιουργίας τους.

ΤΕΡΑΣ ΨΑΡΙ 1



Όταν πρωτοσχεδιάστηκε για το «Emerald Tide», -όταν δηλαδή δεν είχαμε αποφασίσει ότι θα το μετατρέψουμε σε παιχνίδι-. Θα λειτουργούσε σαν το κατοικίδιο της Νερίσσα. Έχοντας αποδράσει από τις φυλακές, θα την βοηθούσε να βγάλει τις χειροπέδες και τις αλυσίδες για να πάει πιο βαθιά στην θάλασσα. Στο παιχνίδι όμως, μπορούμε να το δούμε στο νερό, να ακολουθεί τη Νερίσσα μέσα στο Λιμάνι.

ANIMATION ΨΑΡΙ 1

FRAMES:

48



Το animation του είναι αρκετά σύντομο σε αντίθεση με άλλα τέρατα. Κατά την διάρκειά του, βγαίνει από το νερό, κουνάει τα πτερύγιά του και ξαναμπαίνει πίσω στην θάλασσα σχηματίζοντας μικρά κύματα στην επιφάνεια του νερού.



ΤΕΡΑΣ ΔΡΑΚΟΣ 1



Ο παραπάνω δράκος ήταν ένα από τα πρώτα concept art που δημιουργήσαμε για τα τέρατα του Λιμανιού. Στα προσχέδια του παιχνιδιού, αποτελούσε τον οδηγό της Νερίσσα και το πρώτο τέρας, με το οποίο θα ερχόμασταν σε επαφή. Πέρασε από πολλές αλλαγές κατά τη διαδικασία του animation πριν καταλήξουμε στο τελικό αποτέλεσμα. Αξίζει να σημειωθεί ότι στην πορεία αποφασίστηκε να μετακινηθεί και να μετατραπεί σε waypoint της πίστας, αλλά και να δημιουργηθεί ένα animation φωτιάς για να συνοδέψει την κίνησή του

ANIMATION ΔΡΑΚΟΣ 1

FRAMES:

83



Το animation του Δράκου μας απασχόλησε για αρκετό καιρό. Τόσο τα κομμάτια όσο και το μέγεθος του, απαιτούσαν ιδιαίτερη προσοχή στην ταχύτητα και την κίνηση των πτερυγίων του. Η απλή κίνηση του λαιμού, των σαγονιών του και η εκπνοή φωτιάς είναι αποτέλεσμα hybrid animation

◆ ΤΕΡΑΣ ΚΡΑΚΕΝ ◆



Το Kraken είναι ένα ακόμα από τα waypoint της πίστας μας. Στο δρόμο της η Νερίσσα πρέπει να πηδήξει από βράχο σε βράχο για να φτάσει στην άλλη όχθη. Πίσω της μπορεί να βρεθεί το εν λόγω κράκεν να βυθίζει πλοία και να βουλιάζει στρατιώτες μέσα στο νερό. Το παραπάνω Asset αποτελείται από 4 κομμάτια: 1. Το κράκεν πάνω στο πλοιο, 2. Ο στρατιώτης στα αριστερά, 3. Ο στρατιώτης στα δεξιά, 4. Οι διακυμάνσεις και οι σταγόνες νερού. Όλα τα παραπάνω κομμάτια έγιναν ξεχωριστά και ύστερα ενώθηκαν για το τελικό αποτέλεσμα.

◆ ANIMATION ΚΡΑΚΕΝ ◆

FRAMES:

144



Αποτέλεσε ένα από τα πιο περίπλοκα animation του παιχνιδιού. Η ταυτόχρονη κίνηση των 4 πλοκαμιών, του καραβιού, του κυματισμού και των 2 στρατιωτών στα πλάγια απαιτούσε μεγάλη προσοχή και έρευνα προτού φτάσουμε στο τελικό αποτέλεσμα.

ΤΕΡΑΣ ΓΛΑΡΟΣ



Το θαλάσσιο πτηνό, όπως και ο δράκος, πέρασαν από πολλά στάδια αλλαγών μέχρι την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Αρχικά, θα χρησιμοποιούσαμε το αριστερό σχέδιο, όπου ο γλάρος στέκεται και ανεβοκατεβάζει την φτερούγα του. Μια τέτοια κίνηση όμως ήταν πολύ διακριτική και το πτηνό φαινόταν απλά να στέκεται στον αέρα. Συνεπώς, του δώσαμε άλλες στάσεις σώματος, εκ των οποίων η καλύτερη ήταν αυτή στα δεξιά. Με αυτή την στάση μπορούσαμε πια να του δώσουμε μια πιο φυσική και ζωντανή κίνηση.

ANIMATION ΓΛΑΡΟΣ

FRAMES:

54



Ο γλάρος ήταν από τα animation που χρειαστήκαμε πολλά βίντεο references για να το αναπαραστήσουμε πιο πειστικά. Η κίνηση των φτερών, των δυο κεφαλιών, του σώματος και της ουράς απαιτούσαν τέλεια αρμονεία, προκειμένου να επιτευχθεί η ψευδαίσθηση ότι πετάει.

ΤΕΡΑΣ ΨΑΡΙ 2



Σαν τελευταίο waypoint της πίστας μας, εμφανίζεται ένα κοπάδι από ιπτάμενα ψάρια. Όσο ο παίκτης προχωράει στο τέλος της πίστας, αυτά τα ψάρια εμφανίζονται στο background πίσω από πέτρες και από πλοία. Κινούνται σαν να «κολυμπάνε» στον αέρα και κατευθύνονται προς την πόλη μαζί με την Νερίσσα. Το σχέδιο των ψαριών εμπνεύστηκε από τα χελιδονόψαρα και δεν χρειάστηκαν επιπλέον σχέδια για την διευκόλυνση του animation. Ήταν από τα πλάσματα που διατήρησαν το αρχικό τους σχέδιο και animation.

ANIMATION ΨΑΡΙ 2

FRAMES:

60



Σε αντίθεση με τα υπόλοιπα τέρατα, το ιπτάμενο ψάρι δεν απαιτούσε κάποια ιδιαιτερότητα. Ήταν από τα πιο απλά πλάσματα και το animation του ήταν εξίσου απλό αλλά ενδιαφέρον. Η κίνησή του είναι ίδια με ενός ψαριού που κολυμπάει στο νερό.

ETHILDOM TOWN



ΕΘΗΛΔΟΜ ΤΩΝ

2.2 : ΜΕΛΕΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΘΙΑΝΤΟΜ

Η δημιουργία μιας μεσαιωνικής πόλης για ένα παιχνίδι μπορεί να είναι μια περίπλοκη και προκλητική εργασία, καθώς περιλαμβάνει την κατανόηση και την αναπαραγωγή της εμφάνισης και της αίσθησης μιας μεσαιωνικής πόλης, ενώ ταυτόχρονα καλύπτει τις μοναδικές ανάγκες του παιχνιδιού.

Ο σχεδιασμός της διάταξης και της δομής της πόλης είναι απαραίτητος για τη δημιουργία ενός ελκυστικού και ρεαλιστικού περιβάλλοντος παιχνιδιού. Η πόλη θα πρέπει να σχεδιαστεί για να φιλοξενεί τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, όπως η μάχη, η εξερεύνηση και η ολοκλήρωση της πίστας.

Η δημιουργία των assets για το Έθιλντομ, ήταν αρκετά πολύπλοκη και χρονοβόρα διαδικασία, καθώς η πόλη έπρεπε να περιλαμβάνει μια σειρά από μοναδικά κτίρια, στηρίγματα και περιβάλλοντα. Προκειμένου το αποτέλεσμα μας να είναι ικανοποιητικό, ερευνήσαμε αρχιτεκτονικά στυλ και παιχνίδια με παρόμοιους χώρους. Μια μεσαιωνική πόλη πρέπει να αισθάνεται ζωντανή και δυναμική, με στοιχεία όπως το καιρό, την άγρια φύση και τα NPC (στην περίπτωση μας οι στρατιώτες και τα τέρατα) με τα δικά τους προγράμματα και δραστηριότητες. Η εφαρμογή αυτών των στοιχείων μπορεί να είναι μια πολύπλοκη διαδικασία, καθώς απαιτεί δεξιότητες προγραμματισμού και σεναρίου για τη δημιουργία των απαραίτητων συμπεριφορών και προτύπων.

Συνολικά, ο σχεδιασμός και η δημιουργία μιας μεσαιωνικής πόλης για ένα παιχνίδι είναι μια πολύπλοκη και πολύπλευρη διαδικασία, που απαιτεί μια σειρά από δεξιότητες και γνώσεις στο σχεδιασμό επιπέδου, τη δημιουργία καλλιτεχνικών στοιχείων, τον προγραμματισμό και το σενάριο.



Εικόνα 7: Professional Medieval, 3DMarko



Εικόνα 8: Ghent's Medieval Harbor, Cat Girl 007



Εικόνα 9: A History of Wickedness, Péter Závada



Εικόνα 10: European medieval or fantasy town, ratpack223

ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΙΣΤΑ

ΕΘΙΑΝΤΟΜ ΠΟΛΗ



Εικόνα 11: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού



Εικόνα 12: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού

STORYWISE

Έχοντας διασχίσει το Λιμάνι, η Νερίσσα βρίσκεται μέσα στην πόλη. Με την βοήθεια των τεράτων συνεχίζει το δρόμο της για το παλάτι. Τα πλάσματα εξακολουθούν να την βοηθάνε για να περάσει μέσα από το Έθιλντομ. Πολεμάει με τους στρατιώτες που εμφανίζονται στο δρόμο της, χωρίς να γνωρίζει ότι κάποιος την περιμένει στο τέλος της πίστας.



2.2.1 : ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ

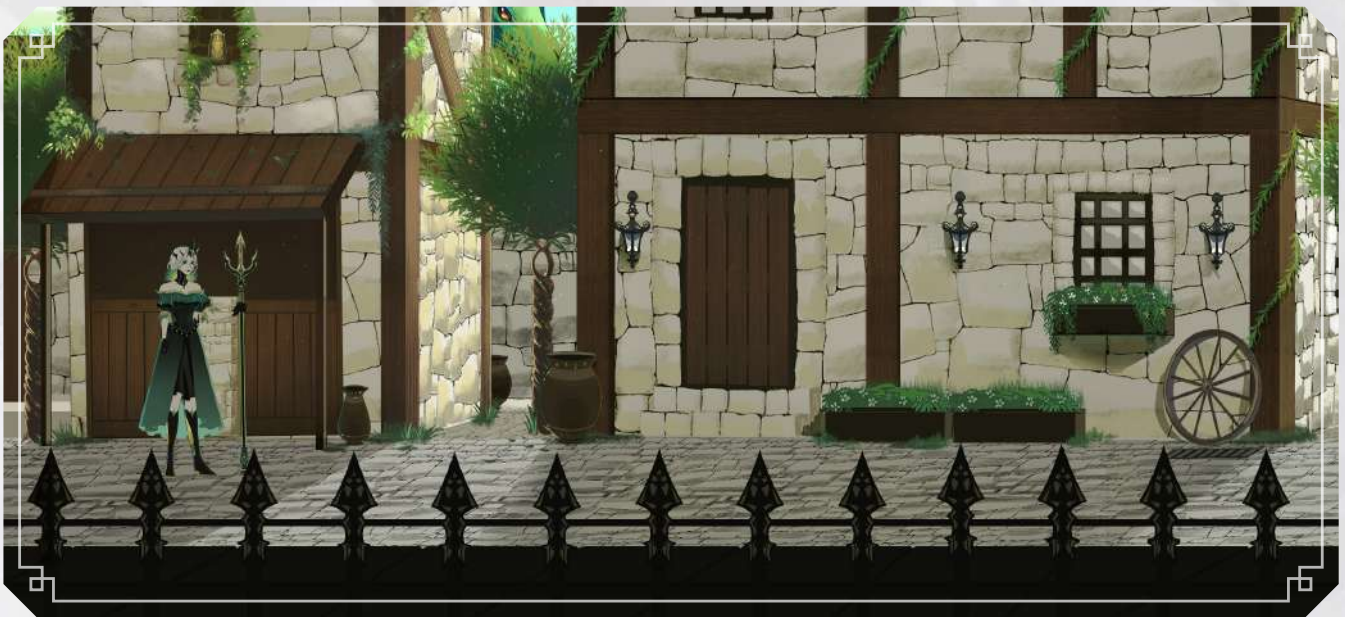
Ο σχεδιασμός και η τοποθέτηση των assets για μια μεσαιωνική πόλη παρουσιάζει επίσης ένα εντελώς νέο επίπεδο πολυπλοκότητας λόγω των απαιτήσεων ιστορικής ακρίβειας και σωστής αναπαράστασης της μεσαιωνικής περιόδου.

Αρχικά, όπως και σε κάθε άλλο επίπεδο του παιχνιδιού, έπρεπε να ερευνησουμε τους διαφορετικούς τύπους κτιρίων που υπήρχαν στη μεσαιωνική περίοδο και να τα αναπαραστήσουμε με ένα τρόπο που αρμόζει στο έργο μας. Αυτό απαίτησε παρατήρηση πολλών και διάφορων παραδειγμάτων αρχιτεκτονικών στυλ και των υλικών.

Ύστερα της δημιουργίας τους, έπρεπε να τα τοποθετήσουμε στο περιβάλλον του παιχνιδιού με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όχι μόνο αισθητικά ελκυστικά αλλά και λειτουργικά αποτελεσματικά. Η διάταξη της πόλης έπρεπε να φαίνεται σαν να είναι ένα πραγματικό βασίλειο.

Μια άλλη πτυχή του σχεδιασμού και της τοποθέτησης περιουσιακών στοιχείων για μια μεσαιωνική πόλη είναι η συμπερίληψη περιβαλλοντικών παραγόντων όπως δρόμοι, τείχη και άλλες αμυντικές οχυρώσεις. Στη δική μας περίπτωση, συμπεριλάβαμε μόνο τα τείχη της πόλης, καθώς ιστορικά, η επίθεση της Νερίσσας ήταν ενέδρα. Συνεπώς, συγκεντρώσαμε την προσοχή μας στην φύση και στο πράσινο που μπορεί να υπάρχει σε μια πόλη.

Συμπερασματικά, ο σχεδιασμός και η τοποθέτηση περιουσιακών στοιχείων για μια μεσαιωνική πόλη απαιτεί εις βάθος γνώση της ιστορικής ακρίβειας, των αρχιτεκτονικών αρχών, της κοινωνικής δομής και του σχεδιασμού του παιχνιδιού. Έπρεπε να εξισορροπήσουμε όλους αυτούς τους παράγοντες, ενώ παράλληλα δημιουργούσαμε μια οπτικά ελκυστική εμπειρία για τους παίκτες μας.



Στα πρώτα σχέδια της πόλης, τα assets μας είναι πολύ πιο απλά και φωτεινά. Η επιλεγόμενη αρχιτεκτονική δεν είναι πολύπλοκη, ούτε επικρατεί το χάος που είδαμε στο λιμάνι. Στόχος μας λοιπόν, αφότου είχαμε δημιουργήσει τα assets της πόλης, ήταν να τα συνδέσουμε με αυτά του λιμανιού για να υπάρξει συνοχή.



Έχοντας ολοκληρώσει την τοποθέτηση της πόλης και έχοντας δεχτεί επιρροές από ταινίες με παρόμοια αισθητική, κάναμε απαραίτητες αλλαγές που βελτιστοποίησαν την πίστα μας. Μεταξύ αυτών των αλλαγών ήταν η καλύτερη σχεδίαση της αρχιτεκτονικής των σπιτιών, των δέντρων, των τοίχων και η ένταξη σημαίων στην πόλη.

ETHILDOM TOWN



Περπατώντας στην πόλη, ο παίκτης φτάνει στο πρώτο waypoint που είναι το πηγάδι με τις νεράιδες. Στο βάθος μπορούν να βρεθούν στρατιώτες που τρέχουν για να βρουν την Νερίσσα και να υπερασπιστούν την πόλη.



Συνεχίζοντας στην πλατφόρμα, ο παίκτης μπορεί να δει 3 τα τέρατα να πολεμάνε με τους στρατιώτες. Όλα τους ανήκουν στο ίδιο είδος, ωστόσο και τα 3 εμφανίζονται να μάχονται με διαφορετικά animations.



Όσο ο παίκτης συνεχίζει το δρόμο του, περνάει έξω από ένα ακόμα waypoint, την ταβέρνα με τα πλοκάμια. Τα πλοκάμια ανήκουν στο Κράκεν της πρώτης πίστας, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση έχει μπει μέσα στο κτήριο και επιτίθεται άγαραμπα.



Προς το τέλος της πλατφόρμας, ο παίκτης περνάει από το τελευταίο waypoint, ένα πάρκο με παγκάκια. Στο βάθος μπορούν να βρεθούν τα τέρατα από το λιμάνι να πετάνε πίσω και μπροστά από τα κτήρια.

◆ BOSS FIGHT ◆



STORYWISE

Φτάνοντας στο τέλος της πόλης, η Νερίσσα έρχεται αντιμέτωπη με την Άλιντα, το δεξί χέρι του βασιλιά. Αυτή της προτείνει να παραδωθεί και να γυρίσει πίσω μαζί της, όσο είναι ακόμα νωρίς. Η Νερίσσα αρνείται και η Άλιντα αποφασίζει να την μεταπίσει με την βία.



2.2.3 : ΑΛΙΝΤΑ BOSS FIGHT

Φτάνοντας το τέλος της πίστας, ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με την Άλιντα. Ένα boss stage πρέπει να είναι προκλητικό αλλά όχι αδύνατο να νικηθεί. Είναι μια λεπτή γραμμή μεταξύ των απογοητευτικών παικτών και της παροχής μιας ικανοποιητικής πρόκλησης. Το επίπεδο δυσκολίας του αφεντικού πρέπει να είναι κατάλληλο για τις ικανότητες και την εμπειρία του παίκτη, ώστε να μπορούν να το απολαύσουν χωρίς να απογοητεύονται ή να βαριούνται.

Σαν πρώτο κανονικό μποςάκι, η Άλιντα λειτουργεί σαν προετοιμασία για την τελική μάχη με τον πρίγκηπα. Μπορεί να ανταπεξέλθει και να πολεμήσει ενάντια στην Νερίσσα. Η σύμβουλος μας, μπορεί να της προκαλέσει ζημιά χρησιμοποιώντας το φλογοβόλο ή ενεργοποιώντας την παθητική της δύναμη, όπου φωτιά πέφτει από τον ουρανό. Για να νικήσει ο παίκτης, οφείλει να τρέξει προς τα πίσω, όταν η Άλιντα σταματήσει να αιωρείται στον αέρα -όταν πατήσει στο έδαφος ετοιμάζεται να χτυπήσει με το φλογοβόλο- και να αποφύγει της μπάλες φωτιάς από τον ουρανό.



Στιγμιότυπο από την μάχη, όπου η Νερίσσα προσπαθεί να τρέξει προς τα πίσω για να μην την πετύχει το φλογοβόλο της Άλιντα. Στη συγκεκριμένη εικόνα, δεν καταφέρνει να φύγει αρκετά γρήγορα και δέχεται ζημιά, χάνοντας ποσοστό από τη ζωή της.



Στιγμιότυπο από την μάχη, όπου η Νερίσσα έχει νικήσει την Άλιντα και η Άλιντα πέφτει προς τα πίσω για να κάνει την έξοδό. Έχοντας σκοτώσει την σύμβουλο, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει στο επόμενο επίπεδο.

◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΟΛΗ ◆

Σε αντίθεση με το λιμάνι, μια μεσαιωνική πόλη είναι πιο περίπλοκη ως προς τον σχεδιασμό της. Μία πόλη θα είχε μια ποικιλία από κτίρια, όπως σπίτια, καταστήματα, κάστρα, κ.α. Έπρεπε να σχεδιαστούν έτσι ώστε να αντικατοπτρίζουν το αρχιτεκτονικό στυλ και του παιχνιδιού. Μεταξύ αυτών βρίσκονται στηρίγματα όπως βαρέλια, καρότσια και λάμπες δρόμου, ενώ ακόμα δεν μπορούμε να αγνοήσουμε την φύση που θα πρέπει να περιβάλλει την πόλη. Παρακάτω μπορούν βρεθούν τα assets που χρησιμοποιήθηκαν για την πόλη.

◆ ASSETS ΠΟΛΗ ◆



ASSETS ΠΟΛΗ





ETHILDOM TOWN

ASSETS ΠΟΛΗ



ASSETS ΠΟΛΗΣ



Η δημιουργία assets για μια μεσαιωνική πόλη σε ένα παιχνίδι απαιτεί προσεκτική προσοχή στη λεπτομέρεια και δημιουργικότητα. Η διαδικασία μπορεί να είναι απίστευτα ικανοποιητική γιατί περιλαμβάνει τη φαντασία και τη δημιουργία ενός εντελώς νέου κόσμου. Απαιτείται καλή έρευνα και μελέτη για να βεβαιωθούμε ότι τα γραφικά αντικατοπτρίζουν τα χαρακτηριστικά της χρονικής περιόδου και ότι το περιβάλλον είναι καθηλωτικό και διαδραστικό. Απώτερος σκοπός μας άλλωστε είναι όταν όλα θα συνδυάζονται, ο παίκτης να αισθάνεται εντελώς βυθισμένος στον κόσμο που έχει δημιουργηθεί και να επιθυμεί να εξερευνησει και άλλο.

◆ ΤΕΡΑΣ ΝΕΡΑΪΔΑ ◆



Οι νεραΐδες ανήκουν στο πρώτο waypoint της πόλης, το πηγάδι. Κατά την διάρκεια κατασκευής του πηγαδιού, νιώσαμε ότι χρειαζόταν να συνοδευτεί από ένα μαγικό πλάσμα για να είναι ολοκληρωμένο. Ωστόσο, αυτό το τέρας δεν θα έπρεπε να είναι πολύ μεγάλο, καθώς η πλειοψηφία είχε ήδη μεγάλο όγκο. Επιδιώκοντας σχεδιαστική ποικιλία, καταφύγαμε στην δημιουργία ενός σμήνους με αυτή τη νεραΐδα.

◆ ANIMATION ΝΕΡΑΪΔΑ ◆

FRAMES:

42



Για το animation των νεραϊδών ακολουθήσαμε τα ίδια βήματα με αυτά των πτηνών στο λιμάνι. Σε αντίθεση με τους γλάρους, η νεραΐδα δεν έχει τόσο έντονη κίνηση και δεν απαιτεί το συγχρονισμό όλου του σώματος για να πετάξει. Τα φτερά της κάνουν το ίδιο φτερουγισμα πάνω κάτω, ενώ το σώμα της πάει δεξιά και αριστερά.

◆ ΤΕΡΑΣ ΔΡΑΚΟΥΛΙΝΙ ◆



Το δρακουλίνι ανάδειξε ένα νέο τρόπο για την δημιουργία τεράτων, μέσω lineless μορφών. Αν κάποιος κοιτάξει κοντά, θα παρατηρήσει ότι δεν υπάρχει lineart, δηλαδή, δεν υπήρξαν γραμμές για το συγκεκριμένο ον(εκτός από αυτές στα αυτιά). Η φόρμα έγινε με το lasso tool σε λίγα λεπτά, επιτρέποντάς μας να προσθέσουμε άλλο ένα τέρας στην πόλη μας γρήγορα.

◆ ANIMATION ΔΡΑΚΟΥΛΙΝΙ ◆

FRAMES:

144



Το δρακάκι ήταν το ξεκίνημα μεγαλύτερων πειραματισμών με το animation των τεράτων. Διατηρώντας την φιγούρα ελεύθερη από λεπτομέρειες, μπορέσαμε να αναπτύξουμε περισσότερο την επιλεγόμενη κίνηση. Στην περίπτωση αυτή, το δρακάκι πετάγεται από το κενό, κάνει μια μεγάλη κίνηση και ξαναβυθίζεται στο κενό.

ΤΕΡΑΣ ΑΛΟΓΟ



Ίσως από τα λίγα πλάσματα τα οποία δεν προήλθαν από την θάλασσα για να πολεμήσουν μαζί με την Νερίσσα. Τα άλογα αυτά υπήρχαν ήδη στους σταβλους του Έθιλντομ.

ANIMATION ΑΛΟΓΟ

FRAMES:

42

1

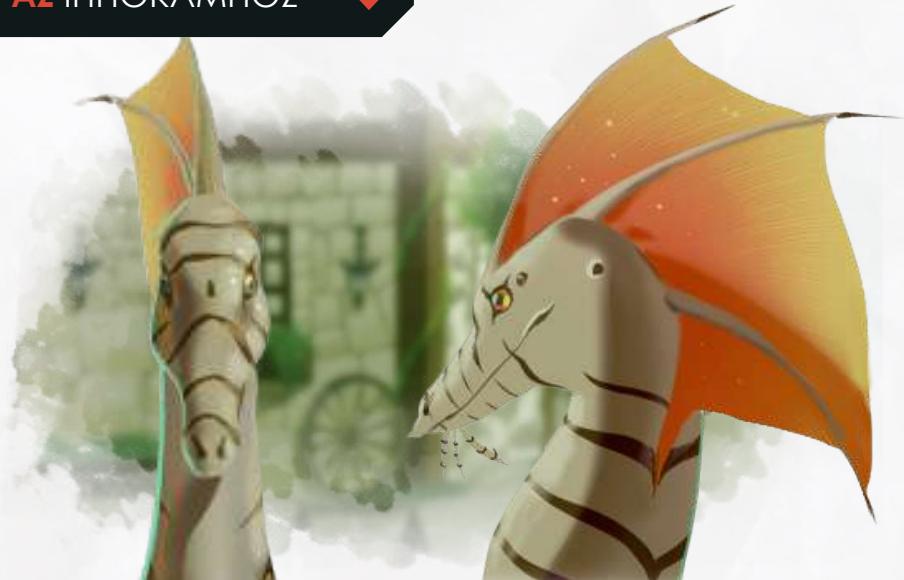


2



Τα άλογα στους στάβλους έχουν 2 κύρια animation, 1. όπου το άλογο κοιτάζει μπροστά και βγάζει την γλώσσα του., 2. το άλογο στο πλάι, ανεβοκατεβάζοντας το κεφάλι του.

◆ ΤΕΡΑΣ ΙΠΠΟΚΑΜΠΟΣ ◆



Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά τέρατα στην πόλη. Αυτό το θαλάσσιο άλογο σχεδιάστηκε σε 2 διαφορετικές οπτικές γωνίες και πάνω σε αυτές κάναμε 3 διαφορετικά animation.

◆ ANIMATION ΙΠΠΟΚΑΜΠΟΣ ◆

FRAMES:

144

1



2



Το θαλάσσιο άλογο έχει και αυτό 2 animation: 1. όπου παραμένει αδρανές σε πλαϊνή γωνία, 2. που σηκώνεται στο πίσω σώμα, βρυχάται και ξανακατεβαίνει για να αγγίξει το έδαφος

ETHILDOM TOWN



UNDERGROUND JAIL

2.3 : ΜΕΛΕΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΦΥΛΑΚΗΣ

Ο σχεδιασμός μιας μεσαιωνικής φυλακής, είναι μια ακόμα περίπλοκη διαδικασία, η οποία απαιτήσε την προήγηση μελέτης. Αναζητήσαμε πληροφορίες σχετικά με τη διάταξη, την αρχιτεκτονική και την ασφάλεια των αρχαίων φυλακών. Βρήκαμε φωτογραφίες, σχέδια και περιγραφές διαφόρων μεσαιωνικών φυλακών και βάση αυτών, δημιουργήσαμε ένα διάδρομο που φαινομενικά λειτουργεί σαν φυλακή.

Το σκηνικό της φυλακής στο παιχνίδι αποτελεί ένα ακόμα στάδιο που οφείλει να περάσει ο παίκτης για να φτάσει στο τέταρτο και τελευταίο επίπεδο. Επιπλέον, παρουσιάζει κάποια σημαντικά στοιχεία για την ευρύτερη ιστορία που αφηγείται το παιχνίδι.

Κοιτάζοντας διάφορες εικόνες, παρατηρήσαμε ότι οι μεσαιωνικές φυλακές ήταν συχνά σκοτεινές, βρώμικες και στενές. Συνεπώς δώσαμε μεγαλύτερη σημασία στο χώρο, κάνοντάς τον πιο κλειστό. Διατηρώντας ταυτόχρονα το στυλ που επικρατεί στην πόλη και στο λιμάνι, έτσι ώστε να υπάρχει συνοχή από πίστα σε πίστα.

Συμπερασματικά, η δημιουργία μιας μεσαιωνικής φυλακής για το παιχνίδι ήταν μια ακόμα απαιτητική αλλά ικανοποιητική εμπειρία. Μας επέτρεψε να συμπεριλάβουμε κάποια στοιχεία που συνδέονται με το intro του παιχνιδιού και να δημιουργήσουμε ένα ακόμα πρωτότυπο-για το παιχνίδι μας- χώρο.



Εικόνα 19: Medieval Prison Unreal engine level design, vfxpie



Εικόνα 20: Medieval prison , Pavel Filimonov



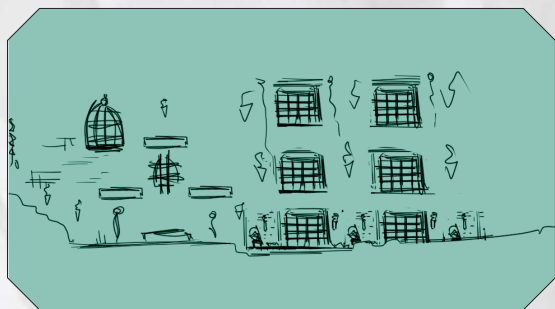
Εικόνα 21: Prison Medieval 1, hamaterasu25



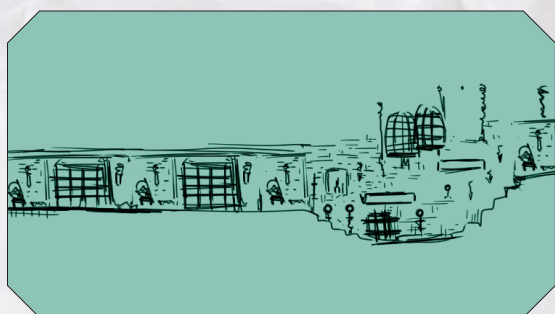
Εικόνα 22: Medieval Jail, Fhavier

ΤΡΙΤΗ ΠΙΣΤΑ

ΦΥΛΑΚΗ



Εικόνα 23: Προσχέδια τοποθέτηση Φυλακής



Εικόνα 24: Προσχέδια τοποθέτηση Φυλακής

STORYWISE

Νικώντας την Άλιντα, η Νερίσσα καταφεύγει στους υπονόμους της πόλης για να ξεφύγει από τους υπόλοιπους στρατιώτες. Από εκεί, καταλήγει στις κατακόμβες, που λειτουργούν σαν υπόγειες φυλακές για όσους χρησιμοποιούν μαγεία. Διασχίζοντας τις φυλακές, έρχεται αντιμέτωποι με λιγότερους στρατιώτες και μπορεί να φτάσει στο πρίγκηπα πιο εύκολα.



2.3.1 : ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ

Η μεσαιωνική φυλακή αποτέλεσε μια μεγάλη πρόκληση, καθώς απαιτήσε καλή κατανόηση της δομής της φυλακής και των στοιχείων της. Οι φυλακές στη μεσαιωνική περίοδο ήταν ένας ουσιαστικός θεσμός που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην επιβολή του νόμου. Ως εκ τούτου, η δημιουργία μιας ακριβούς αναπαράστασης μιας μεσαιωνικής φυλακής απαιτεί σημαντικό όγκο έρευνας καθώς ο σχεδιασμός, η διάταξη και τα στοιχεία των μεσαιωνικών φυλακών διέφεραν με την πάροδο του χρόνου και της τοποθεσίας.

Οι φυλακές στη μεσαιωνική εποχή αποτελούνταν από διαφορετικούς χώρους όπως κελιά, διαδρόμους, αυλές, κ.α. Οι μεσαιωνικές φυλακές αποτελούνταν από διάφορα εξαρτήματα όπως ράβδους, κλειδαριές, αλυσίδες, χειρολαβές και άλλα χαρακτηριστικά ασφαλείας. Το δομικό υλικό που χρησιμοποιούνταν για την κατασκευή μιας μεσαιωνικής φυλακής ήταν κυρίως πέτρα. Βάση των παραπάνω λοιπόν, προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε μια φυλακή η οποία ιστορικά θα ήταν ρεαλιστική, αλλά θα ταίριαζε με την αισθητική του παιχνιδιού μας.

Ο φωτισμός έπαιξε για άλλη μια φορά σημαντικό ρόλο στη δημιουργία της διάθεσης και της ατμόσφαιρας φυλακής. Καθώς επιθυμούσαμε να αναδείξουμε ότι βρίσκεται κάτω από το έδαφος, όπου όλα είναι πιο σκοτεινά και μουντά.

Στοιχεία όπως βρωμιά, σκόνη και νερό που στάζει από το ταβάνι, προστέθηκαν για να του δώσουν μια πιο ρεαλιστική εμφάνιση και αίσθηση.

Συμπερασματικά, στην φυλακή - όπως και σε κάθε άλλη πίστα- τα στοιχεία απαιτούσαν καλή έρευνα και προσοχή στο τρόπο σχεδίασής τους. Το concept με τα μπουντρούμια ήταν από τα πρώτα που σχεδιάσαμε και είμαστε ευχαριστημένοι με το τελικό αποτέλεσμα.



Στα πρώτα σχέδια της φυλακής, τα assets μας είναι πολύ πιο απλά και ελλιπή. Η επιλεγόμενη αρχιτεκτονική είναι τόσο όσο για τα μπουντρούμια των φυλακών, χωρίς πάρα πολλές λεπτομέρειες. Στόχος μας λοιπόν, αφότου είχαμε δημιουργήσει τα assets της φυλακής, ήταν να δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στο φωτισμό της σκηνής.



Στα τελικά σχέδια της φυλακής, τα assets μας δεν έχουν δεχτεί πολλές τροποποιήσεις. Θα λέγαμε ότι μέχρι να φτάσουμε στο στάδιο της φυλακής, η εμπειρία μας με τα assets της πόλης και του λιμανιού, μας προετοίμασαν κατάλληλα για να γνωρίζουμε που χρειαζόνταν αλλαγές και πως τα assets μας θα συνεργάζονταν καλύτερα.

ETHILDOM JAIL



Περπατώντας στην πλατφόρμα ο παίκτης μπορεί να παρατηρήσει καλύτερα το χώρο της φυλακής. Συγκεκριμένα, μπορεί να δει μπουντρούμια, ζώα που ζούνε στις κατακόμβες και φαντάσματα, τα οποία δρουν σαν μηχανισμό storytelling για την Νερίσσα.



Συνεχίζοντας στην πίστα, ο παίκτης φτάνει σε ένα μεγαλύτερο διάδρομο, όπου κάποια ακόμα από τα τέρατα την έχουν ακολουθήσει για να την προστατεύσουν. Ειδικότερα, 3 μεγάλες σμαίρνες που μπαινοβγαινουν από τις πόρτες.



Παρακάτω, ο παίκτης περνάει από ένα σετ με ράφια. Τα ράφια αυτά έχουν τις νεκροκεφαλές από προηγούμενους μάγους που προσπάθησαν να ξεφύγουν από τα χέρια του πρίγκηπα. Αποτελούν υπενθύμιση για όσους τολμήσουν να αποδράσουν .



Φτάνοντας στο τέλος της πίστας, ο παίκτης μπορεί να δει κλουβιά με τους σκελετούς να κρέμονται από το ταβάνι. Είναι το τελευταίο θέαμα πριν η Νερίσσα χρησιμοποιήσει την πόρτα για να ανέβει τα σκαλιά για την αίθουσα του θρόνου.

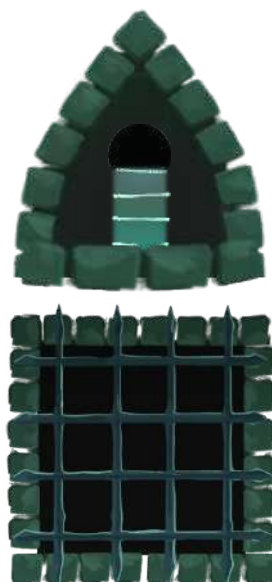
◆ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΦΥΛΑΚΗ ◆

Όσον αφορά τη δημιουργία των εικονικών στοιχείων στις φυλακές, ήταν μια ενδιαφέρουσα διαδικασία, καθώς δεν ήταν λίγες οι φορές που έπρεπε να συνδιάσουμε το στοιχειωμένο και το φυσικό. Έπρεπε να λάβουμε υπόψη το αρχιτεκτονικό ύφος, τα υλικά και τη διάταξη της φυλακής, καθώς και τους τύπους των κρατουμένων που μπορεί να στεγάζονταν εκεί. Για άλλη μια φορά, η δημιουργία ενός τέτοιου χώρου αποδείχτηκε ικανοποιητική και μας έδωσε την ευκαιρία να ασχοληθούμε με ένα χώρο πιο κλειστό σε αντίθεση με τις άλλες πίστες.

◆ ASSETS ΦΥΛΑΚΗ ◆

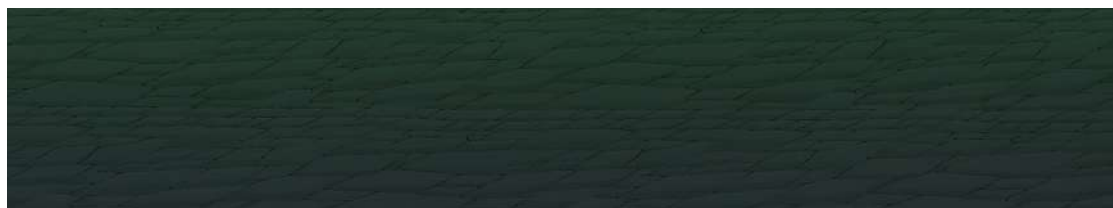


ASSETS ΦΥΛΑΚΗ



ETHILDOM JAIL

ASSETS ПОЛН





2.1.2: ΤΕΡΑΤΑ ΦΥΛΑΚΗΣ

Στο πλαίσιο της αφήγησης του παιχνιδιού, η ύπαρξη τεράτων πολύ μεγάλου μεγέθους και πολύπλοκων σχεδίων στο επίπεδο της φυλακής δεν θα μπορούσε να δράσει το ίδιο καλά με τις υπολοιπες πίστες. Με άλλα λόγια, το να εμφανιστούν αυτά τα τέρατα ξαφνικά στην φυλακή, όπου δεν έχουν εισβάλει ακόμη, θα μπορούσε ενδεχομένως να μειώσει τη συνολική βύθιση και την αναστολή της δυσπιστίας που μπορεί να νιώθουν οι παίκτες κατά την εξερεύνηση του επιπέδου. Αυτό θα μπορούσε επίσης να κάνει το επίπεδο λιγότερο συνεκτικό και συνεπές με τη συνολική αφήγηση του παιχνιδιού.

Επιπλέον, από την άποψη του παιχνιδιού, η εισαγωγή μεγάλων τεράτων σε αυτό το επίπεδο μπορεί να περιορίσει την ικανότητα του παίκτη να πλοηγηθεί αποτελεσματικά και να εξερευνησει το περιβάλλον. Αυτό θα μπορούσε ενδεχομένως να κάνει το επίπεδο να αισθάνεται γεμάτο και κλειστοφοβικό, γεγονός που θα μπορούσε να κάνει λιγότερο ευχάριστο για τον παίκτη να εξερευνησει.

Συμπερασματικά, ενώ η ύπαρξη μεγάλων τεράτων στο παιχνίδι μπορεί σίγουρα να προσθέσει ποικιλία και ενθουσιασμό, λάβαμε υπόψη το χώρο στον οποίο πρέπει να συνεχιστεί η ιστορία μας και την ευρύτερη ποικιλία πλασμάτων που οφείλει να παρουσιάσει το «Emerald Tide».

ΖΩΟ ΑΡΑΧΝΗ

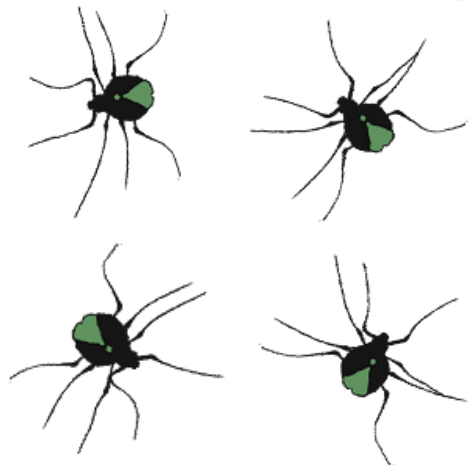


Έχοντας υπόψη ότι δεν έχουν εισβάλλει ακόμα όλα τα τέρατα της Νερίσσα στην φυλακή, καταφύγαμε και σε κανονικά ζώα.

ANIMATION SPIDER

FRAMES:

150



Το animation της ήταν αρκετά απλό και διασκεδαστικό, καθώς κάνει μόνο ένα κύκλο γύρω από τον εαυτό της.

ΖΩΟ ΑΡΟΥΡΑΙΟΣ



Ανάμεσα στα υπόλοιπα κανονικά ζώα έχουμε 1 αρουραίο σε 3 διαφορετικές ενέργειες

ANIMATION ΑΡΟΥΡΑΙΟΣ

FRAMES:

144

1



2



3



Η πρώτη ενέργεια του αρουραίου είναι το άλμα. Βάση των references που βρήκαμε, κάναμε τον αρουραίο να άλμα προς τα μπροστά και ύστερα να μπαίνει σε μια τρύπα στο τοίχο. Στην δεύτερη ενέργεια, στέκεται σε μια αδρανής στάση, παρακολουθώντας γύρω του και στην τρίτη πίνει νερό από το πάτωμα

ΖΩΟ ΦΙΔΙ



Ένα ακόμα κανονικό ζώο είναι το φίδι μέσα σε μια από τις νεκροκεφαλές στο foreground

ANIMATION ΦΙΔΙ

FRAMES:

144



Αποτέλεσε ένα από τα πιο περίπλοκα animation του παιχνιδιού. Προκειμένου να πετύχουμε την ευλυγισία και την ελαστικότητα του φιδιού ανασητήσαμε πολλά βίντεο και κάναμε διάφορες δοκιμές με τα bones προτού καταλήξουμε στο τελικό αποτέλεσμα.

ΤΕΡΑΣ ΣΜΑΙΡΝΑ



Ανάμεσα στα 2 μόνο τέρατα που ακολούθησαν την Νερίσσα μέχρι την φυλακή είναι οι σμαίρνες

ANIMATION ΣΜΑΙΡΝΑ

FRAMES:

42

1



2



Το animation της Μορένα, έχει 2 εκδοχές: 1. όπου κοιτάζει μπροστά, ανοιγοκλείνει το στόμα της καθώς μπαίνοβγαίνει στο διάδρομο της φυλακής, 2. επανάληψη της παραπάνω κίνησης αλλά από άλλη οπτική γωνία.

◆ ΤΕΡΑΣ ΨΑΡΙ 3 ◆



Το μόνο άλλο τέρας που ακολούθησε την Νερίσσα μέχρι τη φυλακή

◆ ΤΕΡΑΣ ΨΑΡΙ 3 ◆

FRAMES:

144



Αποτελέσει από τα πιο απλά animation λόγω της ανάλαφρης κίνησής του. Το παραπάνω ψάρι λειτουργεί σαν φάντασμα στις κατακόμβες. Εμφανίζεται και εξαφανίζεται όποτε θελήσει, συνήθως μπροστά από τις νεκροκεφαλές, μαζί με μικρότερες εκδοχές του εαυτού του.

THRONE ROOM



THRONE ROOM

2.4.1 : ΜΕΛΕΤΗ ΑΙΘΟΥΣΑΣ ΘΡΟΝΟΥ

Ο σχεδιασμός και η κατασκευή ενός δωματίου θρόνου σε ένα παιχνίδι απαιτεί μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια και δημιουργικότητα. Ένα καλό δωμάτιο θρόνου πρέπει να είναι καλά σχεδιασμένο, οπτικά ευχάριστο και κατασκευασμένο με υψηλό βαθμό ακρίβειας. Αυτό απαιτεί μοναδικές υφές και μοντέλα που συνδυάζονται άψογα προκειμένου να δημιουργήσουν την ατμόσφαιρα που πρέπει να διέπει ένα τέτοιο χώρο.

Η πολυπλοκότητα μιας αίθουσας θρόνου δεν περιορίζεται μόνο στον οπτικό σχεδιασμό. Ένα καλό δωμάτιο θρόνου πρέπει να προσφέρει ελκυστικό παιχνίδι - μπορεί να έχει μυστικά περάσματα, κρυμμένους θησαυρούς, παγίδες ή άλλα εμπόδια που πρέπει να ξεπεραστούν. Στην δικιά μας περίπτωση, δεν έχουν ενταχθεί περάσματα ή θησαυροί. Κύριος λόγος για αυτό είναι ότι, το στάδιο θρόνου λειτουργεί σαν μετάβαση από τις φυλακές για την τελική μάχη. Ωστόσο, είναι ανάμεσα στα μελλοντικά σχέδιά μας για να καλυτερέψουμε την εμπειρία του παιχνιδιού.

Εκτός από τον οπτικό σχεδιασμό και τον σχεδιασμό παιχνιδιού, η δημιουργία μιας αίθουσας θρόνου περιλαμβάνει επίσης τεχνικές προκλήσεις. Η δημιουργία ενός μεγάλου και πολύπλοκου περιβάλλοντος όπως μια αίθουσα θρόνου απαιτεί προσεκτική βελτιστοποίηση για να διασφαλιστεί ότι λειτουργεί ομαλά σε διάφορες διαμορφώσεις υλικού.

Συνολικά, ο σχεδιασμός και η κατασκευή μιας αίθουσας θρόνου σε ένα παιχνίδι είναι μια τεχνικά και καλλιτεχνική πρόκληση που απαιτεί καλή διαχείριση του προγράμματος και καλή έρευνα από την πλευρά του δημιουργού.



Εικόνα 25: Medieval throne, Maxim Zhuravlev



Εικόνα 26: Château de Fontainebleau



Εικόνα 27: Medieval Throne, WINCY WRITES



Εικόνα 28: Throne Room, Fernando Vicente

ΤΕΤΑΡΤΗ ΠΙΣΤΑ

ΠΑΛΑΤΙ



Εικόνα 29: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού



Εικόνα 30: Προσχέδια τοποθέτηση Λιμανιού

STORYWISE

Έχοντας ανέβει τα σκαλιά, η Νερίσσα πλέον βρίσκεται στην αίθουσα του θρόνου και κατευθύνεται προς τον Πρίγκηπα για την τελική μάχη. Στον όροφο δεν βρίσκει κανέναν από τους στρατιώτες, αφού ο Όρουμ αποφάσισε να «ξεσπάσει» πάνω τους.



2.4.2 : ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ

Η διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής στοιχείων για μια αίθουσα θρόνου ήταν επίσης αρκετά περίπλοκη. Η αίθουσα του θρόνου ήταν ένα απαραίτητο μέρος του παιχνιδιού καθώς είναι το επίπεδο που θα καθορίσει την μοίρα της Νερίσσα.

Η διάταξη της αίθουσας του θρόνου μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με το βασίλειο και τον κυβερνήτη. Στην δική μας περίπτωση, όπου ο κυβερνήτης είναι ο Augum, ήταν σημαντικό να υπάρχει πολύς χρυσός στην πίστα. Το χρυσαφί, το κόκκινο και το μαύρο αποτελούν χαρακτηριστικά χρώματα της παλέτας του πρίγκηπα, οπότε θελήσαμε να το δείξουμε στην αίθουσα του θρόνου.

Τα έπιπλα σε μια αίθουσα μεσαιωνικού θρόνου συνήθως είναι περίτεχνα. Βάσισμένοι σε εικόνες και σε έπιπλα από παλιές αίθουσες χρόνου, δημιουργήσαμε μια ποικιλία από γραφεία, βιβλιοθήκες, στολές ιπποτών, κ.α. Οι διακοσμήσεις και τα υλικά σε μια αίθουσα του μεσαιωνικού θρόνου ήταν συνήθως πολυτελή και συμπεριλαμβάναν αντικείμενα όπως ταπετσαρίες, πολυελαίους, βιτρό, μαρμάρια αγάλματα και πίνακες ζωγραφικής. Κάθε ένα από αυτά τα στοιχεία έπρεπε να σχεδιαστεί με προσοχή, αντιστακώνοντας την ποιότητα και τη χλιδή του Έθιλντομ.

Όπως και στην περίπτωση της φυλακής, είχαμε να αντιμετωπίσουμε στενό χώρο με συγκεκριμένη πηγή φωτός. Ήταν απαραίτητο λοιπόν να λάβουμε υπόψη τον χρωματικό τόνο και τη φωτεινότητα των παραθύρων.

Η δημιουργία των assets του θρόνου απαιτούσε όπως και όλες οι προηγούμενες πίστες μεγάλη έρευνα, προσοχή στη λεπτομέρεια και δημιουργικότητα. Η στενότητα του χώρου και η λίστα αντικειμένων που έπρεπε να δημιουργήσουμε, μας έδωσε την δημιουργική ελευθερία να πειραματιστούμε με τα assets του θρόνου και είμαστε αρκετά ικανοποιημένοι.



Στην αρχή, τα assets της αίθουσας θρόνου ήταν λίγο αδιάφορα και δεν συνεργάζονται μεταξύ τους. Υπήρξε αρκετή αμηχανία τις πρώτες μέρες σχεδίασης, καθώς δεν είχαμε παρατηρήσει ποτέ ξανα αίθουσα θρόνου. Δεν γνωρίζαμε τι είδους έπιπλα θα έπρεπε να εντάξουμε στην σκηνή μας, ούτε πως να τα προσεγγίσουμε σχεδιαστικά.



Κάνοντας καλύτερη έρευνα και αναζητώντας εικόνες για παραδείγματα, σιγά σιγά επιδιώξαμε πιο συγκεκριμένη σχεδίαση και αντικείμενα. Assets τα οποία θα πρόσδιδαν ένα κύρος και θα απέπνεαν μια αύρα εξουσίας. Η αίθουσα του θρόνου αποτελεί μετάβαση για την τελική μάχη, συνεπώς, οφείλαμε να την προσέξουμε ιδιαίτερα.

THRONE ROOM



Περπατώντας στον όροφο, μπορούμε να δούμε πίνακες να κουνιούνται, μεταξύ αυτών του παλιού βασιλιά. Στην εικόνα του φαίνεται το όπλο μας, ενδिकνύοντας ότι η τρίαινα κάποτε άνηκε σε αυτόν, πριν το ναυάγιο που αναφέρεται στην αρχή της ιστορίας.



Συνεχίζοντας, ο παίκτης μπορεί να δει το μοναδικό τέρας σε αυτή τη πίστα. Ένα δράκο που περιπολεί στο μπαλκόνι, κοιτάζοντας μέσα πριν ανεβάσει το κεφάλι του για να φύγει. Στην διάρκεια που αυτός λείπει, μπορούμε να δούμε τα τέρατα στην πόλη.



Παρακάτω, ο παίκτης φτάνει στην αίθουσα του θρόνου, όπου βρίσκει όλους τους στρατιώτες του ορόφου νεκρούς από τα μαχαίρια του Όρουμ. Πάνω στα νεύρα του, τους σκότωσε όλους και τους άφησε να κείτονται στο πάτωμα.



Στο τέλος της πίστας, ο παίκτης μπορεί να βρει τον Όρουμ μπροστά από το θρόνο του, να κρατάει τις ψυχές των ιπποτών. Μιλάει λίγο με την Νερίσσα για να την μεταπίσει, να έρθει με το μέρος του πριν την προκαλέσει σε μάχη.

BOSS FIGHT



STORYWISE

Ο Όρουμ και η Νερίσσα ξεκινάνε να παλεύουν στο μισοκατεστραμμένο δωμάτιο. Παρόλο που η Νερίσσα φαίνεται να κεδρίζει, ο Όρουμ χρησιμοποιεί ένα μυστικό όπλο.



2.4.3 : ΟΡΟΥΜ BOSS FIGHT

Ένα boss stage πρέπει να είναι προκλητικό αλλά όχι αδύνατο να νικηθεί. Είναι μια λεπτή γραμμή μεταξύ των απογοητευτικών παικτών και της παροχής μιας ικανοποιητικής πρόκλησης. Το επίπεδο δυσκολίας του αφεντικού πρέπει να είναι κατάλληλο για τις ικανότητες και την εμπειρία του παίκτη, ώστε να μπορούν να το απολαύσουν χωρίς να απογοητεύονται ή να βαριούνται.

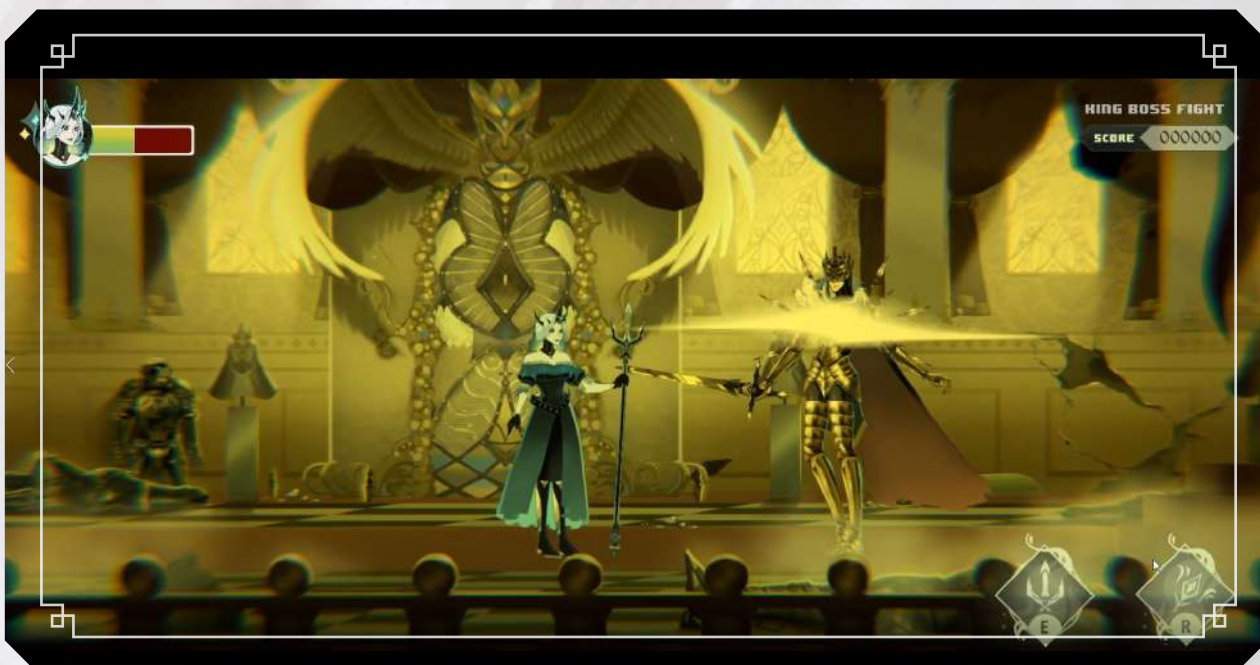
Σαν πρώτο κανονικό μποσάκι, η Άλιντα λειτουργεί σαν προετοιμασία για την τελική μάχη με τον πρίγκηπα. Μπορεί να ανταπεξέλθει και να πολεμήσει ενάντια στην Νερίσσα. Η σύμβουλος μας, μπορεί να της προκαλέσει ζημιά χρησιμοποιώντας το φλογόβολο ή ενεργοποιώντας την παθητική της δύναμη, όπου φωτιά πέφτει από τον ουρανό.

Για να νικήσει ο παίκτης, οφείλει να τρέξει προς τα πίσω, όταν η Άλιντα σταματήσει να αιωρείται στον αέρα -όταν πατήσει στο έδαφος ετοιμάζεται να χτυπήσει με το φλογόβολο- και να αποφύγει της μπάλες φωτιάς από τον ουρανό.

Θεωρούμε ότι το στάδιο της Άλιντα θα μπορούσε να είναι καλύτερο, χρησιμοποιώντας καλύτερους μηχανισμούς και περισσότερες κινήσεις. Ωστόσο λόγω χρόνου και έλλειψης γνώσης δεν μπορέσαμε να το κάνουμε όσο εντυπωσιακό επιθυμούσαμε.



Στιγμιότυπο από την μάχη, όπου η Νερίσσα προσπαθεί να επιτεθεί στον Όρουμ όσο αυτός την πληγώνει αδιάκοπα. Στη συγκεκριμένη εικόνα ο Όρουμ κατεβάζει με δύναμη την λεπίδα του πάνω στην Νερίσσα.



Στιγμιότυπο από την μάχη, όπου η Νερίσσα έχει φαινομενικά νικήσει τον Όρουμ αλλά αυτός χρησιμοποιεί μια τελευταία κίνηση, κάνοντας μια τεράστια έκρηξη. Η οθόνη ασπρίζει και στην οθόνη εμφανίζεται το τελικό slideshow.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΟΛΗ

Για να δημιουργήμε τα assets του θρόνου έπρεπε να λάβουμε υπόψη πολλούς παράγοντες όπως το αρχιτεκτονικό στυλ, το σχέδιο του θρόνου, τα είδη επίπλων, τη διακόσμηση, τον φωτισμό και άλλα χαρακτηριστικά που θα υπήρχαν σε ένα μεσαιωνικό παλάτι. Η αίθουσα του θρόνου ήταν προκλητική στον σχεδιασμό της, λόγω του κύρους που έπρεπε να εκπνέει αλλά και λόγω των ελάχιστων references που μπορέσαμε να βρούμε. Όμως, ανεξαρτήτως της δυσκολίας της, ήταν από τις πιο ενδιαφέρουσες και ικανοποιητικές πίστες.

ASSETS ΠΟΛΗ



ASSETS ΠΟΛΗ

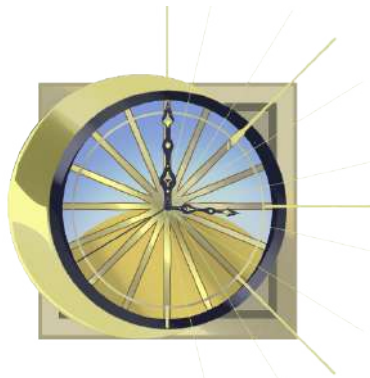




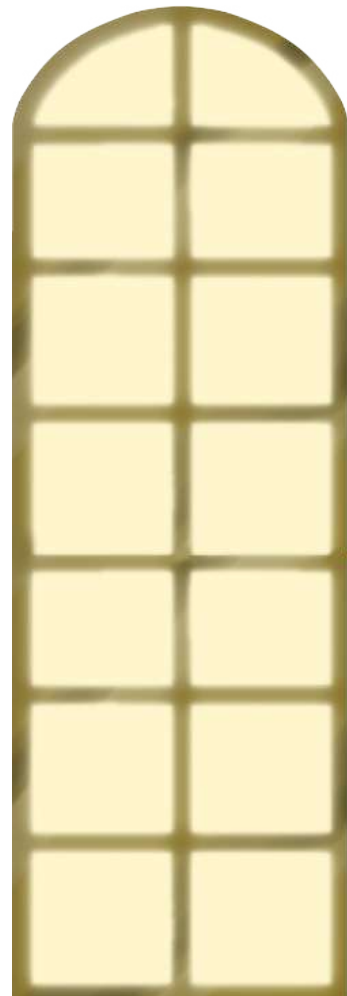
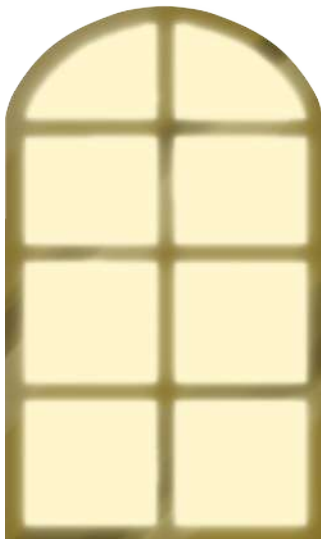
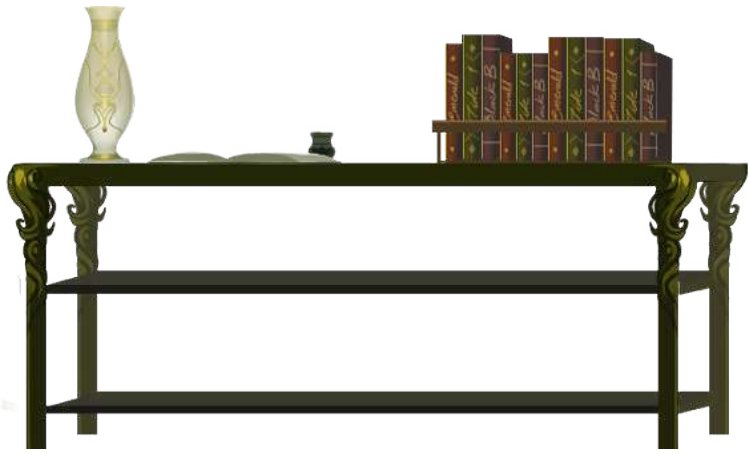
THRONE ROOM



ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΟΛΗ



ASSETS ΠΟΛΗ

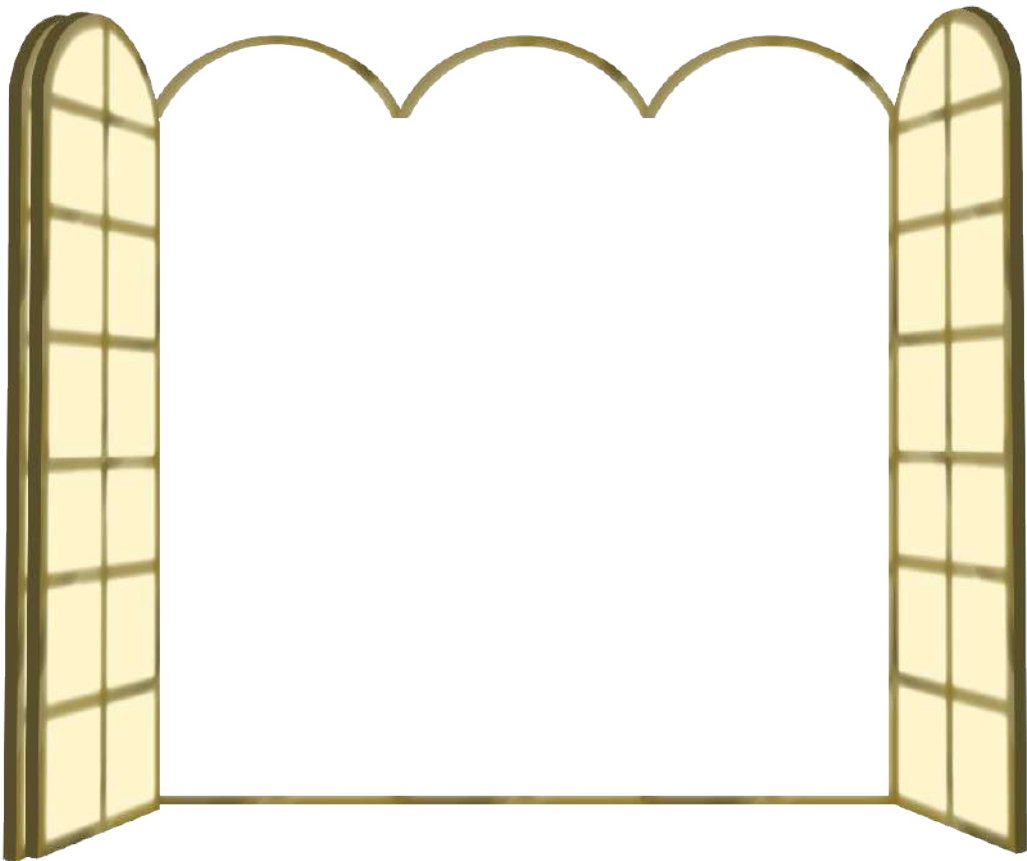




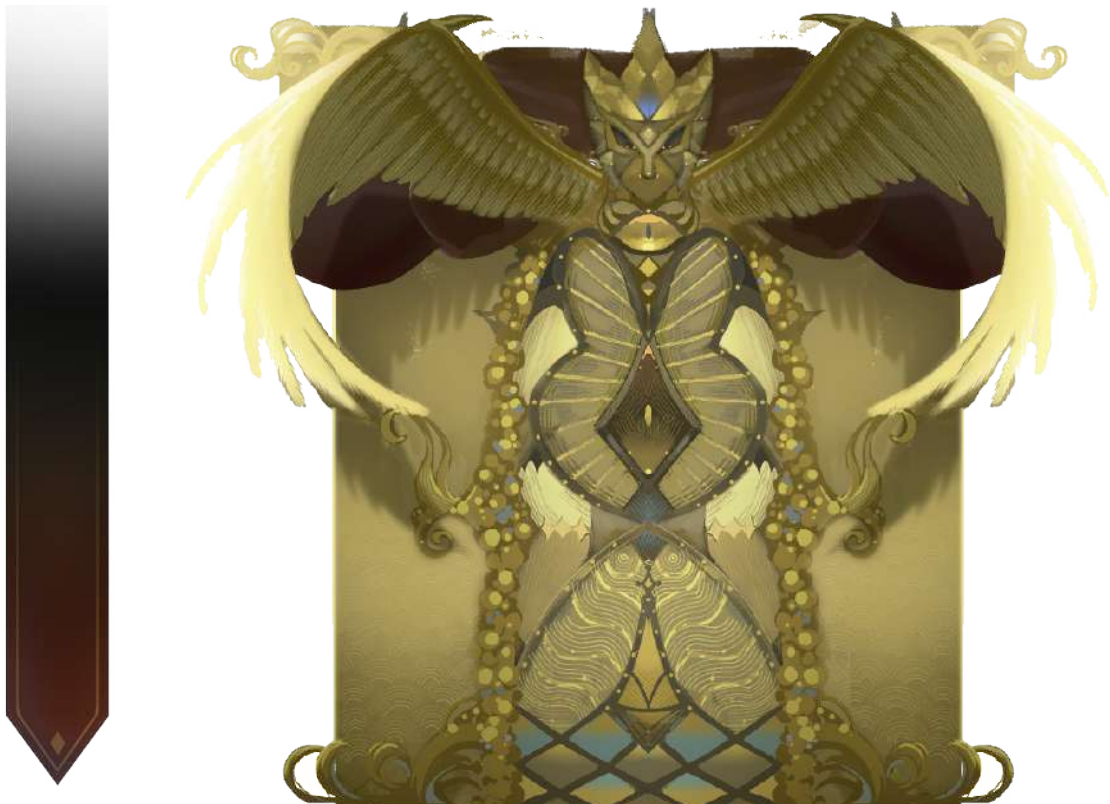
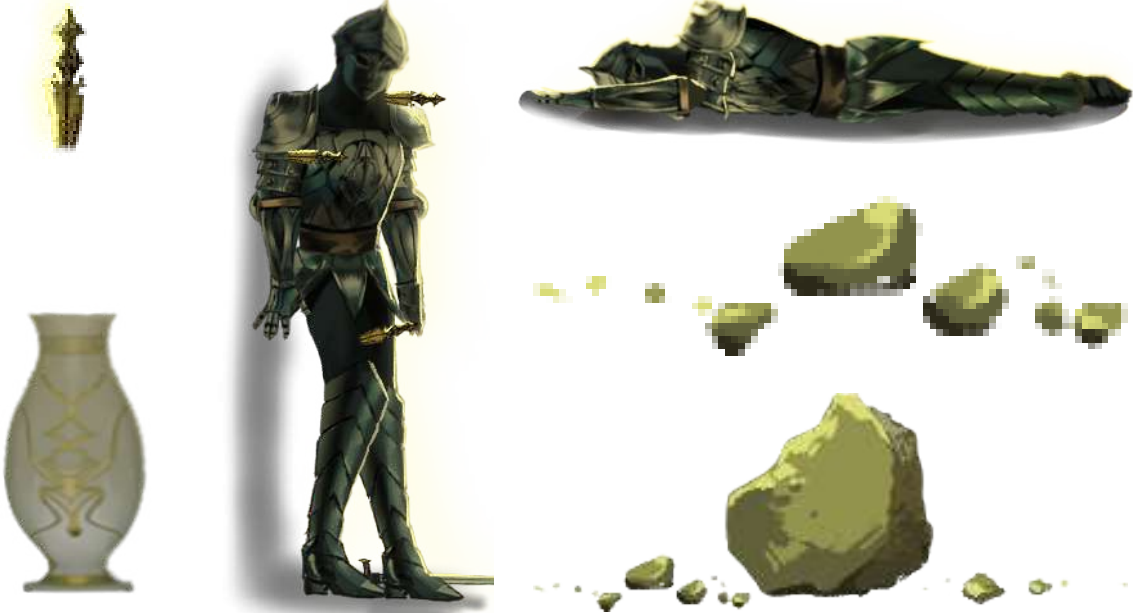
THRONE ROOM



ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΟΛΗ



ASSETS ΠΟΛΗ



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΕΡΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΙΣΤΑ

Το επίπεδο του θρόνου έχει σχεδιαστεί ως προετοιμασία για τη μάχη με τον Όρουμ, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να επικεντρωθεί στην ανάπτυξη του σασπενς για αυτό που ακολουθεί. Επομένως, η εισαγωγή τεράτων σε αυτό το επίπεδο θα μείωνε την ικανότητα του παίκτη να επικεντρωθεί στην προετοιμασία του και θα μπορούσε ενδεχομένως να προκαλέσει απογοήτευση ή να αποσπάσει την προσοχή του παίκτη από τον κύριο στόχο του. Επιπλέον το πλαίσιο της αφήγησης ή του σκηνικού του παιχνιδιού, δεν έχει νόημα να εμφανίζονται τέρατα καθώς η αναμέτρηση πρέπει να είναι αποκλειστικά μεταξύ της πρωταγωνίστριας και του κακού. Συμπερασματικά, ενώ τα τέρατα μπορούν σίγουρα να προσθέσουν ποικιλία και ενθουσιασμό στο παιχνίδι, ήταν σημαντικό να λάβετε υπόψη τον συγκεκριμένο σκοπό του επιπέδου και τη συνολική αφήγηση του παιχνιδιού.

Για τους παραπάνω λόγους, αποφασίσαμε να εντάξουμε μόνο ένα τέρας το οποίο θα έδενε αρμονικά με την αφήγηση του παιχνιδιού.

ΤΕΡΑΣ ΔΡΑΚΟΣ 3



Ο Δράκος σε αυτή τη πίστα, λειτουργεί σαν ηrc το οποίο δεν επιδρά με κάποιο τρόπο στο επίπεδο, αλλά προσφέρει ένα ενδιαφέρον εικονικό στοιχείο, εμπλουτίζοντας το και κάνοντάς το πιο ξεχωριστό.

◆ ANIMATION ΔΡΑΚΟΣ 3 ◆

FRAMES:

147



Το animation του Drake άλλαξε ελάχιστα κατά την διάρκεια δοκιμών, ωστόσο όχι αρκετά για να θεωρηθεί αναγκαία η συνοδεία άλλων προσχεδίων. Ο δράκος περνάει από την ανοιχτή μπαλκονόπορτα, κοιτάζει μέσα και αφού δεν βλέπει κάποιον για να επιτεθεί, φεύγει από την σκηνή για να δει ο παίκτης την πόλη κάτω



3

Chapter Animation

Στο τρίτο και τελευταίο κεφάλαιο μπορούμε να παρακολουθήσουμε προσχέδια, το storyboard και το animation που αναπαράγεται στην αρχική οθόνη του «Emerald Tide» για να εισάγει τον παίκτη στο κόσμο του Ethildom.







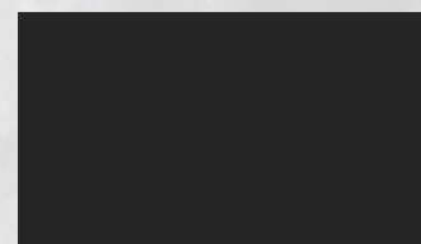
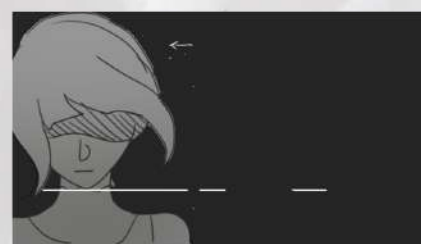
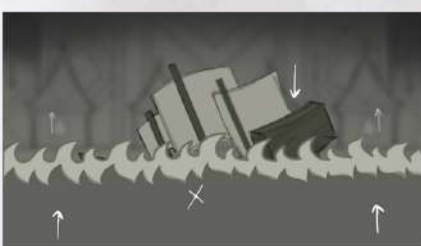
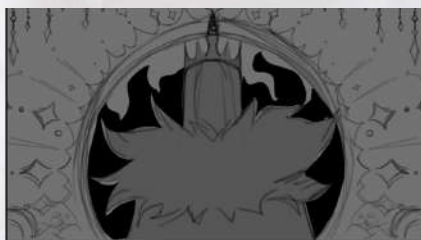
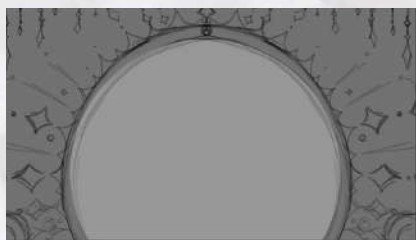
STORYBOARD

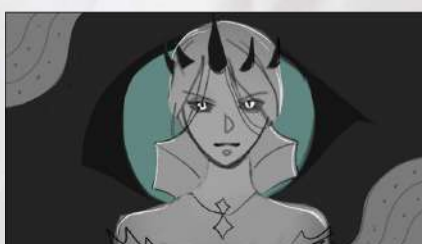
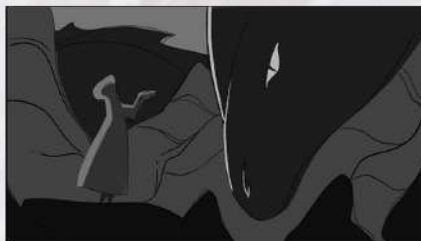
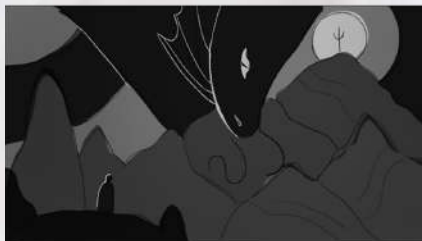
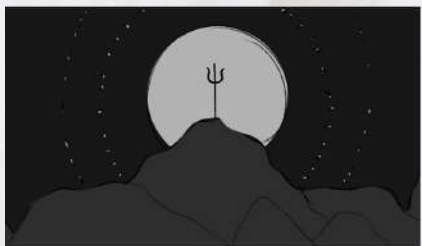
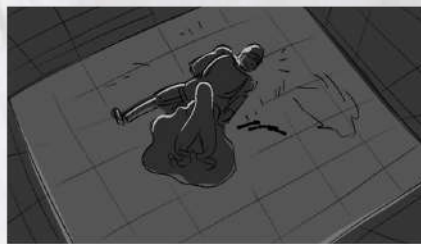
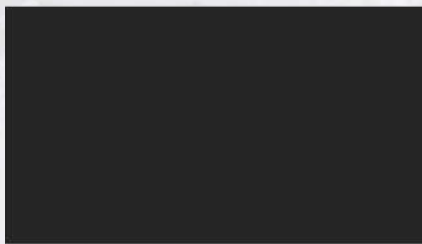
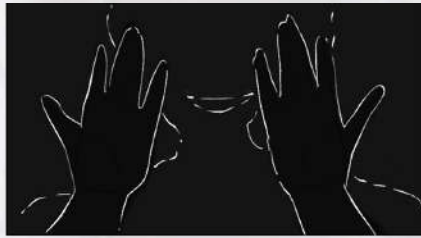
Για να βυθίσουμε τον παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού, αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε μια ταινία μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων για την εισαγωγή. Αυτό μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε την ατμόσφαιρα, να παρουσιάσουμε τους χαρακτήρες και να ορίσουμε τον τόνο για το παιχνίδι.

Η διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας μικρού μήκους περιελάμβανε σενάριο, animation, editing και σχεδιασμό ήχου. Εργαστήκαμε για 1 μήνα πάνω στο κομμάτι της εισαγωγής και χρησιμοποιήσαμε τις ίδιες τεχνικές που αξιοποιήσαμε στην δημιουργία των animated assets στο παιχνίδι.

Το τελικό προϊόν αποτελεί μέσο οικειοποίησης του παίκτη με το κόσμο του Έθιλντομ και μετάβαση από την αρχική οθόνη στο gameplay.







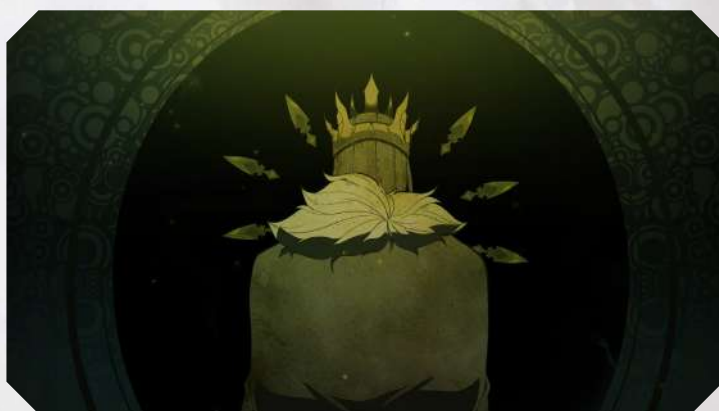


Σκηνή: 1
Πλάνο: 1

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Εμφανίζεται γραμμένο το διάταγμα του πρίγκηπα

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 1
Πλάνο: 2

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Παρουσιάζεται ο πρίγκηπας με την πλάτη γυρισμένη στο κοινό

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 1
Πλάνο: 3

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Παρουσιάζονται 2 από τους κύριους συμβούλους του πρίγκηπα

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 2
Πλάνο: 4

Τρανζίσιον: Fade in, mask

Δραση: Εμφανίζεται το βασίλειο (Ethildom)

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 2
Πλάνο: 5

Τρανζίσιον: Slide in

Δραση: Αναπαράσταση του ταξιδιού του βασιλιά

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 3
Πλάνο: 6

Τρανζίσιον: Slide up

Δραση: Μια λάμψη πέφτει από το καράβι και βυθίζεται μέσα στην θάλασσα

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 4
Πλάνο: 7

Τρανζίσιον: Animation, Fade in

Δραση: Μέσα από την μαυρίλα σχηματίζεται η μάσκα του πρίγκηπα

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 4
Πλάνο: 8

Τρανζίσιον: Fade in, Slide in

Δραση:

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 5
Πλάνο: 9

Τρανζίσιον: Mask

Δραση: Πρώτη ματιά στην πρωταγωνίστρια

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση

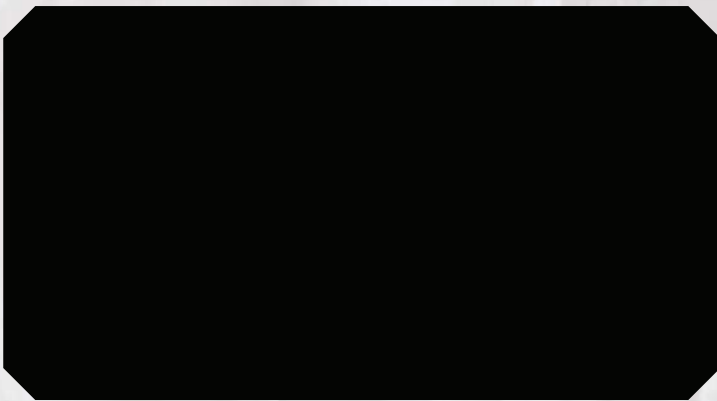


Σκηνή: 5
Πλάνο: 10

Τρανζίσιον: Slide in

Δραση: Ένταξη της αδελφής της πρωταγωνίστριας στο πλάνο

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 5
Πλάνο: 11

Τρανζίσιον: Slide out

Δραση: Η αδελφής της πρωταγωνίστριας αποκεφαλίζεται

Ήχος: Μουσική, Ήχος λεπίδας

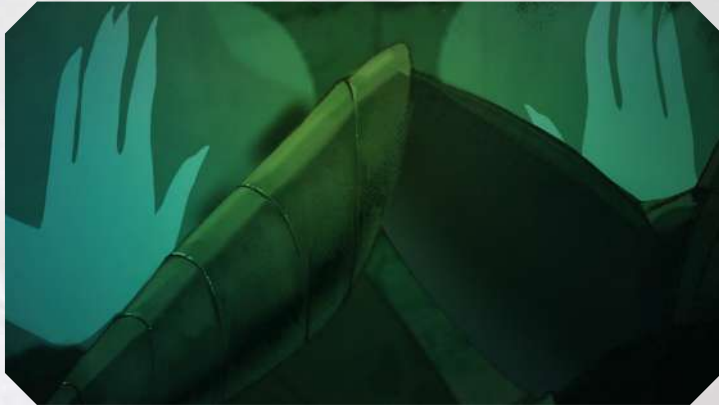


Σκηνή: 6
Πλάνο: 12

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Η πρωταγωνίστρια θεραπεύει τον στρατιώτη

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 7
Πλάνο: 13

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Κοντινό όπου η πρωταγωνίστρια θεραπεύει τον στρατιώτη

Ήχος: Μουσική, αφήγηση



Σκηνή: 8
Πλάνο: 14

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Κοντινό όπου η πρωταγωνίστρια θεραπεύει τον στρατιώτη από άλλη γωνία

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 8
Πλάνο: 15

Τρανζίσιον: Fade out

Δραση: Το πόδι εξαφανίζεται και βλέπουμε τα χέρια της πρωταγωνίστριας

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση

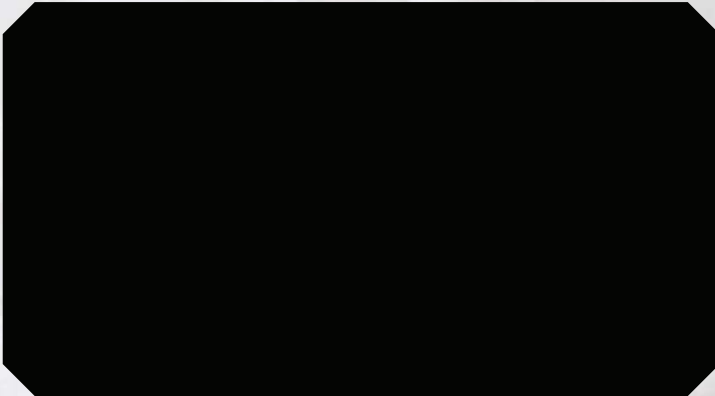


Σκηνή: 8
Πλάνο: 16

Τρανζίσιον: Animation, Fade in

Δραση: Τα χέρια πάνε να πνίξουν την ψευδαίσθηση του πρίγκηπα

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 9
Πλάνο: 17

Τρανζίσιον: Fade out

Δραση: Υπονοείται πέρασμα του χρόνου

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 9
Πλάνο: 18

Τρανζίσιον: Fade in, Slide in

Δραση: Η Νερίσσα φαίνεται από ψηλά με ένα τραυματισμένο στρατιώτη

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση

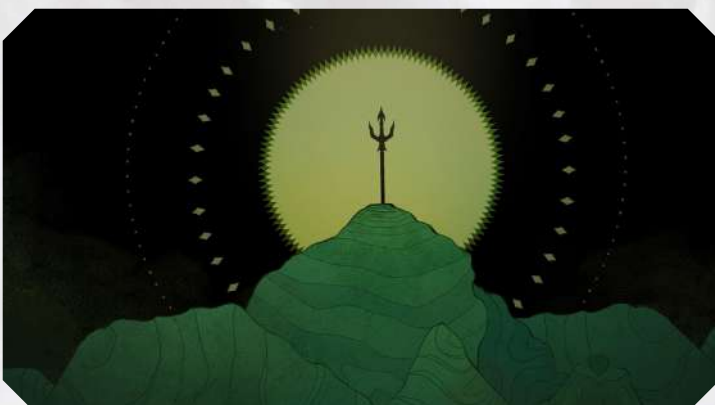


Σκηνή: 10
Πλάνο: 19

Τρανζίσιον: Fade in, Slide in

Δραση: Η Νερίσσα προσπαθεί να ηρεμήσει τον ίδιο στρατιώτη

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση

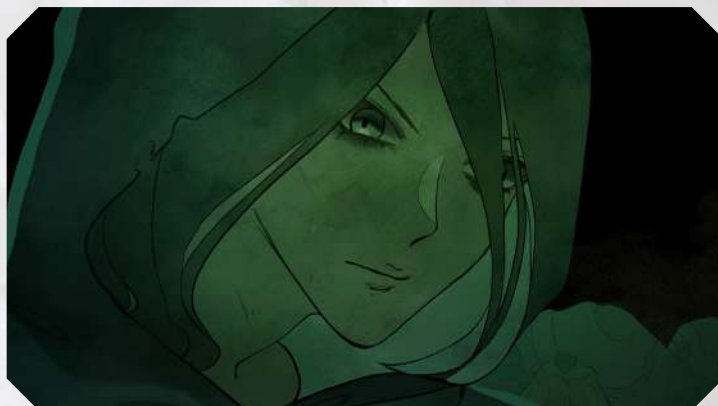


Σκηνή: 11
Πλάνο: 20

Τρανζίσιον: Fade in, Slide in

Δραση: Εμφάνιση τρίαινας

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 12
Πλάνο: 21

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Κοντινό όπου η πρωταγωνίστρια αναζητά το όπλο

Ήχος: Μουσική, αφήγηση



Σκηνή: 13
Πλάνο: 22

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Η πρωταγωνίστρια αναζητά το όπλο

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση



Σκηνή: 14
Πλάνο: 23

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Το τέρας που φυλάει τη τρίαίνα την εντοπίζει

Ήχος: Μουσική, Αφήγηση

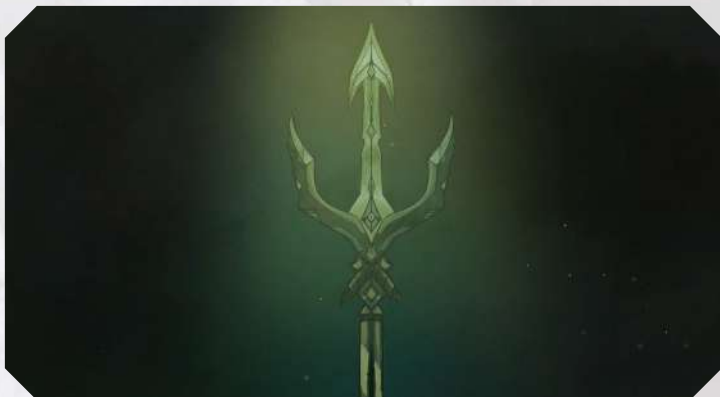


Σκηνή: 15
Πλάνο: 24

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Το τέρας που φυλάει το όπλο δέχεται να κάνει συμβόλαιο με την Νερίσσα

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 16
Πλάνο: 25

Τρανζίσιον: Fade out

Δραση: Υπονοείται πέρασμα του χρόνου

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 16
Πλάνο: 26

Τρανζίσιον: -

Δραση: Η Νερίσσα αγγίζει το όπλο για να ολοκληρωθεί το σύμβολο

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 17
Πλάνο: 27

Τρανζίσιον: -

Δραση: Βλέπουμε το μάτι του τέρατος

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 17
Πλάνο: 28

Τρανζίσιον: -

Δραση: Μέσα από το μάτι βλέπουμε την μεταμόρφωση της πρωταγωνίστριας

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 17
Πλάνο: 29

Τρανζίσιον: -

Δραση: Μέσα από το μάτι βλέπουμε την μεταμόρφωση της πρωταγωνίστριας

Ήχος: Μουσική

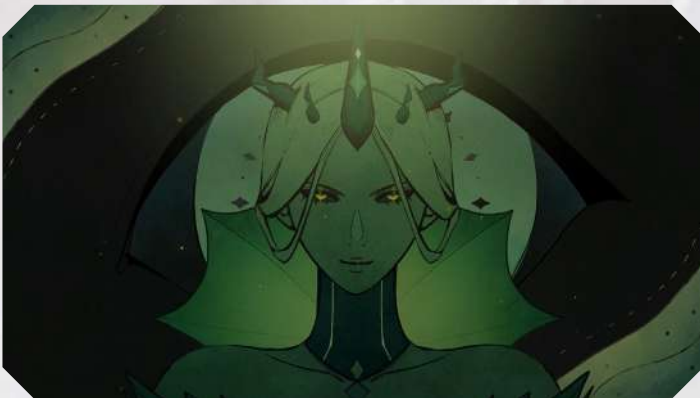


Σκηνή: 17
Πλάνο: 30

Τρανζίσιον: -

Δραση: Η σκιά της πρωταγωνίστρια σηκώνεται στο πλάνο

Ήχος: Μουσική

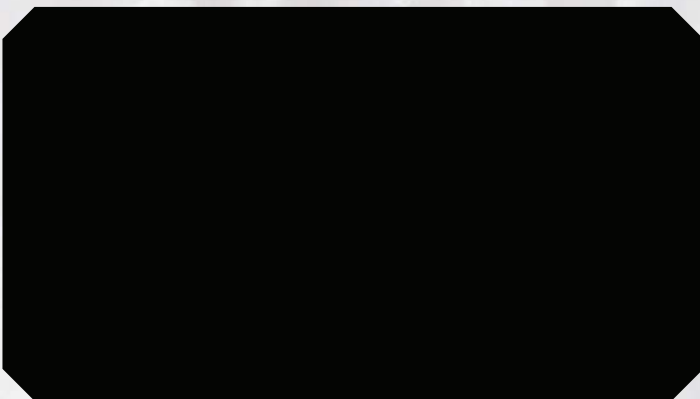


Σκηνή: 17
Πλάνο: 31

Τρανζίσιον: -

Δραση: Η Νερίσσα έχει πια ολοκληρώσει το συμβόλαιο

Ήχος: Μουσική



Σκηνή: 18
Πλάνο: 32

Τρανζίσιον: Fade in

Δραση: Το λογότυπο για το παιχνίδι εμφανίζεται

Ήχος: Μουσική

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η δημιουργία αυτού του παιχνιδιού ήταν μια προκλητική αλλά και αναποδωτική διαδικασία. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των assets, των περιβαλλόντων και των χαρακτήρων ήταν κάτι πρωτόγνωρο για εμάς. Σε αυτούς τους 8 μήνες μάθαμε πολλά για τα κινούμενα σχέδια και την πολυπλοκότητα της ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών, κάνοντάς μας να εκτιμήσουμε το αντικείμενο ακόμα πειρσσότερο.

Είμαστε ευγνώμων για την ευκαιρία να δουλέψουμε σε ένα τόσο μεγάλο έργο. Όσο σκέφτόμαστε τις εμπειρίες και τις δεξιότητες που αποκτήσαμε, στο μέλλον θα επιδιώκαμε να μάθουμε περισσότερα για τον συγκεκριμένο τομέα. Με σκοπό να επεκτείνουμε και να καλυτερεύσουμε το παιχνίδι μας ή να ξεκινήσουμε νέα παρόμοια πρότζεκτ.





ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



1. A Beginner's Guide to Designing Video Game Levels, Mike Stout
2. Corgi Engine Tutorial : Contents of the asset, More Mountains
3. Corgi Engine Tutorial : Minimal Scene, More Mountains
4. Corgi Engine Tutorial : How to create a character?, More Mountains
5. Corgi Engine Tutorial : Character Abilities, More Mountains
6. Corgi Engine Tutorial : AI, More Mountains
7. Corgi Engine Tutorial : Weapons, More Mountains
8. Corgi Engine Tutorial : User Interface, More Mountains
9. Corgi Engine Tutorial : Keys, Chests and Doors, More Mountains
10. Corgi Engine Tutorial : Advanced AI for enemies and friends, More Mountains
11. Corgi Engine Tutorial : Cameras, More Mountains
, More Mountains
12. Corgi Engine Begginer TUTORIAL, Dr.Noob
13. Corgi Engine Tutorial - Melee Attack, Dr.Noob
14. Corgi Engine Tutorial - Projectile Weapon, Dr.Noob
15. Free Epic Music Dark Orchestral I Will Find You Free Royalty Free Music
16. Free Dark Strings They Live in the Mist Royalty Free Horror Theme FREE Dark Magic Music Royalty Copyright Free F r Miroslav
17. Game Level Design: How to Do It and With What Tools, Starloop - a magic media company
18. Grass & Fields Brush Pack, Devin Elle Kurtz
19. Level Design: How to Motivate Players to Keep Them Engaged & When To Know Your Limits, Game designing
20. Munx Gregoriana Halo Theme Song LIVE in a real Chapel Halo Infinite Tribute
21. Non Copyrighted Music MiguelJohnson Good Day To Die Epic
22. Tutorial List: Level Design, World of Level Design
23. Old French Fairytales, DeSegun, The Library of University California
24. Video Game Level Design, Nuclino
25. What Lies Beneath - Underwater horror ambiance
26. Black White Circle Pattern Free Stock Photo - Public Domain Pictures

