



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ: Εφαρμοσμένων Τεχνών και
Πολιτισμού
ΤΜΗΜΑ: Γραφιστικής και Οπτικής
Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία

“Τα Χρονικά της Ουσάρια”

Συγγραφέας:
Γκίκα Μαρία Λητώ

ΑΜ: 19674032

Επιβλέπων/ουσα:
Μούρη Ελένη

Αθήνα, Οκτώβριος, 2023



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL
DEPARTMENT**

Thesis

“The Usharia Chronicles”

Student name and surname:

Leto Maria Gkika

Registration Number:

19674032

Supervisor name and surname:

Eleni Mouri

Athens, October 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Τα Χρονικά της Ουσάρια

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
	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
	Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
	Στυλιανός Σκουρλής	Ακαδημαϊκός Υπότροφος	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη *Λητώ Μαρία Γκίκα* του *Κωνσταντίνου* με αριθμό μητρώου *19674032* φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής *Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού* του Τμήματος *Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας*, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

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

Η Δηλούσα



* 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):*

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

Παρουσίαση

ΛΗΤΩ ΓΚΙΚΑ



The
Usharia
Chronicles



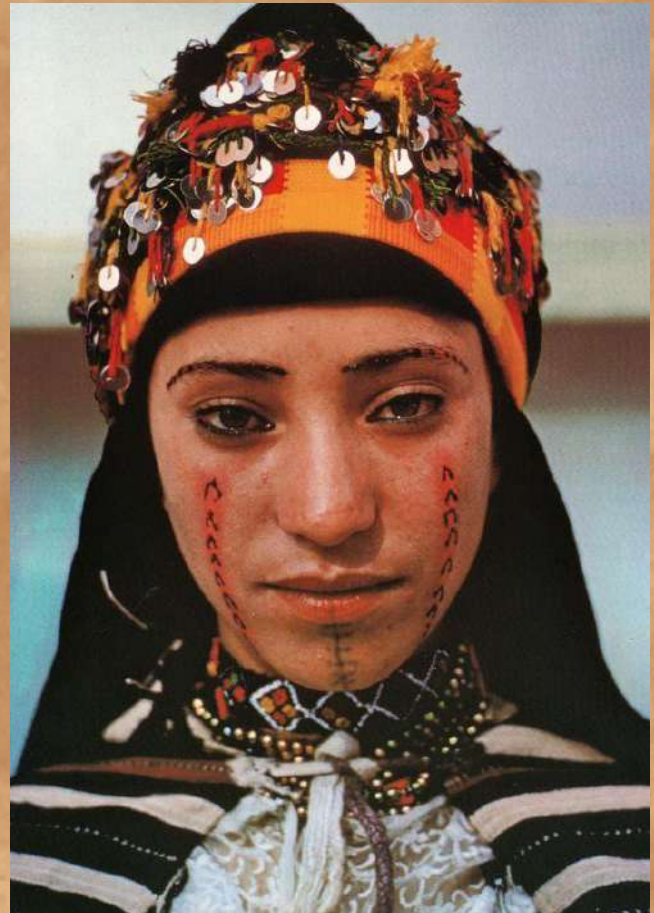
Πως ξεκίνησε η ιδέα;

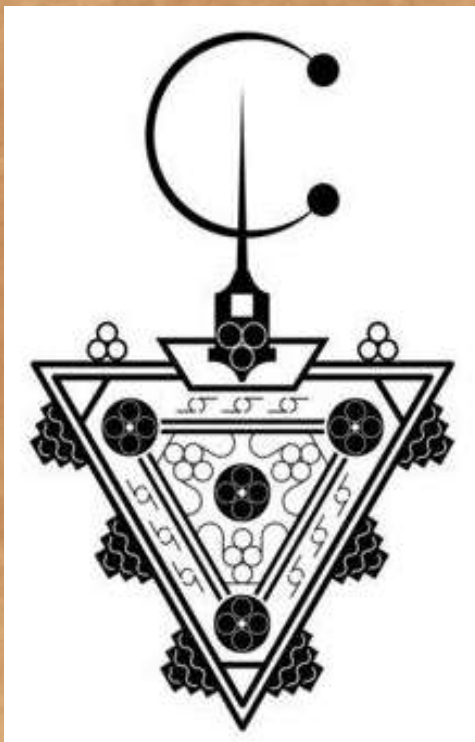


Η παρούσα πτυχιακή αποτελεί ένα προσωπικό έργο το οποίο βασίζεται σε μια ιστορία που βρισκόταν σε επεξεργασία για αρκετό καιρό. Η εργασία αυτή ήταν μια ιδανική ευκαιρία για να υλοποιηθεί έστω και ένα κομμάτι της ιστορίας αυτής...

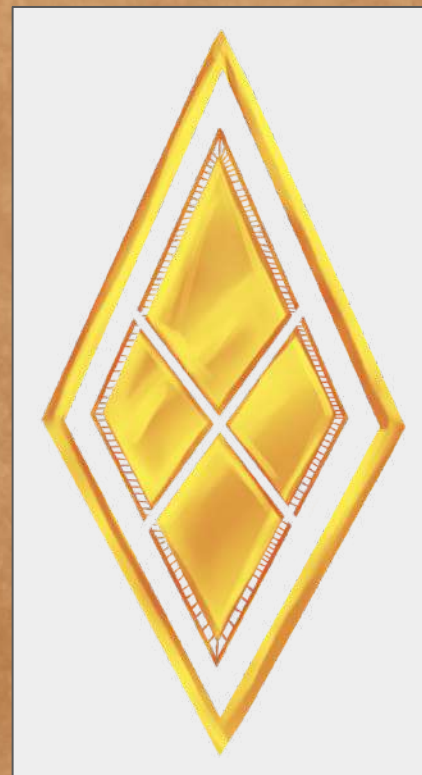
The Usharia Chronicles

Σαφώς για την δημιουργία αυτής ιστορίας υπήρχαν επιρροές και στοιχεία από την πραγματικότητα τα οποία αποτέλεσαν έμπνευση για το έργο αυτό. Συγκεκριμένα, η φυλή των Βερβέρων ήταν η κύρια πηγή έμπνευσης για την δημιουργία του φανταστικού κόσμου της ιστορίας.





Σύμβολα των Βερβέρων



Σύμβολο της χώρας την οποία αφορά η ιστορία







Ποιά είναι η ιστορία;



Η ιστορία αφορά δύο ορφανά αδέρφια τα οποία προσπαθούν να επιβιώσουν μόνα τους μέχρι την στιγμή που η τύχη τους αλλάζει προς το καλύτερο και επιστρέφουν στην πατρίδα τους για να ξεκινήσουν την ζωή τους και πάλι. Μεγαλώνουν και αφοσιώνονται στην βασίλισσα τους υπηρετώντας την τυφλά.

Όμως με το πέρας των ετών διάφορα γεγονότα θα αναγκάσουν τα δύο αδέρφια να αναρωτηθούν για όλα όσα θεωρούσαν δεδομένα.





Μεθοδολογία



Ξεκινώντας από μια ταινία...

Και καταλήγοντας σε ένα παιχνίδι...



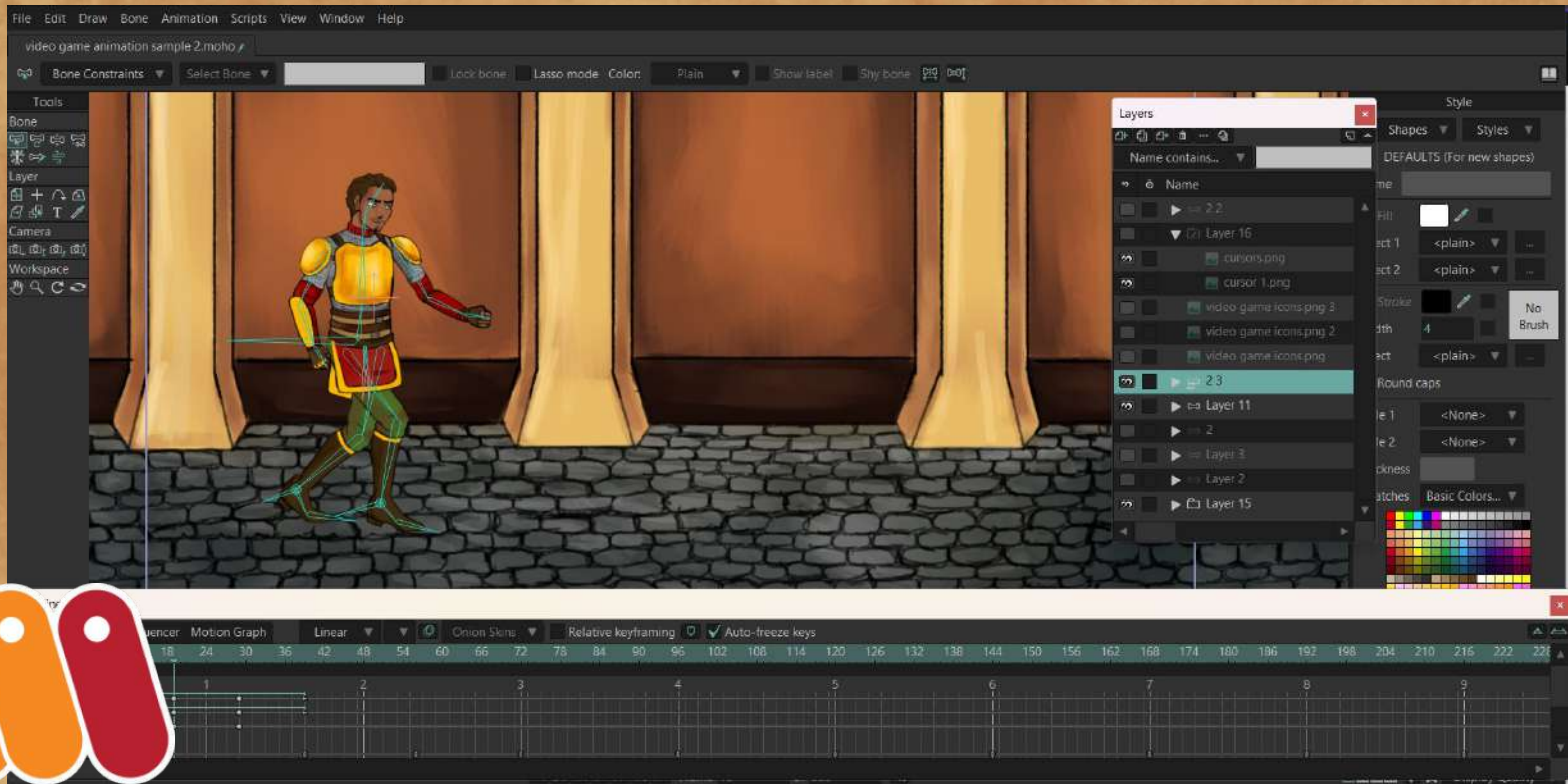
Βασικά Στάδια Παραγωγής

1. *Σενάριο*
2. *Σχεδιασμός Χαρακτήρων*
3. *Storyboard*
4. *Animatic*
5. *Animation (πλάνο προς πλάνο)*
6. *Μοντάζ πλάνων*
7. *Ηχοληψία και μίξη ήχου*
8. *Τελικό μοντάζ*

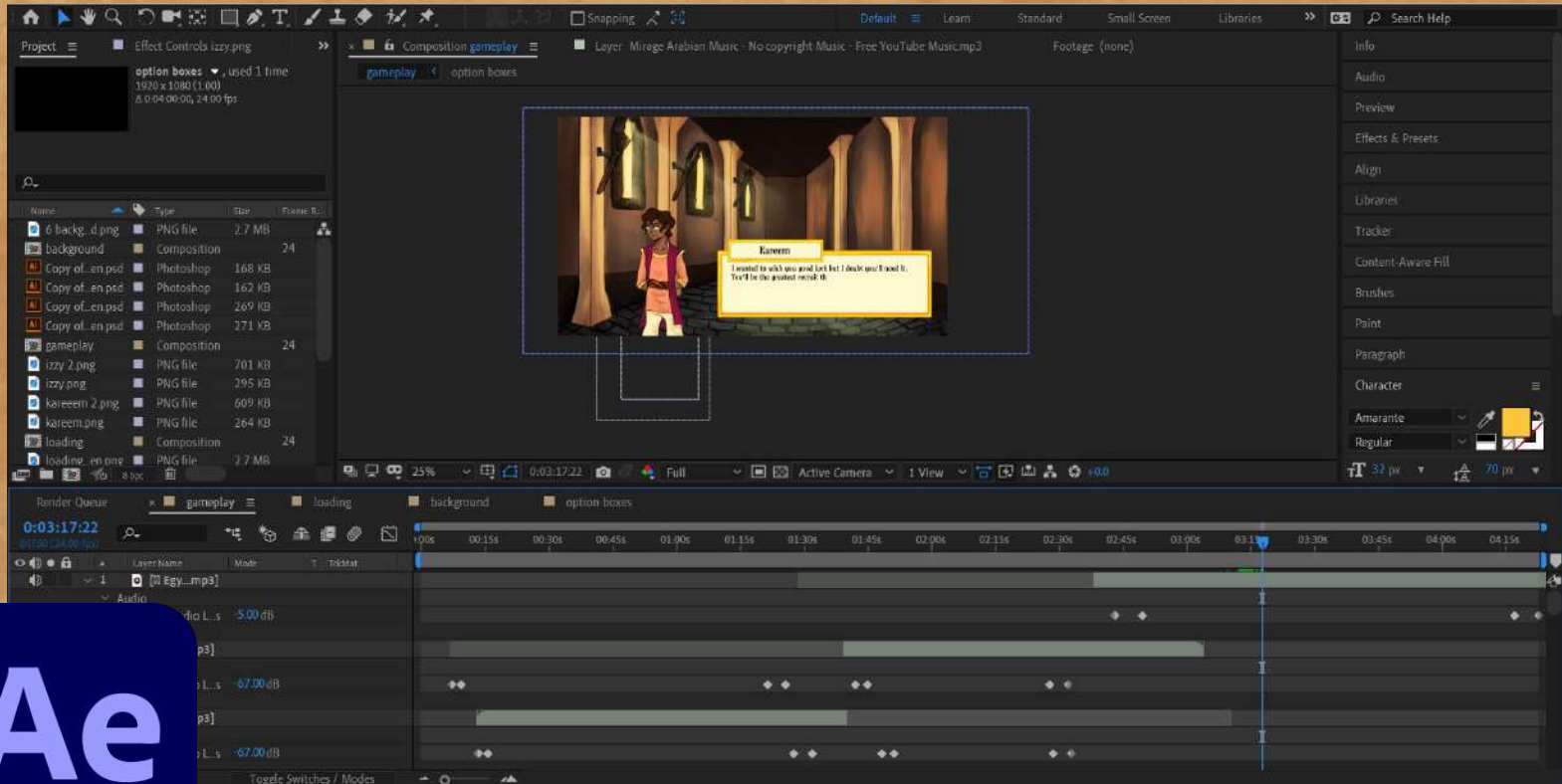
Για την ολοκλήρωση αυτού του έργου χρησιμοποιήθηκαν πολλά και διαφορετικά μέσα και προγράμματα







MOHO®



Audacity

Αρχείο Επεξεργασία Επιλογή Προβολή Μεταφορά Κομμάτια Δημιουργία Εφέ Ανάλυση Εργαλεία Βοήθεια

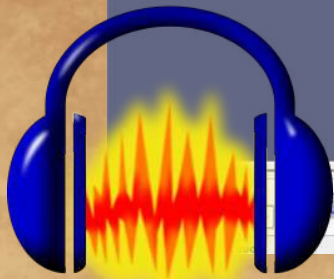
0,0 1,0 2,0 3,0 4,0 5,0 6,0 7,0 8,0 9,0 10,0 11,0 12,0 13,0 14,0 15,0 16,0

Σημειώνεται: 44100Hz εν υπέρ 22 bit

Επιλογή 0 0 ώρες 0 0 λεπτά 0 0,0 0 0 δευτ

0 0 ώρες 0 0 λεπτά 0 0,0 0 0 δευτ

Ενεργός ρυθμός: 44100







Ευχαριστώ για τον χρόνο σας!



Artbook

ΛΗΤΩ ΓΚΙΚΑ



The
Usharia
Chronicles



ΛΗΤΩ ΓΚΙΚΑ



The
Usharia
Chronicles

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	9
2. Ιστορία	10
3. Κόσμος	12
4. Χαρακτήρες	24
4. Παιχνίδι	40
5. Επίλογος	44
6. Storyboards	46



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν έργο αποτελεί μια ιστορία που πάντα υπήρχε ως ιδέα που ήταν πολύ πιθανό να μην υλοποιηθεί και να λάβει πραγματικά υπόσταση. Παρόλα αυτά, η ευκαιρία που δόθηκε μέσα από την δημιουργία πτυχιακής εργασίας, παρέχει την δυνατότητα αυτή η ιστορία να γίνει πραγματικότητα. Η εργασία για να ολοκληρωθεί χρειάστηκε αρκετό χρόνο, πάρα πολλές δοκιμές και πειραματισμούς ώστε να δημιουργηθεί.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Η ιστορία ξεκινά με δύο αδέρφια τον Τζχααυ και τον Καρίμ που έχουν χάσει τους γονείς τους σε μικρή ηλικία, εξαιτίας του πολέμου που συμβαίνει στην χώρα τους. Ο Τζχααυ ως ο μεγαλύτερος σε ηλικία προσπαθεί να κάνει ότι καλύτερο μπορεί για να στηρίξει τον μικρό αδελφό, όσο επιβιώνουν στο δρόμο. Μια μέρα καθώς γυρίζει από την αγορά για να επιστρέψει στον αδερφό του παρατηρεί πως κάποιος τον παρακολουθεί, συγκεκριμένα μια μυστήρια γυναίκα. Στην προσπάθειά του να την αποφύγει καταλήγει να χάνει το φυλαχτό του, το οποίο βρίσκει και αναγνωρίζει αυτή που τον ακολουθεί. Ύστερα βρίσκει στον δρόμο του ληστές οι οποίοι τρομάζουν και φεύγουν με την παρέμβαση της μυστήριας γυναίκας. Εν τέλει, καταλήγει να βρίσκει τα δύο αδέρφια με σκοπό

να επιστρέψει το φυλαχτό. Μόλις αποκαλύψει το πρόσωπο της ο νεαρός Τζχααυ, την αναγνωρίζει ως την βασίλισσα της χώρας από την οποία κατάγονται. Η ίδια τους προσφέρει την βοήθεια της και επιστρέφει μαζί τους στην χώρα τους, παρέχοντας τους την προστασία και φροντίδα που χρειάζονται.

Τα δύο αδέρφια με την σειρά τους αφοσιώνουν την ζωή τους στο να ανταποδώσουν στη βασίλισσα τη βοήθεια που τους έδωσε και επιλέγουν να υπηρετήσουν την χώρα τους ο καθένας με τον δικό του τρόπο. Μια τραγική καταστροφή είναι αρκετή για να βάλει τα αδέρφια σε ενδιασμούς σε ότι αφορά την βασίλισσα τους και τον τρόπο που λειτουργούν αρκετά πράγματα στον κόσμο τους, δημιουργώντας τους ερωτήματα με καθόλου ικανοποιητικές απαντήσεις.



Ο ΚΟΣΜΟΣ

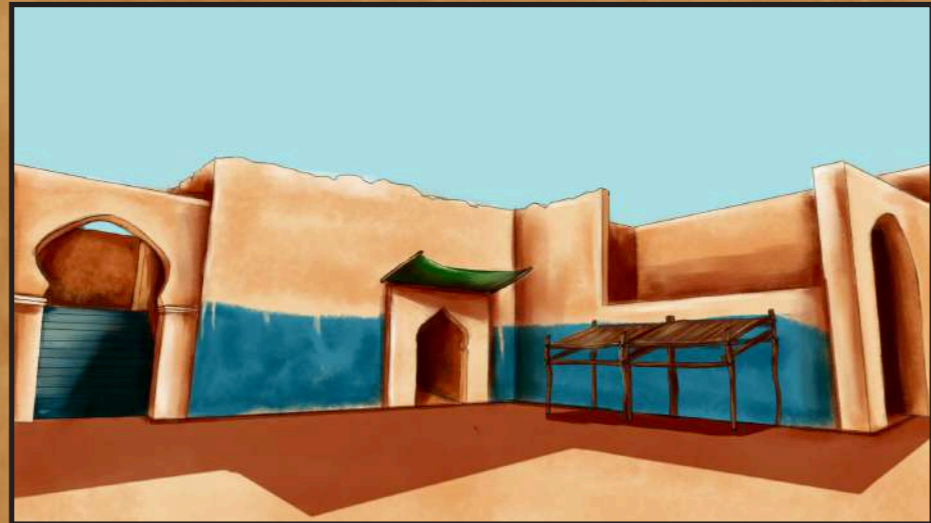
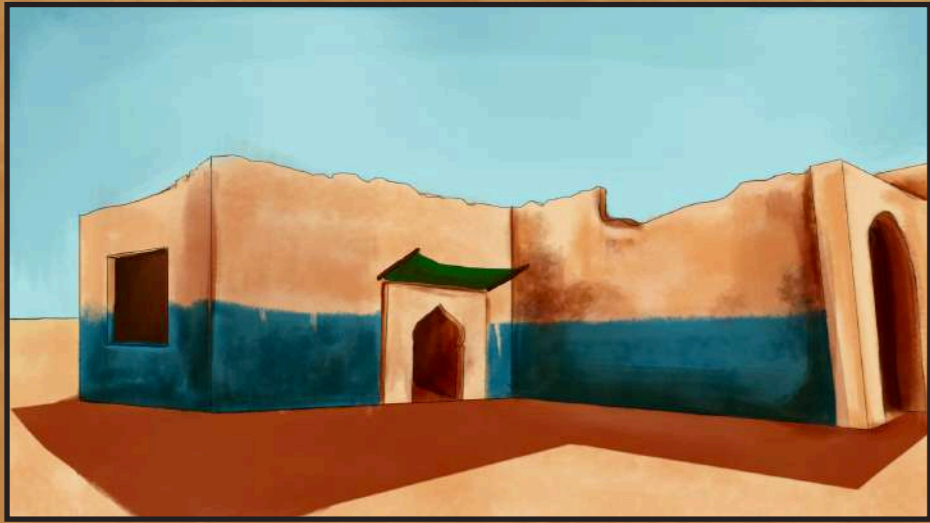


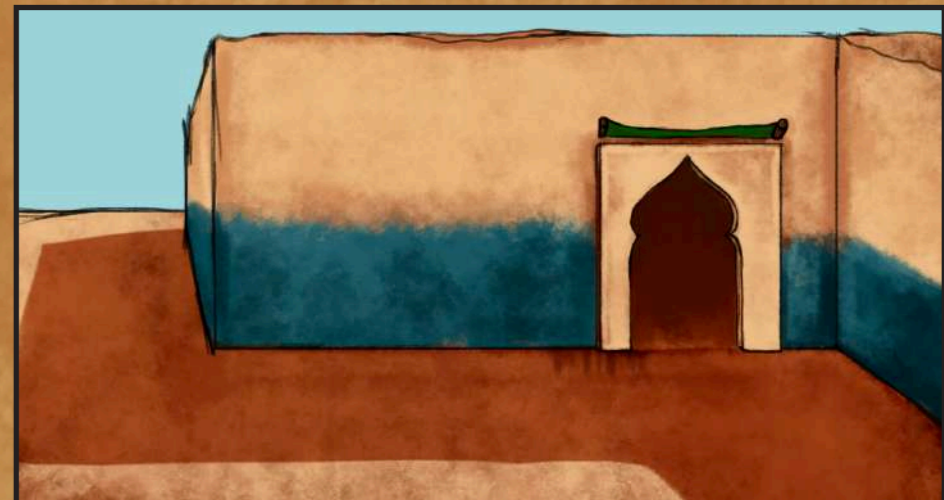
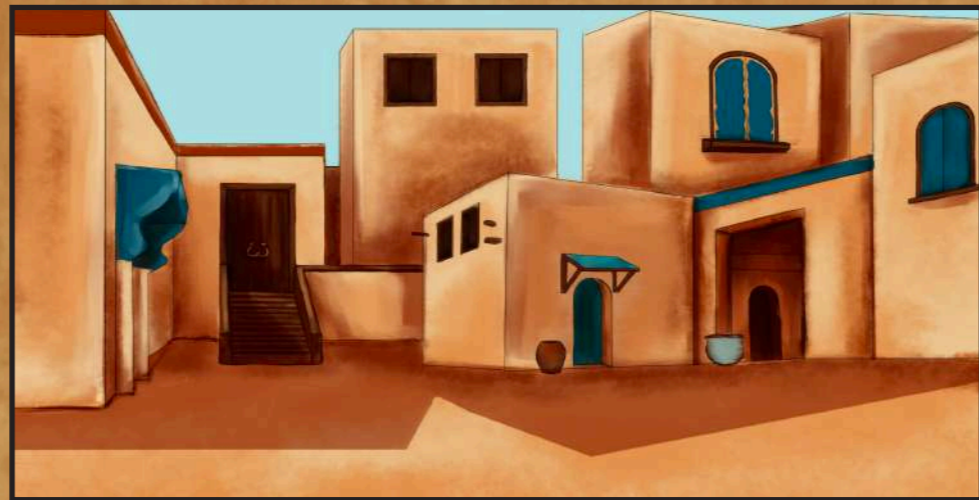
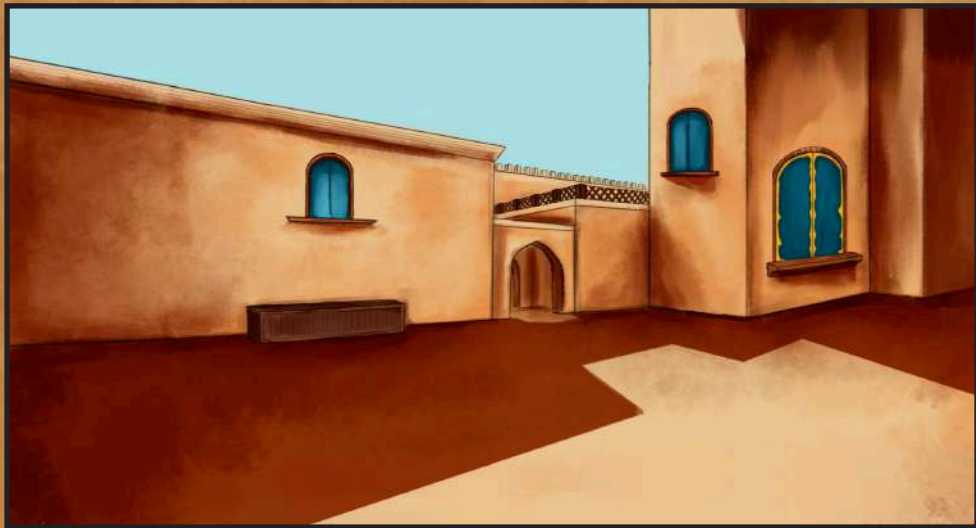
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕ...

Ο πρόλογος του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα σε μια πόλη έξω από τα σύνορα της Ουσάρια, που ανήκει σε ένα από τα αντίπαλα βασίλεια.

Όπως και η Ουσάρια έτσι και αυτή έχει επηρεαστεί από τους συνεχείς πολέμους, με αποτέλεσμα το βιοτικό επίπεδο να είναι χαμηλότερο.







Η ΟΥΣΑΡΙΑ

Η ιστορία εξελίσσεται στην Ουσάρια, μια χώρα η οποία είναι γνωστή για την μαγεία της και τους θρύλους της. Η Ουσάρια αποτελεί ένα βασίλειο του οποίου ηγέτης είναι η βασίλισσα Φαϊντα, μια θεότητα που ίδρυσε το κράτος και αποτέλεσε πηγή της μαγείας του.

Ακριβώς για αυτό τον λόγο το βασίλειο συχνά δέχεται επιθέσεις από τα συνορεύοντα κράτη τα οποία σκοπό έχουν την κατάκτηση της μαγείας του. Η πρωτεύουσα του βασιλείου αντικατοπτρίζει την πρόοδο και ανάπτυξη του χάρις τον συνδυασμό της μαγείας και της επιστήμης.



ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ

Ένα μεγάλο κομμάτι του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα στους τοίχους του παλατιού, καθώς αποτελεί την μόνιμη κατοικία των αδελφών Μιζράά. Στο παιχνίδι ο παίκτης έχει την ευκαιρία να εξερευνήσει κάθε δωμάτιο του παλατιού και να ανακαλύψει όσα κρύβονται μέσα σε αυτό. Μπορεί στην αρχή να φαίνεται ένα συνηθισμένο κάστρο αλλά, αυτό απέχει αρκετά από την πραγματικότητα...



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ





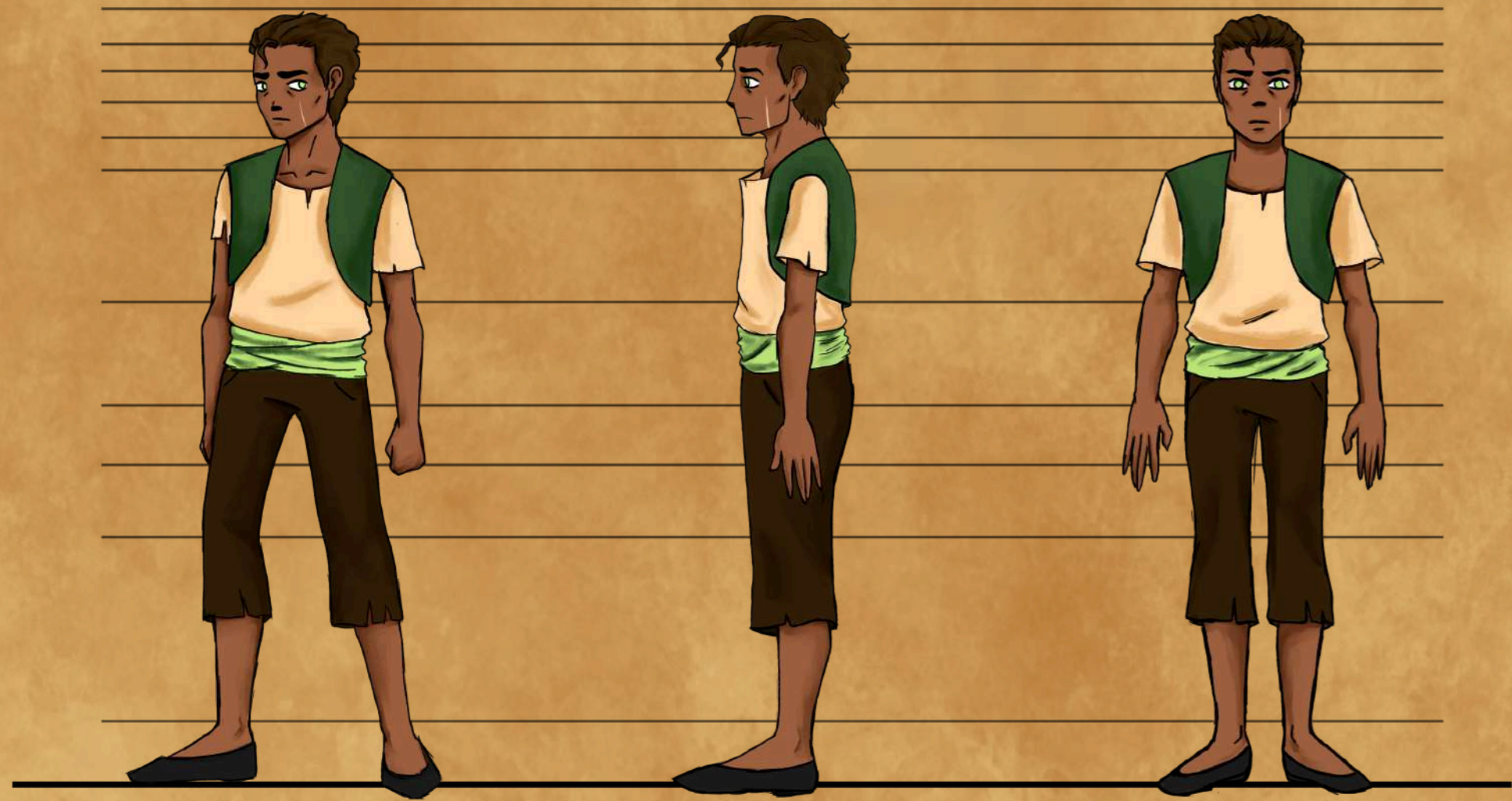
ΙΖΧΑΑΝ

Ακολουθούμε την ιστορία ενός δεκάχρονου αγοριού που σε αρκετά νεαρή ηλικία έχασε τους γονείς του σε μια από τις συνεχείς επιθέσεις που δέχεται το βασίλειο, αναγκάζοντας τον να επιβιώσει μόνος του και παράλληλα να προστατεύσει τον μικρότερο αδελφό του Καρίμ.

Η τύχη του αλλάζει προς το καλύτερο όταν έχει την τύχη να συναντηθεί με την βασίλισσα Ραϊντα, η οποία τον παίρνει υπό την προστασία της, δίνοντας του την ευκαιρία να υπηρετήσει την χώρα του ως στρατιώτης και αργότερα ο στρατηγός που έγινε το δεξί χέρι της βασίλισσας.



'Içxaav



ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΦΑΪΝΤΑ

Η βασίλισσα της Ουσάρια, που έχει ορκιστεί να προστατεύει όλους τους υπηκόους της και να τους κρατήσει ασφαλείς μέσα στα τείχη του βασιλείου. Είναι γνωστό σε εχθρούς και συμμάχους πως δεν είναι μια συνηθισμένη ηγέτης. Η Φαΐντα είναι ένα πνεύμα το οποίο χρησιμοποίησε τις δυνάμεις του για να ιδρύσει και να προστατεύσει την χώρα της Ουσάρια.

Παρόλα αυτά, πάντα υπάρχουν μυστικά τα οποία χρειάζεται να κρατήσει από τον λαό της για το δικό τους καλό. Εάν αυτό είναι αλήθεια ή όχι μένει να αποκαλυφθεί όταν έρθει η σωστή στιγμή.





Βασίλισσα Ραϊντα





ΚΑΡΙΜ

Είναι ο μικρός αδερφός του Ιζχαακ που πάντα αναγνωρίζει τις προσπάθειες και τις θυσίες του αδερφού του, γι' αυτό και ο ίδιος μεγαλώνοντας φρόντισε να του το ανταποδώσει με όποιο τρόπο μπορούσε. Ο ίδιος αντιμετώπιζε προβλήματα υγείας από μικρή ηλικία, κάτι που τον απέτρεφε από το να ακολουθήσει την πορεία του αδερφού του αργότερα στην ζωή.

Αντιθέτως, αποφάσισε να αφοσιώσει την ζωή του στην μελέτη της μαγείας και της ιατρικής υπηρετώντας την χώρα με το να προσφέρει ίαση σε όποιον την χρειάζεται.



Kapı



ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

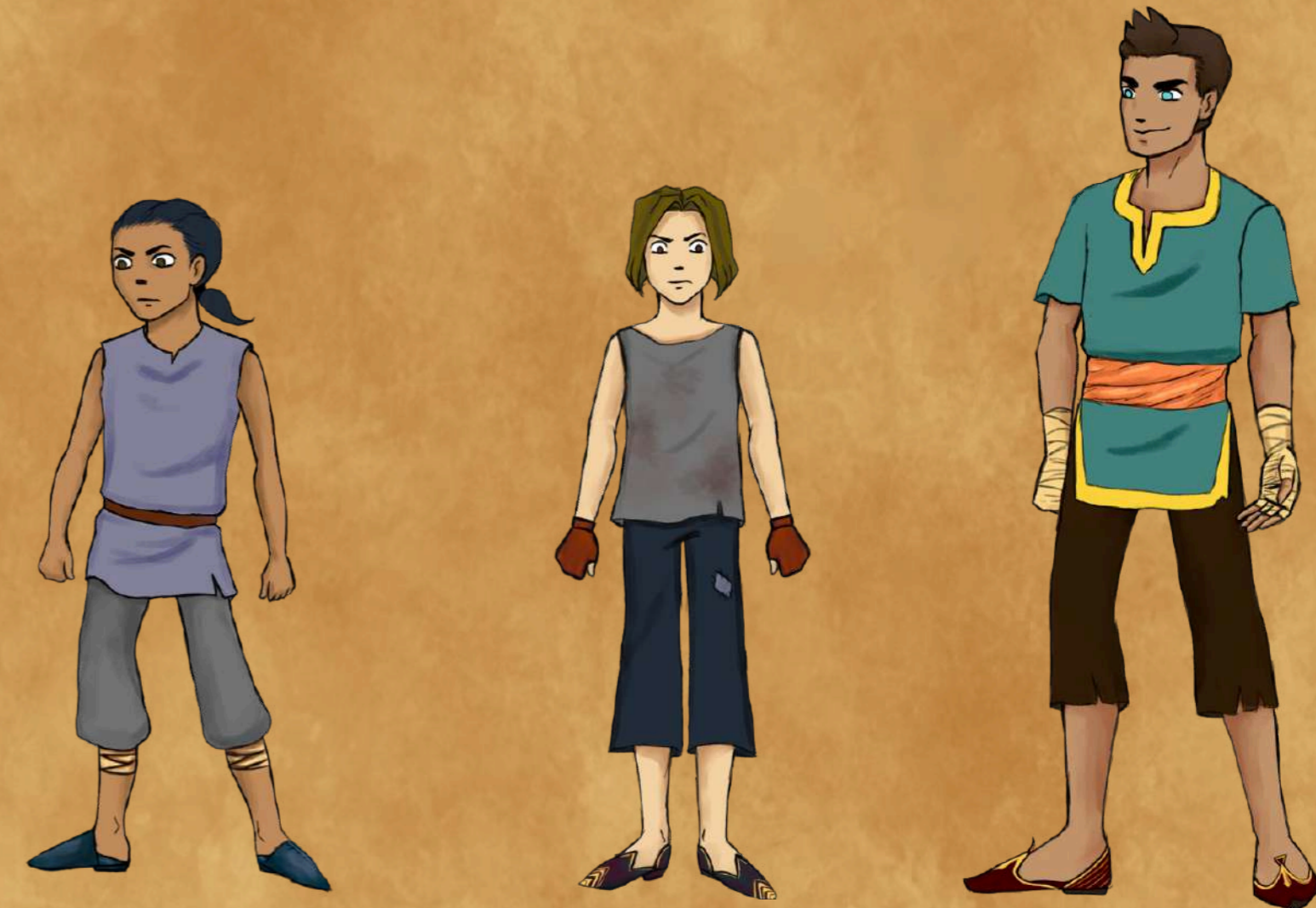
Για την δημιουργία της ταινίας του προλόγου σαφώς χρειάστηκαν χαρακτήρες που θα έδειχναν πως η συγκεκριμένη ιστορία διαδραματίστηκε μέσα σε μια πόλη έξω από το βασίλειο της Ουσάρια. Τα σχέδια των χαρακτήρων στοχεύουν στο να δείξουν την ποικιλομορφία αλλά και το βιοτικό επίπεδο της πόλης.

Ταυτόχρονα, παρατηρούνται να περπατούν στον χώρο χαρακτήρες με διαφορετικούς τύπους ρουχισμού, αναδεικνύοντας την μόδα αλλά και την κοινωνική θέση του καθενός.

ΣΧΕΔΙΑ ΚΑΤΟΙΚΩΝ



ΣΧΕΔΙΑ ΛΗΣΤΩΝ



ΠΑΙΧΝΙΔΙ



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

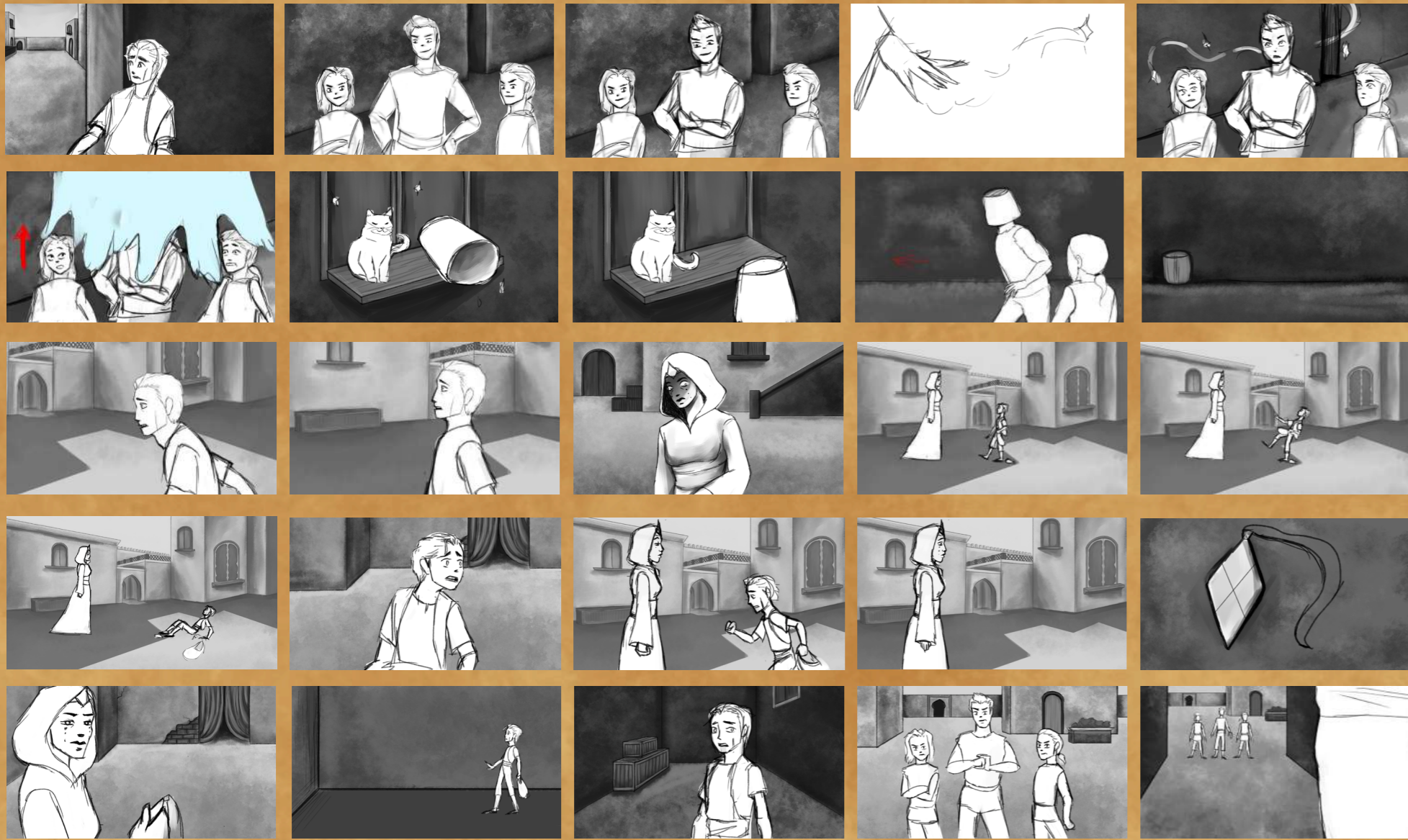
Ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι έχει την δυνατότητα να παίζει και να εξερευνήσει την ιστορία ως τον χαρακτήρα του Ιζχααν. Υπάρχει η δυνατότητα εξερεύνησης του παλατιού και των διαφορετικών σημείων μέσα στην χώρα. Το παιχνίδι πέρα από την περιήγηση στον χώρο και την ολοκλήρωση των αποστολών προσφέρει στον παίκτη την δυνατότητα να μιλήσει με χαρακτήρες, να μαζέψει στοιχεία και να κάνει επιλογές που θα επηρεάσουν την ροή της ιστορίας. Έτσι δημιουργούνται διάφορα μονοπάτια επιλογών με απόρροια την ύπαρξη διαφορετικών εκδοχών της ιστορίας που μπορεί να δημιουργήσει και να ανακαλύψει ο παίκτης στην πορεία.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το έργο αυτό αποτέλεσε μια πειραματική προσέγγιση στο πώς θα μπορούσε η ιστορία αυτή να γίνει κάτι παραπάνω από μια ιδέα. Ξεκίνησε από μια απλή ταινία που θα αποτελούσε η αφηγηρία της ιστορίας και κατέληξε σε ένα παιχνίδι το οποίο θα προσφέρει την ευκαιρία να εξελιχθεί πληρώς καθώς και να διαθέτει το στοιχείο της αλληλεπίδρασης όχι μόνο επειδή ο παίκτης θα βιώσει την ιστορία μέσα από τα μάτια των χαρακτήρων αλλά και επειδή θα μπορεί να επηρεάσει την ίδια την πλοκή μέσα από τις επιλογές του.





*Η παρούσα πτυχιακή
δημιουργήθηκε υπό την
επίβλεψη των καθηγητών:*

*Στυλιανός Σκουρλής
και
Ελένη Μούρη*

*2023, Πανεπιστήμιο Δυτικής
Αττικής, Τμήμα Γραφιστικής και
Οπτικής Επικοινωνίας*

