



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

Πτυχιακή / Διπλωματική Εργασία

Τίτλος Εργασίας

Knockout Edge

Θέμα Εργασίας

**Σχεδιασμός και Δημιουργία Ψηφιακού
Παιχνιδιού**

Συγγραφέας

Αρβανιτίδη Αικατερίνη

AM : 17034

Επιβλέπων

Σιάκας Σπυρίδων

Αθήνα, Σεπτέμβριος, 2024



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

DIPLOMA THESIS

Title

Knockout Edge

Subject

Game Design and Development

Student Name and Surname

Aikaterini Arvanitidi

Registration Number : 17034

Supervisor Name and Surname

Spyridon Siakas

Athens, September, 2024



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

Θέμα Πτυχιακής Εργασίας: **Σχεδιασμός και Δημιουργία Ψηφιακού Παιχνιδιού**

Τίτλος: **Knockout Edge**

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας | Κατεύθυνση Γραφιστικής

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάσθηκε επιτυχώς από την κατώθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/a	Όνομα Επώνυμο	Βαθμίδα / Ιδιότητα	Ψηφιακή Υπογραφή
1	Λαμρινή Τριβέλλη	Επιστημονική Συνεργάτης	
2	Σιάκας Σηυρίδων	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	Μετζητάκος Ρωσσέτος	Αναπληρωτής Καθηγητής	

Δήλωση Συγγραφέα Πτυχιακής / Διπλωματικής Εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Αρβανιτίδη Αικατερίνη του Εμμανουήλ, με αριθμό μητρώου 17034 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».

Η Δηλούσα



Αρβανιτίδη Αικατερίνη

Ο Επιβλέπων

Στάκας Στυριδών





KNOCKOUT EDGE

Περιεχόμενα

- I. Εισαγωγή •
- II. Κεντρική Ιδέα •
- III. Έρευνα •
- IV. Ιστορία •
- V. Concepts •
- VI. Modeling, Textures, Animations •
- VII. UI / UX, Logo •
- VIII. Rendering •

ΚNOCKOUT
EDGE

Για χρόνια τώρα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν τρόπο ψυχαγωγίας για πολλούς από εμάς. Με το πέρασμα των χρόνων και όσο η η ψυχαγωγία με ηλεκτρονικά μέσα εξελίσσεται, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπαίνουν όλο και περισσότερο στη ζωή μας και αποτελούν κομμάτι της καθημερινότητάς μας, από ένα απλό φιδάκι στο κινητό μέχρι το βραβευμένο FPS game με τρισδιάστατα γραφικά και επιδέξιο στυλιζάρισμα που παίζουμε στην κονσόλα ή τον υπολογιστή μας. Οι προτιμήσεις παιχνιδιών ποικίλουν από παίκτη σε παίκτη, ενώ πλέον υπάρχουν και πάρα πολλές κατηγορίες από τις οποίες μπορεί να επιλέξει κανείς.

Οι κατηγορίες αυτές ορίζονται με βάση παράγοντες όπως τα γραφικά, το gameplay, το στόχο του παιχνιδιού, τον αριθμό παικτών, αν παίζεται online ή offline και πολλά άλλα και ανάλογα με αυτούς τους παράγοντες λαμβάνουν και διάφορους χαρακτηρισμούς όπως για παράδειγμα “ 2D Side scroller”, “Platformer”, “FPS”, “MOBA” και πολλά άλλα.

Η εργασία αυτή αφορά τον σχεδιασμό και την δημιουργία του παιχνιδιού “Knockout Edge”, μαζί και όλες τις τεχνολογίες, καινοτομίες και τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για να υλοποιηθεί αυτό το project.

KNOCKOUT EDGE

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ✦

ΚNOCKOUT EDGE

Το Knockout Edge είναι ένα Battle Royale Game, όπου 2 έως 4 παίκτες μάχονται μεταξύ τους για να παραμείνουν πάνω στην Αρένα όσο αυτή διαλύεται με το χρόνο. Η αρένα θα περιέχει συνολικά 5 περιοχές στις οποίες οι 4 παίκτες θα κάνουν spawn ταυτόχρονα, με τυχαίο σύστημα, απομονωμένοι από τους αντιπάλους τους. Οι παίκτες θα κινηθούν έτσι ώστε να βρουν ο ένας τον άλλο και να τον σπρώξουν με τις ικανότητες τους μέχρι να πέσει κάτω από την αρένα. Ο κάθε παίκτης θα έχει στη διάθεσή του το "stamina", μια γραμμή αντοχής, η οποία θα του επιτρέπει να κινείται ελεύθερα χωρίς να διατρέχει κίνδυνο από κάποιον αντίπαλο σε περίπτωση ενέδρας. Το stamina αποτελεί βασικό μηχανισμό του παιχνιδιού, καθώς προστατεύει τον παίκτη από κάθε σπρώξιμο. Οι παίκτες χρησιμοποιούν τις ικανότητές τους για να ρίξουν το stamina του αντιπάλου τους. Όταν ο παίκτης μείνει από stamina δεν μπορεί να κουνηθεί πλέον, επομένως ο καθένας μπορεί να τον σπρώξει. Το stamina επανέρχεται μετά από λίγα δευτερόλεπτα, οπότε αν ο παίκτης επιβιώσει μπορεί να συνεχίσει κανονικά να παίζει το παιχνίδι.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ

ΚΝΟΚΟΥΤ EDGE

Η έρευνα, πριν ξεκινήσει κάθε νέο project, αποτελεί σημαντικό κομμάτι της διαδικασίας της υλοποίησης, καθώς θα βοηθήσει στον ορισμό ενός κανόνα, μιας γραμμής σκέψης δηλαδή, πάνω στην οποία θα στηριχτούν τα επόμενα βήματα και οι αποφάσεις που θα ληφθούν περαιτέρω. Επιπλέον θα βοηθήσουν στον ορισμό ενός target-group και στη διατήρηση κάποιων βασικών αξιών σχετικά με το στυλ των γραφικών.

Έρευνα έγινε πάνω σε ποικιλία τύπων παιχνιδιών με πιο βασικά αυτά που είναι πιο κοντά στη βασική αρχή του gameplay του Knockout Edge. Μερικά παραδείγματα αναφέρονται παρακάτω και σημειώνονται ως έμπνευση για το σχεδιασμό του.



◀ Το παιχνίδι αυτό αποτελεί έμπνευση για το gameplay του παιχνιδιού, καθώς η βασική αρχή του παιχνιδιού δεν διαφέρει πολύ από αυτή του ΚΟΕ. Οι παίκτες κάνουν spawn σε μικρές νίστες και αρχίζουν να σπρώχνουν ο ένας τον άλλο μέχρι τελικής πτώσεως.

GANG BEASTS



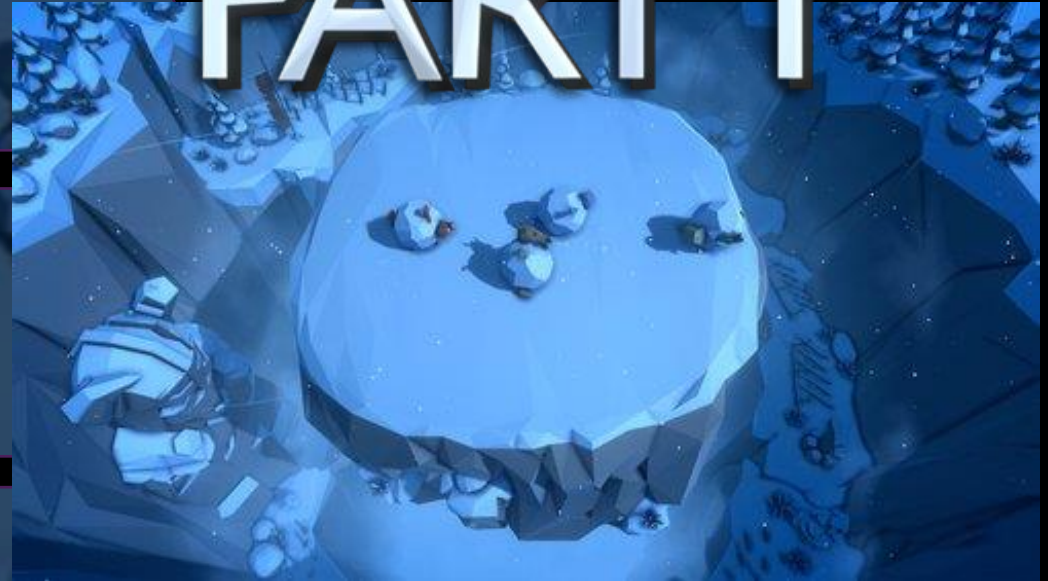
RUBBER BANDIT\$

◀ Στο Rubber Bandits οι ναίχτες προσπαθούν να κλέψουν ότι μπορούν μέσα από την νίστα σαμνοτάροντας ταυτόχρονα τους υπόλοιπους ναίχτες.



- ◀ Το Pummel Party είναι παιχνίδι που περιέχει minigames. Το minigame με τις χιονόμπαλες που μεγαλώνουν όσο οι παίκτες κυλούν στο χιόνι και σπρώχνουν τους άλλους αποτέλεσε ιδιαίτερη έμπνευση. Πέρα από το βασικό μηχανισμό του σπρώξιματος, οι παίκτες μπορούσαν στρατηγικά να κυλήσουν για περισσότερο χρόνο ώστε να γίνουν μεγαλύτεροι από τους αντιπάλους τους και να αποκτήσουν περισσότερη δύναμη στο σπρώξιμο.

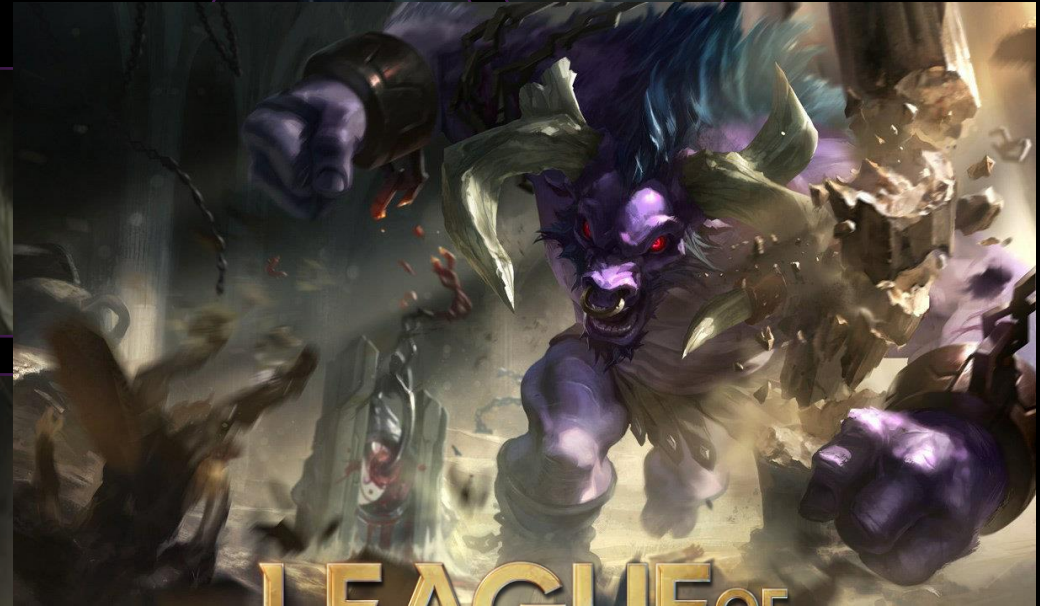
PUMMEL PARTY



◀ Το Crush Bash είναι ένα από τα παλαιότερα παιχνίδια με minigames. Το συγκεκριμένο minigame δεν διαφέρει πολύ σε λογική από αυτό του pummel party.



✦ Το League of Legends είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί διαφορετικούς χαρακτήρες με διαφορετικά abilities και ιστορία από πίσω. Ο χαρακτήρας Alistar μας κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον εφόσον έχει στο kit του ένα knockback. Η λογική επιηλέον με την ιστορία πίσω από τους χαρακτήρες φάνηκε πολύ χρήσιμη αργότερα στο σχεδιαστικό κομμάτι και στη δημιουργία των concepts.



LEAGUE OF
LEGENDS



◀ Το Smite είναι ένα παιχνίδι παρόμοιο σε λογική με το προηγούμενο, αλλά χρησιμοποιεί κάμερα τρίτου προσώπου όπως το δικό μας παιχνίδι. Επιπλέον, οι χαρακτήρες εδώ διατηρούν επίσης τη λογική της ιστορίας από πίσω τους.

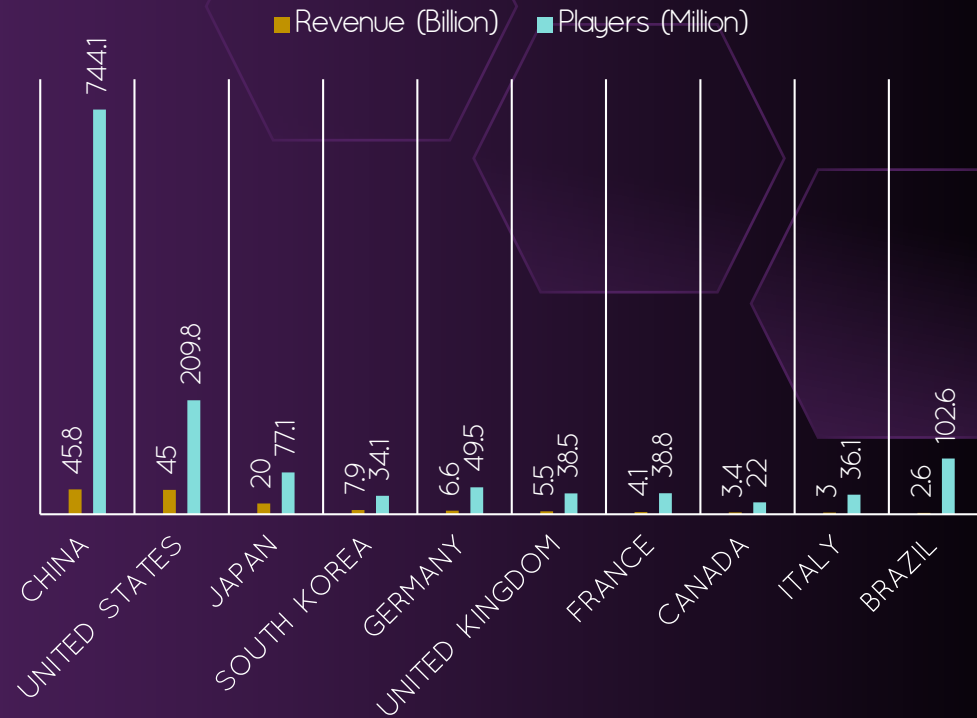


SMITE

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ
ΠΑΡΟΜΟΙΟ GAMEPLAY



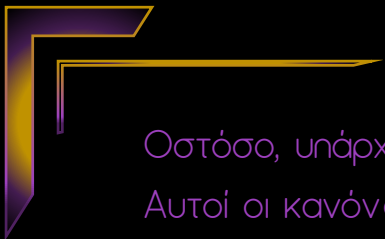
GLOBAL MARKET



Σκοπός πριν προσδιοριστεί το target group είναι να συμπεριληφθούν όσο περισσότερες ηλικιακές ομάδες είναι δυνατόν. Πολλά παιχνίδια δεν φτάνουν ποτέ στα ράφια των καταστημάτων μερικών χωρών ή και δεν ανεβαίνουν σε ηλιατόφορμες με παιχνίδια, λόγω νομοθεσιών που απαγορεύουν για παράδειγμα τη βία, το αίμα ή και κάποιες ιδεολογίες που αντιτίθενται σε κάποια καθεστώτα.

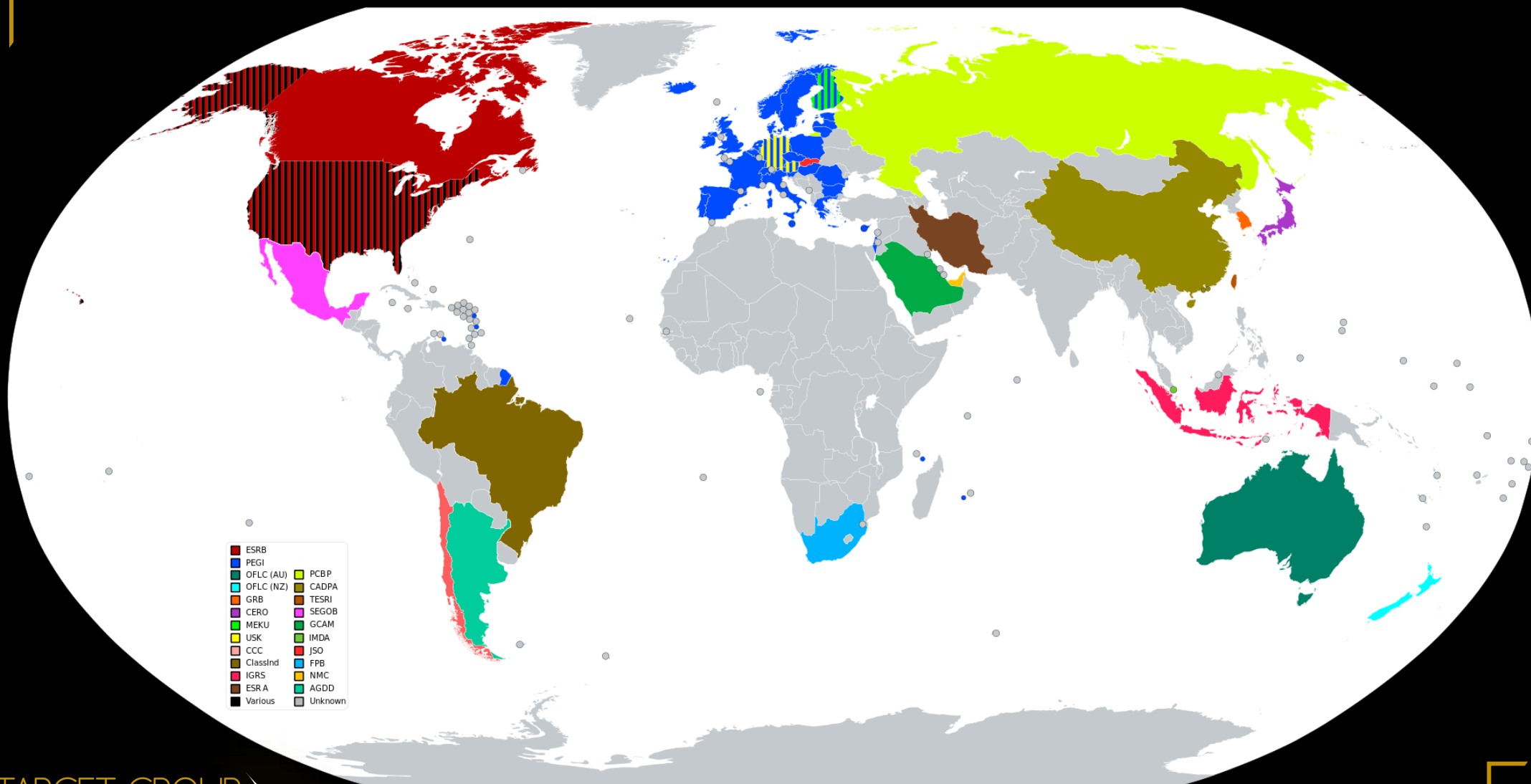
Μια μικρή έρευνα έχει γίνει πάνω σε περιοριστικούς νόμους και ηρουτοθέσεις που έχουν θέσει διάφοροι οργανισμοί σε όλο τον κόσμο.

Η έρευνα αυτή είναι απαραίτητη, αφού κάποιες αγορές όπως αυτή της Κίνας αποτελούν περίπου το 25% της αγοράς με μόνη άλλη να την ανταγωνίζεται να έχουμε την αγορά της Αμερικής. Συνεπώς, συμπεραίνουμε πως θα πρέπει οι developers ενός παιχνιδιού να συμπεριλάβουν όρους και ηρουτοθέσεις των αγορών αυτών για να έχει σίγουρα κάποιο κέρδος.



Οστόσο, υπάρχουν διάφοροι **περιορισμοί** για τους developers ενός game, αλλά και για το κοινό και τους creators (streamers). Αυτοί οι κανόνες ηγάζουν από διάφορους παράγοντες όπως για παράδειγμα:

- Αξιολογήσεις ηλικίας (Age Ratings): Τα παιχνίδια υπόκεινται σε αξιολογήσεις ηλικίας σε διαφορετικές χώρες, οι οποίες περιορίζουν τους παίκτες ανάλογα με την ηλικία τους με βάση το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, το σύστημα αξιολόγησης ESRB των ΗΠΑ χωρίζει τα παιχνίδια σε κατηγορίες για όλους (E), για έφηβους (T) και για ενήλικες (M).
- Πνευματική Ιδιοκτησία (Intellectual property): Για τη χρήση γραφικών, μουσικής ή οποιουδήποτε άλλου υλικού, οι developers του παιχνιδιού πρέπει να αγοράζουν άδειες, όταν πρόκειται για κάτι το οποίο μπορεί να υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα.
- Περιορισμοί πλατφόρμας (Platform restrictions): Οι developers του περιορίζονται από πλατφόρμες όπως το App Store ή το Play Store, ανάλογα με τον ονομαστικό τύπο παιχνιδιού που θα λάβει το παιχνίδι.
- Βία και σεξουαλικό περιεχόμενο (Violence and sexual content): Ορισμένες χώρες έχουν περιορισμούς στο βίαιο ή σεξουαλικό περιεχόμενο στα παιχνίδια. Για παράδειγμα, η Γερμανία έχει αυστηρούς κανόνες σχετικά με το βίαιο περιεχόμενο και ορισμένα παιχνίδια μπορεί να χρειαστεί να λογοκριθούν ή να τροποποιηθούν για να επιτραπούν σε αυτήν τη χώρα.
- Διαφήμιση και δημιουργία εσόδων (Advertising and monetization): Οι developers θα πρέπει να ακολουθήσουν κανόνες σχετικούς με το περιεχόμενο των διαφημίσεων, ενώ ταυτόχρονα τα έσοδα των διαφημίσεων θα πρέπει να μην ξεπερνούν κάποιο ποσοστό.



TARGET GROUP
ΕΡΕΥΝΑ

Χάρτης Οργανισμών Ηλικιακής Ταξινόμησης για Βιντεοπαιχνίδια και Ταινίες



- Age rating labels διάφορων εταιριών ηλικιακής και γενικότερα ταξινόμησης των βιντεοπαιχνιδιών με βάση νοκίθους νόμους:



EPEYNA

Target Group & Σύνομη Έρευνα



Διάφοροι **περιοριστικοί νόμοι** που συγκεκριμένοι για βιντεοπαιχνίδια σε διαφορετικές χώρες:

- Στο Ιράν, τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν οποιοδήποτε είδος τζόγου ή στοιχηματισμού απαγορεύονται, όπως και οποιοδήποτε περιεχόμενο που απεικονίζει γυναίκες με αποκαλυπτικό ή σεξουαλικό τρόπο. Επιπλέον, απαγορεύονται τα παιχνίδια που απεικονίζουν βία κατά Ιρανικών πολιτών ή στρατιωτικών προσώπων.
- Στην Κίνα, τα παιχνίδια που απεικονίζουν βία, χρήση ναρκωτικών ή "σεξουαλική συμπεριφορά" δεν επιτρέπονται γενικά. Τα online παιχνίδια υπόκεινται επίσης σε λογοκρισία από την κυβέρνηση και οι εταιρείες πρέπει να υποβάλλουν τα παιχνίδια τους για έγκριση από την κυβέρνηση πριν από την κυκλοφορία τους.
- Στη Σαουδική Αραβία, τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν οποιοδήποτε είδος θρησκευτικών εικόνων ή αναφορών απαγορεύονται, όπως και οποιοδήποτε παιχνίδι περιέχει χρήση αλκοόλ ή ναρκωτικών. Επιπλέον, η γυμνότητα και το σεξουαλικό περιεχόμενο απαγορεύονται.
- Στην Αυστραλία, τα παιχνίδια που απεικονίζουν σεξουαλική βία ή χρήση ναρκωτικών που σχετίζεται με κίνητρα ή ανταμοιβές απαγορεύονται. Η χώρα έχει επίσης μια συγκεκριμένη ταξινόμηση για παιχνίδια που θεωρούνται ακατάλληλα για παιδιά, γνωστή ως αξιολόγηση R18 +.
- Στη Γερμανία, τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν σύμβολα ή αναφορές στους ναζί απαγορεύονται. Επιπλέον, τα παιχνίδια που απεικονίζουν ένα κράτος κατάληψης ή σκληρή βία υπόκεινται σε λογοκρισία ή απαγόρευση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Με βάση τα παραπάνω, το target group μας θα μπορούσε να είναι 12+ ενώ αν θέλαμε να συμπεριλάβουμε και σημαντικές αγορές όπως αυτή της Κίνας θα πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν και οι περιορισμοί που υπάρχουν από τα συστήματα αξιολόγησης της χώρας.

ΚNOCKOUT
EDGE

“Πριν από 20 χρόνια το βασίλειο των ανθρώπων εξαπέλυσε βάρβαρο πόλεμο με σκοπό την κατάκτηση εδαφών και λαφύρων από τις γύρω περιοχές. Τα λάφυρα όμως δεν ήταν αρκετά για τον βασιλιά και μετά από διαταγή του, ο στρατός προχώρησε στο βορρά και πολέμησε τις άνω φυλές με σκοπό να αρπάξει την ηγή της δύναμης των Crescent. Ο στρατός σχεδόν αφάνισε τη φυλή, αλλά δεν βρήκε την ηγή της δύναμης τους. Οι Crescent είχαν απομείνει από το στρατό του βασιλιά. Ο βασιλιάς οργισμένος έστειλε κι άλλο στρατό για να βρει αυτό που έψαχνε, ενώ οι άνω φυλές αντιπετέθηκαν για άλλη μια φορά. Οι φυλές του βορρά ζήτησαν βοήθεια από τις φυλές της δύσης και της ανατολής. Ο πόλεμος ενισχύθηκε όταν βασίλεια από όλη τη χώρα άρχισαν να παίρνουν θέση με προσωπικά συμφέροντα, ενώ άλλα υπέφεραν προσπαθώντας να προστατεύσουν τους ηττημένους τους. Τα χρόνια περνούσαν, αλλά ο πόλεμος δεν τελείωνε. Πλέον ήταν παγκόσμιος πόλεμος και είχε διάρκεια ήδη 19 χρόνια. Ο πόλεμος τελείωσε με τη δολοφονία του βασιλιά των ανθρώπων και σύμφωνο ειρήνης ανάμεσα σε βασίλεια και φυλές. Το βασίλειο των ανθρώπων απέκτησε καινούριο βασιλιά που συνεργάστηκε και υπέγραψε ειρήνη.”

Μετά το τέλος του πολέμου δημιουργήθηκε μια μεγάλη φυλακή που εδραιώθηκε στο βασίλειο των ανθρώπων, όπου “επικίνδυνοι” φυλακισμένοι από όλη τη χώρα κρατούνταν εκεί.

Ένα χρόνο περίπου αργότερα, δημιουργήθηκε και το παιχνίδι “Knockout Edge”. Το παιχνίδι που ήρθε να καλύψει τις δαπάνες της φυλακής. Διαδραματιζόταν πάνω σε μια αιωρούμενη Αρένα όπου μέχρι 4 φυλακισμένοι τη φορά μάχονταν μεταξύ τους, ώστε να μείνουν τελευταίοι πάνω στο έδαφος πριν αυτό υποχωρήσει κάτω από τα πόδια τους.

Μια μικρή ιστορία ηλδίστηκε για να εξηγήσει το λόγο ύπαρξης της αρένας. Η Αρένα του Knockout Edge είναι ένα παιχνίδι που δημιουργήθηκε, όχι για να τιμωρήσει τους φυλακισμένους, αλλά για να εξασφαλίσει τα έξοδα της φυλακής.

GAME LORE ✦

KNOCKOUT
EDGE ✦

Μια καλή ιστορία ελκύει τον παίκτη και τον βοηθάει να δεθεί με ένα χαρακτήρα. Εντούτοις, ο βασικότερος λόγος για να ξεκινήσουμε από μια ιστορία είναι αυτή να διευκολύνει τη διαδικασία της οπτικοποίησης του χαρακτήρα, καθώς όσο περισσότερα πράγματα γνωρίζουμε για το παρελθόν και το παρόν, το τόπο που ζει, τις συνήθειες και την κοινωνική τάξη ενός χαρακτήρα είναι για εμάς πιο εύκολο να τον κατανοήσουμε και να τον αποτυπώσουμε με τη βοήθεια της φαντασίας μας.

Έτσι κάθε χαρακτήρας θα πρέπει να έχει τη δική του ιστορία.

CHARACTER
LORE



KNOCKOUT
EDGE

Η φυλή του Crescent είναι η πρώτη φυλή που σχεδόν αφανίστηκε από το χάρτη μετά τη σφοδρή επίθεση του βασιλιά των ανθρώπων πριν από 20 χρόνια περίπου. Ήταν φυλή με κύρος και είχε καλή φήμη και καλές σχέσεις με τις γύρω περιοχές και φυλές του Βορρά. Φήμες λέγαν πως οι Crescents είχαν μεγάλη δύναμη που πήγαζε από το φως του ίδιου του φεγγαριού και γι'αυτό οι υπόλοιπες φυλές ένιωθαν δέος και σεβασμό απέναντί τους. Άλλοι έλεγαν ότι η δύναμή τους πήγαζε από το "φεγγαρίτη", ένα είδος μαγικής πέτρας που φώτιζε με το φως του φεγγαριού παίρνοντας μια χαρακτηριστική μπλε - μωβ απόχρωση. Η πέτρα μπορούσε να βρεθεί οπουδήποτε στο Βορρά, αλλά μόνο οι Crescents μπορούσαν "να χρησιμοποιήσουν τη δύναμή της" και να την κάνουν να λάμψει. Ο βασιλιάς ήθελε τη αρχαία δύναμη των Crescents για να κατακτήσει περισσότερα εδάφη. Ποτέ όμως δεν κατάφερε να την πάρει στο χέρι του!

Όταν έγινε η επίθεση η μικρή Lune και κόρη του αρχηγού της φυλής των Crescent βρισκόταν επίσκεψη με τον πατέρα της στο χωριό των Nagai (φυλή του Βορρά με εξίσου μεγάλη φήμη). Ο πατέρας της την άφησε στο χωριό των Nagai για να την προστατεύσει μέχρι εκείνος να γυρνούσε να την πάρει αλλά τα πράγματα δεν πήγαν όπως τα περίμενε. Είχε ήδη αρχίσει πολί και ο πόλεμος τελείωσε με τεράστιες απώλειες και μετά από την παρέμβαση των Nagai. Μετά από λίγες μέρες οι τελευταίοι των Crescent διασπάστηκαν και έφυγαν από το μέρος για άλλα κοντινά χωριά που θα μπορούσαν να τους υποδεχθούν.

Η Lune, μεγάλωσε κάτω από τη φροντίδα του Τσι μιν (Chiming), ενός εξαιρετου δασκάλου του kung fu και συμβούλου του αρχηγού της φυλής των Nagai.

Έμαθε πολεμικές τέχνες και όπλα και μετά από κάποια χρόνια έγινε Ninja, αναλαμβάνοντας μυστικές αποστολές κάτω από τον δάσκαλο και αρχηγό του σιτιού (Chiming), μαζί με τους υπόλοιπους μαθητευόμενους στο σίτι των Τσι. Μετά από χρόνια και στην τελευταία αποστολή της για να αναλάβει τα καθήκοντά της ως δασκάλα, η Lune γίνεται από θύτης - θύμα, αφού γνωρίζει τον Tae Xiu έναν ακόμη Crescent κρυμμένο σε ένα χωριό του Βορρά και έτσι ανακαλύπτει το μεγάλο μυστικό που της έκρυβαν τόσα χρόνια (ότι είναι Crescent). Η περίεργη φύση της δεν την αφήνει να κοιμηθεί το βράδυ και μια μέρα αναγκάζεται να τραπέει σε φυγή μαζί με τον Xiu αφού βρίσκει τα όπλα του πατέρα της σε ένα κρυφό δωμάτιο του σιτιού και όλο το σίτι των Chi την ψάχνει τώρα για να τη σκοτώσει. Στην προσπάθειά τους να ξεφύγουν ο Xiu πιάνεται και εξοντώνεται από τους υπόλοιπους ninja, ενώ η Lune κρύβεται βαθιά στο δάσος. Για χρόνια περιηλιανιέται σε διάφρα μέρη της χώρας και αναζητά εκδίκηση για το χαμό της οικογένειας και της φυλής της. Μετά από χρόνια κατάφερε να πάρει εκδίκηση σκοτώνοντας τον βασιλιά των ανθρώπων αυτοπροσώπως, κατά την έφοδό του σε ένα άλλο χωριό. Μετά το θάνατο του βασιλιά ο πόλεμος δεν κράτησε πολύ και όλες οι φυλές και τα βασίλεια αποφάσισαν να υπογράψουν ειρήνη. Η Lune πλέον ήταν ελεύθερη και έτοιμη να βγει πάλι στο φως, αλλά όχι για πολύ αφού ο καινούριος βασιλιάς την καταδίκασε σε φυλάκιση, αφού σκότωσε τον προηγούμενο βασιλιά των ανθρώπων για υποτιθέμενη προδοσία, έχοντας το φόβο ότι μια μέρα μπορεί να σκότωνε κι εκείνον. Τώρα η Lune παίρνει μέρος στο Knockout Edge.

Ο κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του ιστορία στο παιχνίδι. Έτσι διευκολύνεται η διαδικασία την οπτικοποίησης τους αργότερα αλλά και εξηγείται καλύτερα στους παίκτες. Η ιστορία είναι γραμμένη περιληπτικά αλλά θα παρέχεται ολοκληρωμένη μέσα στο παιχνίδι και εκτός παιχνιδιού θα παρέχεται σε ένα PDF.

CHARACTER
LORE - LUNE

KNOCKOUT
EDGE

Φυσικά ένα Battle Royale συνήθως δίνει περισσότερες επιλογές στους παίκτες για να παίξουν το παιχνίδι με τον τον καλύτερο δυνατό τρόπο που μπορούν να σκευτούν. Άλλα παιχνίδια παρέχουν στους παίκτες περισσότερα όπλα, άλλα παγίδες και τρόπους διαφυγής και άλλα περισσότερους χαρακτήρες. Στη δική μας περίπτωση, οικημία ηρώων με διαφορετικές ικανότητες και gameplay είναι η κατάλληλη λύση. Αργότερα θα μπορούσαμε να μιλήσουμε και για καινούριες ιδέες και πρόσθετα που θα μπορούσαν να κάνουν το παιχνίδι μας πιο ενδιαφέρον για τους παίκτες. Ωστόσο, σε αυτό το project θα δημιουργήσουμε ένα διάγραμμα για 4 χαρακτήρες και θα εικονοποιήσουμε μόνο έναν για να καλύψουμε το σκοπό μας.

Κατασκευάζοντας ποικίλους διαφορετικούς χαρακτήρες δίνουμε επιλογές για να δοκιμάσουν οι παίκτες και το παιχνίδι να μην γίνεται βαρετό λόγω χρήση του ίδιου χαρακτήρα σε κάθε γύρο.

CHARACTERS



KNOCKOUT
EDGE

Η εμβέλεια των ικανοτήτων της είναι μικρή, αλλά το kit της βοηθάει να φτάσει τους αντιπάλους όποτε το χρειάζεται.

Το kit της assassin αποτελείται από:

- ◀ Η assassin κρύβεται στις σκιές και μαχαιρώνει τους στόχους της πίσωπλάτα, αφού η παθητική της ικανότητα προκαλεί επιπλέον ζημιά στο stamina των αντιπάλων της όταν βρίσκεται από πίσω τους. Η βασική της επίθεση έχει μικρή εμβέλεια, αλλά κινείται σχετικά γρήγορα. Η ικανότητά της παρέχει μια ταχυμεταφορά (dash) μέσω εμβέλειας που την μεταφέρει στο σημείο που έχει πατήσει ο παίκτης και ενεργοποιεί την παθητική της ικανότητα προκαλώντας επιπλέον ζημιά στον αντίπαλο. Το knockback της κάνει ένα μεγάλο άλμα μπροστά και βαράει με δύναμη το πάτωμα προκαλώντας μεγάλη ζημιά στο stamina του αντιπάλου που βρίσκεται στην εμβέλειά του και σηκώνει πίσω τον αντίπαλο.

Ο πρώτος χαρακτήρας μας θα είναι ένας assassin (Lune), και σύμφωνα με την ιστορία της καταλήξαμε στο kit της.

CHARACTER KIT
ASSASSIN

Knockout
EDGE

Έχει τη μεγαλύτερη εμβέλεια στο παιχνίδι, αλλά το λιγότερο stamina από όλους.

Το kit του marksman αποτελείται από:

- ◀ Πρόκειται για ξωτικό νεαρής ηλικίας που μάχεται με μια σφεντόνα, ίσως και ο πιο ενοχλητικός θα έλεγε κανείς αφού έχει τη δυνατότητα να βαραί με τη βασική του επίθεση από μακρινή απόσταση και είναι σχετικά γρήγορος εφόσον η παθητική του κίνηση του δίνει επιπλέον κινητικότητα μετά τα 3 πρώτα χτυπήματα για περιορισμένο χρόνο. Έχει τη μικρότερη γραμμή stamina και η ικανότητα του όταν την πετυχαίνει κλειδώνει το στόχο στο πάτωμα για περιορισμένο χρόνο, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να ξεφύγει ή και να διατηρήσει την απόσταση που χρειάζεται σε μια δύσκολη μάχη.

Δημιουργούμε έναν χάρτη ικανοτήτων για αυτό το χαρακτήρα και τους υπόλοιπους 2 για να δώσουμε στον χαρακτήρα που θα φέρουμε μέσα στο παιχνίδι (assassin) ένα σκονό.

Έχει μικρή εμβέλεια ικανοτήτων αλλά το περισσότερο stamina και γενικότερα αντοχή στο παιχνίδι.

Το kit του **tank** αποτελείται από:

- ◀ Σχεδιάστηκε ως ένα μεγάλο ρομπότ, κινείται σχετικά αργά αλλά διαθέτει πολύ stamina, η βασική του επίθεση έχει μικρή εμβέλεια αλλά του παρέχεται μια ικανότητα σε κουμπι που έχει μεγάλη εμβέλεια και καθυστερεί την κίνηση του αντιπάλου που έχει χτυπήσει. Η παθητική ικανότητά του, χαρίζει στον παίκτη μια ασπίδα για κάποια δευτερόλεπτα, η οποία ενεργοποιείται αυτόματα με το πρώτο χτύπημα στον αντίπαλο ήρωα.

Μικρή εμβέλια ικανοτήτων αλλά ικανοποιητικό stamina και κινητικότητα.

Το kit του fighter αποτελείται από:

- ◀ Προέρχεται από μια φυλή άγριων ηλυσμάτων που ειδικεύονται στο κυνήγι. Κινείται σχετικά γρήγορα και διαθέτει ικανοποιητικό stamina. Η βασική του επίθεση δημιουργεί ένα σημάδι στο πάτωμα σε κοντινή απόσταση και κάνει charge σε αυτό. Αν πετύχει κάποιον του κάνει ζημιά και τον επιβραδύνει για κάποια δευτερόλεπτα. Η παθητική του ικανότητα, προκαλεί επιπλέον ζημιά όταν το stamina του είναι χαμηλό, ενώ το knockback του περιστρέφει το όπλο του και βαράει όποιον βρίσκεται μέσα στην εμβέλεια του εξφεντονίζοντάς τον μακριά.

CHARACTER KIT
FIGHTER



KNOCKOUT
EDGE

◀ Με τη βοήθεια κάποιων Image Generator AI δημιουργήθηκε μια ιδέα της χρωματικής παλέτας και του concept του map. Από όλες τις προτάσεις επιλέχθηκαν οι παρακάτω οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν ως *inspiration images* και τίποτα παραπάνω.

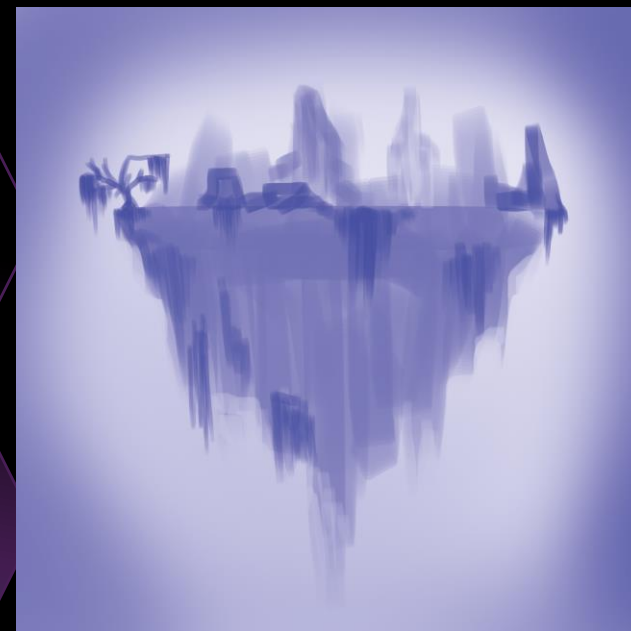
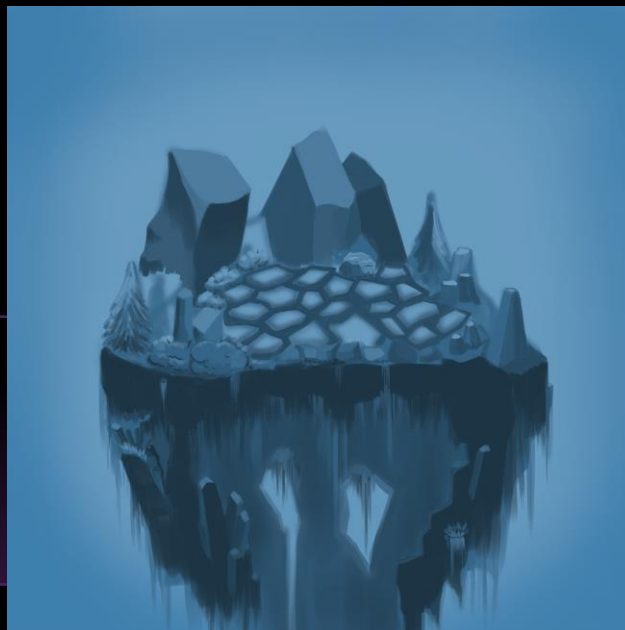


◀ Αρχικά χρησιμοποιήθηκαν χρώματα από τις AI Generated εικόνες ώστε να δημιουργηθεί ένα σημείο αναφοράς για την εκκίνηση του project.



Χρωματική Παλέτα από εικόνα

- ✦ Αρχικά η Αρένα είχε σχεδιαστεί να είναι πολύ μικρή, αλλά μετά από μελέτη και διάφορα σενάρια αποφασίστηκε η αρένα να είναι πολύ μεγαλύτερη σε έκταση για να διαρκεί περισσότερη ώρα το παιχνίδι και για να δίνει την ευκαιρία στους παίκτες να παίξουν πιο στρατηγικά και να αξιοποιήσουν καλύτερα τα kits των χαρακτήρων τους.



Photoshop / προσχέδια της Αρένας που υποδεικνύουν τον όγκο της





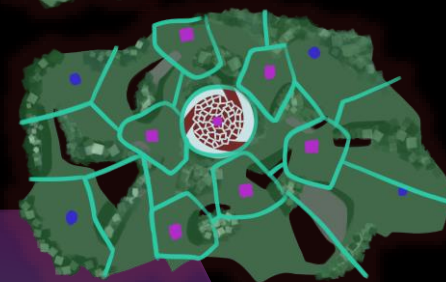
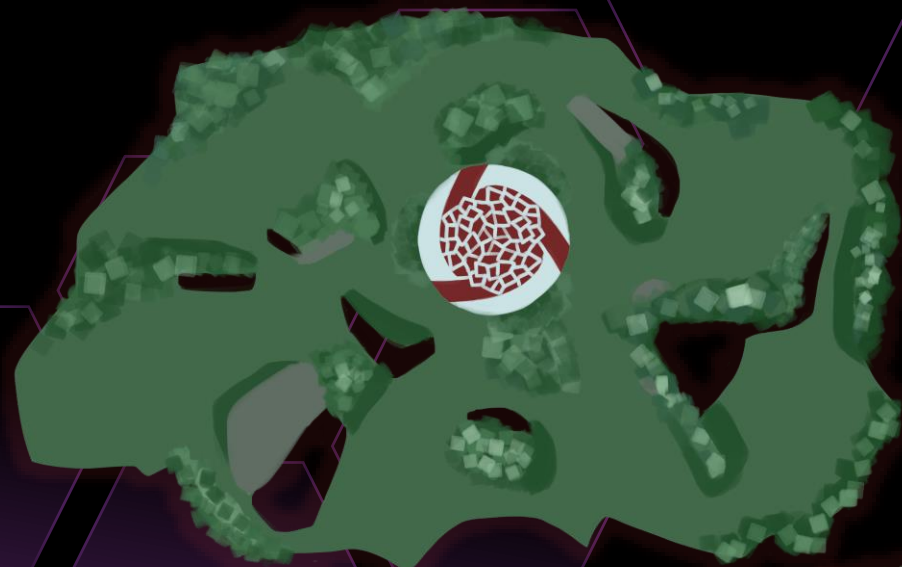
Blender | Υλοποίηση της Αρένας μετά το πρώτο concept στο Photoshop



Σύμφωνα με τα πρώτα προσχέδια της Αρένας η πρώτη υλοποίηση έγινε στο περιβάλλον του Blender. Παρόλα αυτά έγινε γρήγορα αντιληπτό ότι το μέγεθος και η δομή αυτής της Αρένας δεν εξυπηρετούσε, το gameplay λόγω του μεγέθους της αλλά ούτε και την υλοποίηση της αρχικής ιδέας διάλυσής της κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς μια τέτοια δομή θα χρειαζόταν πολλή προσπάθεια για να διασπαστεί σε μικρότερα κομμάτια. Τέλος θα υπήρχε μεγάλο πρόβλημα με το optimization του παιχνιδιού, καθώς ο αριθμός των πολυγώνων που θα έπρεπε να κάνει render ο υπολογιστής μας θα ήταν πολύ μεγάλος.



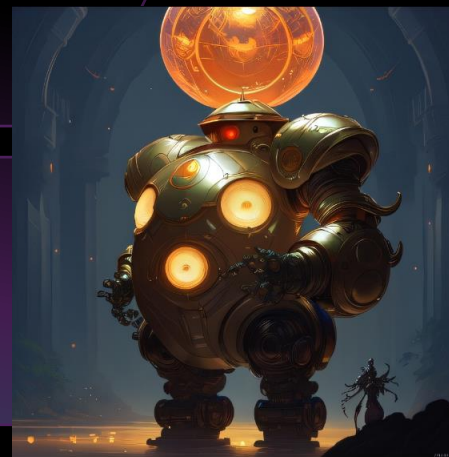
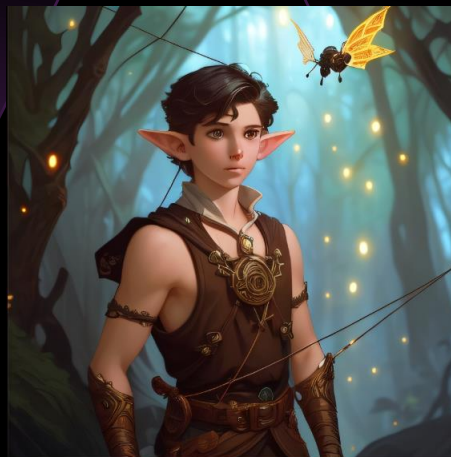
- ✦ Επιπλέον για την διευκόλυνση της διαδικασίας αποφασίστηκε το έδαφος να γίνει τελείως επίπεδο εφόσον θα διαλύεται ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα στο πρακτικό κομμάτι. Αυτό ήταν ένα δεύτερο ενδεικτικό σχέδιο αφού αποφασίστηκε ο χάρτης να χωρίζεται σε 5 περιοχές.



2ο προσχέδιο της κάτοψης του χάρτη και διαχωρισμός των regions και σημείων που θα διαλυόταν το έδαφος και θα έκαναν spawn οι παίκτες.



◀ Η ίδια διαδικασία έγινε και με τους ήρωες. Δηλαδή, έγινε παραγωγή εικόνων με prompts για να βοηθήσουν στην δημιουργία χαρακτήρων ως ηγή έμπνευσης.



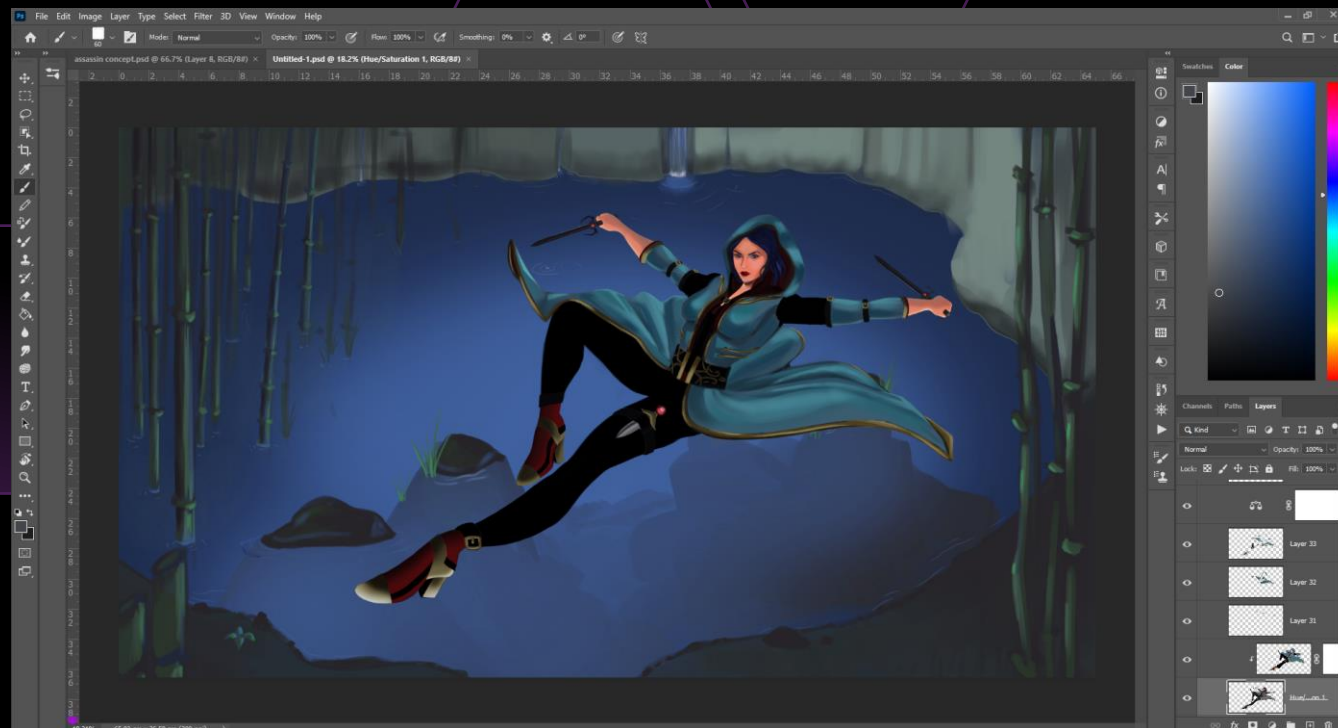
AI Generated Images για έμπνευση χαρακτήρων

✦ Αρχικά οι χαρακτήρες είχαν σχεδιαστεί χωρίς κάποια ιστορία από πίσω τους. Έτσι το οπτικό αποτέλεσμα δεν συνδεόταν με το οπτικό αποτέλεσμα.



Photoshop / Blender | 1^ο προσχέδιο του χαρακτήρα του "Assassin"

- ✦ Μαζί με τα προσέδια είχε γίνει και ηροσνάθεια για splash art ώστε να χρησιμοποιηθεί στο lobby όπου οι παίχτες θα επιλέγουν το χαρακτήρα που θέλουν να παίξουν. Παρόλα αυτά αργότερα έγιναν οπτικές αλλαγές για να ταιριάζουν περισσότερο με την ιστορία τους αλλά και γενικότερα την ιστορία του κόσμου του παιχνιδιού.



Photoshop | Μη τελειωμένο illustration αναπάρστασης του χαρακτήρα για να μπει στο lobby επιλογής χαρακτήρα

- Μετά την αλλαγή από Unity σε Unreal Engine έγιναν και κάποιες βελτιώσεις στα προηγούμενα μοντέλα και προσχέδια που υπήρχαν για το χαρακτήρα του assassin για να φέρουν το οπτικό κομμάτι πιο κοντά στο concept της ιστορίας του χαρακτήρα, η οποία είχε αναφερθεί παραπάνω περιληπτικά.



Photoshop | Γρήγορη σύνθεση από εικόνες και σκίτσα από αντικείμενα που θα μπορούσε να έχει πάνω του ο χαρακτήρας

Σύμφωνα με το προηγούμενο concept δημιουργήθηκε αυτό το μοντέλο αλλά και πάλι έγιναν αλλαγές ώστε να βγεί το τελικό.



Blender | Remake του χαρακτήρα σύμφωνα με το προηγούμενο ήλιανο

Έγιναν μερικές ακόμη αλλαγές για λόγους optimization αλλά και πιο κοντινής προσέγγισης στο concept του χαρακτήρα.



Blender | Τελικές αλλαγές στη στολή του χαρακτήρα
(περίνου 25k polygons)

- ✦ Μετά το retopology, φέρουμε το μοντέλο του χαρακτήρα στο Substance Painter για να γίνει το texturing του χαρακτήρα. Επίσης, αφαιρέσαμε την κουκούλα και το έξτρα μανίκι για τη διευκόλυνση της διαδικασίας του προγραμματισμού μέσα στο unreal engine.



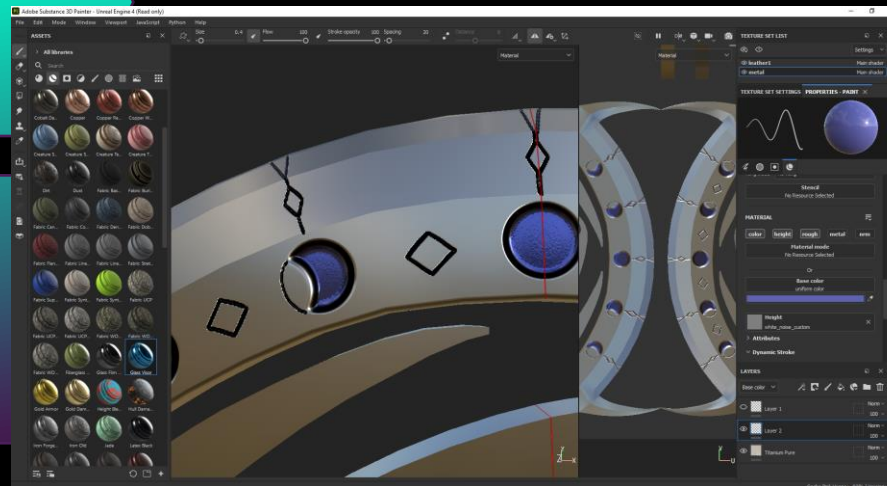
Substance Painter | Χρωματισμένο μοντέλο μέσα στο πρόγραμμα (χωρίς emissive materials)

◀ Ειληθέον
λεπτομέρειες στα
textures δόθηκαν
κατά τη διάρκεια
βαφής τους μέσα
στο Substance
Painter.

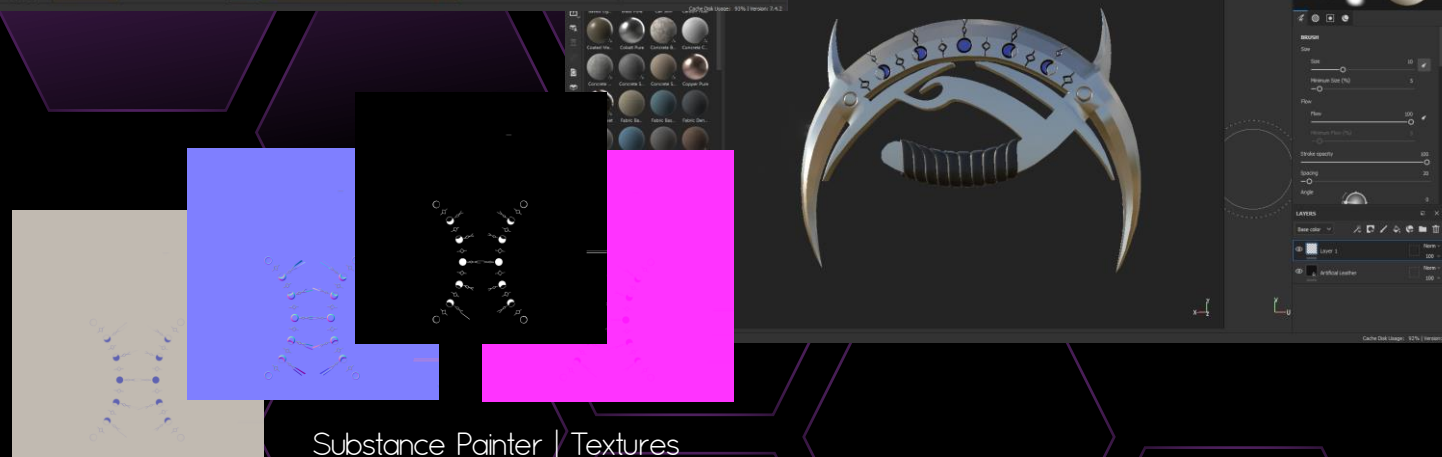


Substance Painter | Λεπτομέρειες
πάνω σε δέρματα κομμάτια

✦ Το texturing των όπλων του χαρακτήρα έγινε μέσα στο substance painter, ενώ αργότερα δημιουργήσαμε ξεχωριστό emissive map μέσα στο photoshop στις μωβ λητομέρειες και αντίστοιχη μωβ λάμπη μέσα στο Unreal Engine.

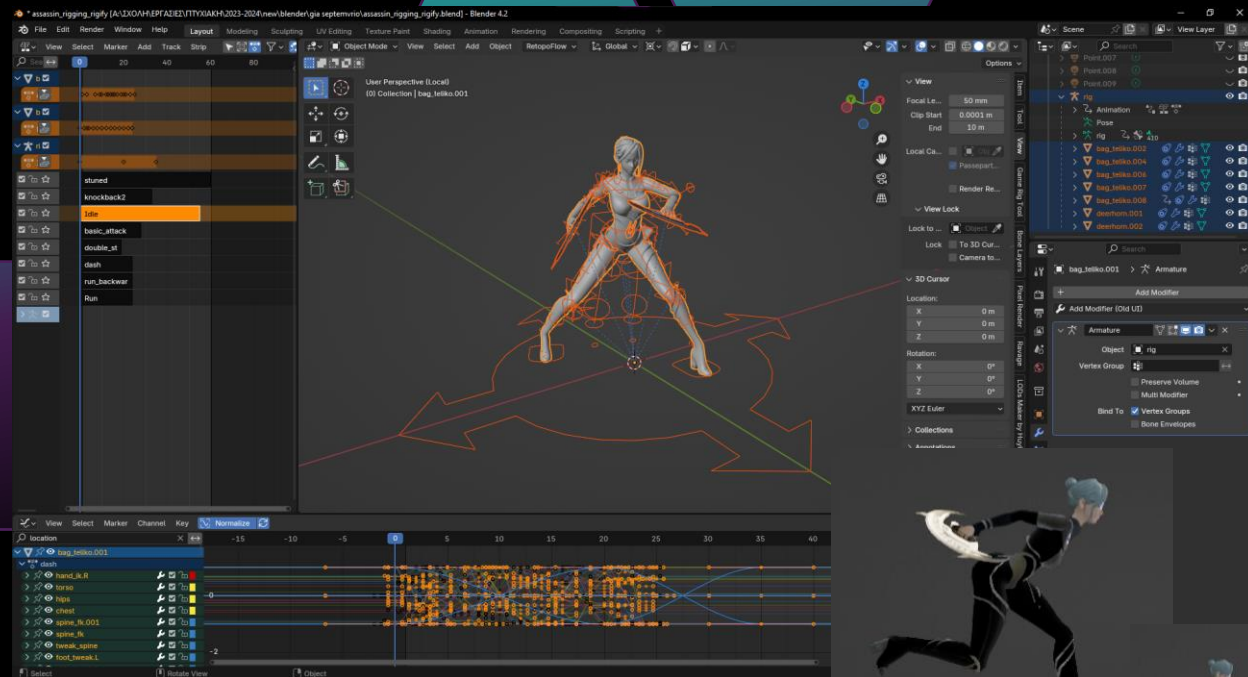


Substance Painter | Deerhorn Knives



Substance Painter | Textures

Τα animations του χαρακτήρα μας έγιναν όλα μέσα στο περιβάλλον του Blender. Μετά το 3D modeling και texturing, δημιουργήσαμε σκελετό με τη βοήθεια των προεπιλεγμένων εργαλείων του προγράμματος, τον κάναμε parent στο μοντέλο μας και στη συνέχεια προχωρήσαμε στο weight paint, το οποίο μας βοήθησε να διορθώσουμε τυχόν οπτικά προβλήματα που μπορεί να προκληθεί η αυτόματη διαδικασία του parenting στο σκελετό. Τέλος, με το plugin Rigify διευκολύνουμε τη δημιουργία των IK bones τα οποία επιτάχυναν τη διαδικασία παραγωγής των animations.



Blender | Animations



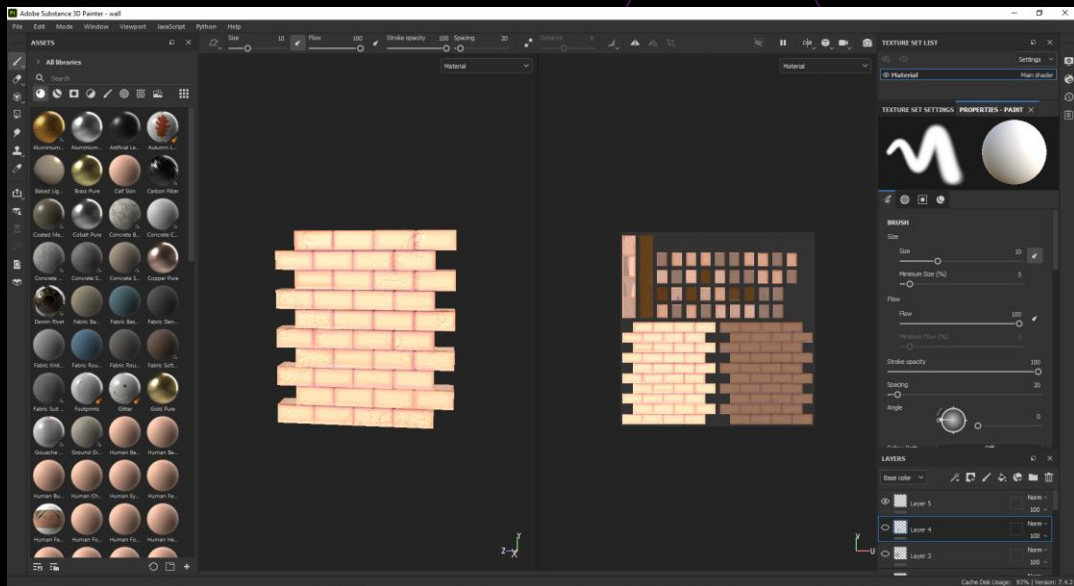
Μέσα στο περιβάλλον του Blender δημιουργήθηκαν νέα assets για να χτιστεί πλέον η Αρένα στο Unity από τα οποία έγινε επιλογή και τοποθέτηση.

Blender | Lowpoly assets για διακόσμησης Αρένας

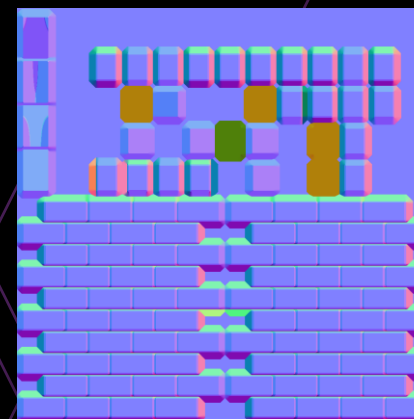
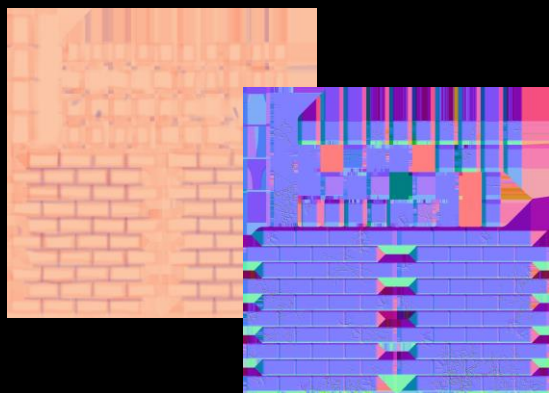
MODELING PROPS



KNOCKOUT
EDGE



Substance Painter | Χρωματισμός των Textures

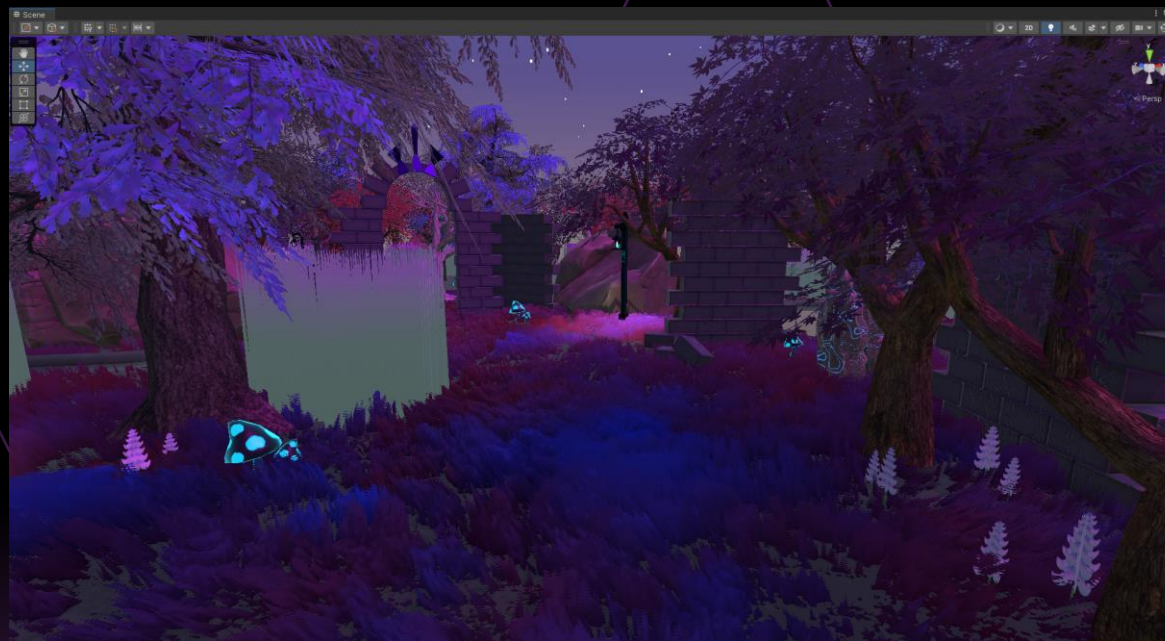


Normal Map | Λεπτομέρειες από το αρχικό mesh στο cage mesh

Κάποια assets, όπως ο τοίχος και η νύλη χρειάστηκαν optimization λόγω των μεγάλων ποσών πολυγώνων. Γιαυτό χρησιμοποιήθηκαν cage meshes ώστε να μειωθούν τα πολύγωνα αλλά να κρατήσουμε τις λεπτομέρειες του αρχικού mesh σε μορφή normal map. Ύστερα το FBX file και το normal map του αντικείμενου έγιναν import στο Substance Painter για να χρωματιστούν και να βγούν τα απαραίτητα textures.

Μετα το 3D Modeling, Unwrap και texturing, βάλαμε τα assets μας και σε συνδυασμό με κάποια addons που είχαμε στη διάθεση μας, δομήσαμε από την αρχή Αρένα. Πιο συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκαν addons για τα δέντρα και το γρασίδι. Λόγω των δέντρων που επιλέχθηκαν είναι εύκολο κανείς να εντοίσει τους αντιπάλους του, οπότε χαμηλώσαμε τη φωτεινότητα του κόσμου (βραδυ), και επιλέξαμε σε σημεία που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους παίχτες να τοποθετήσουμε πιο νυχνά assets και θάμνους. Τέλος, τοποθετήσαμε φώτα μέσα στην Αρένα σε διάφορες μορφές, όπως για παράδειγμα λάμπες δρόμου, μαγικούς βραχούς και μανιτάρια.

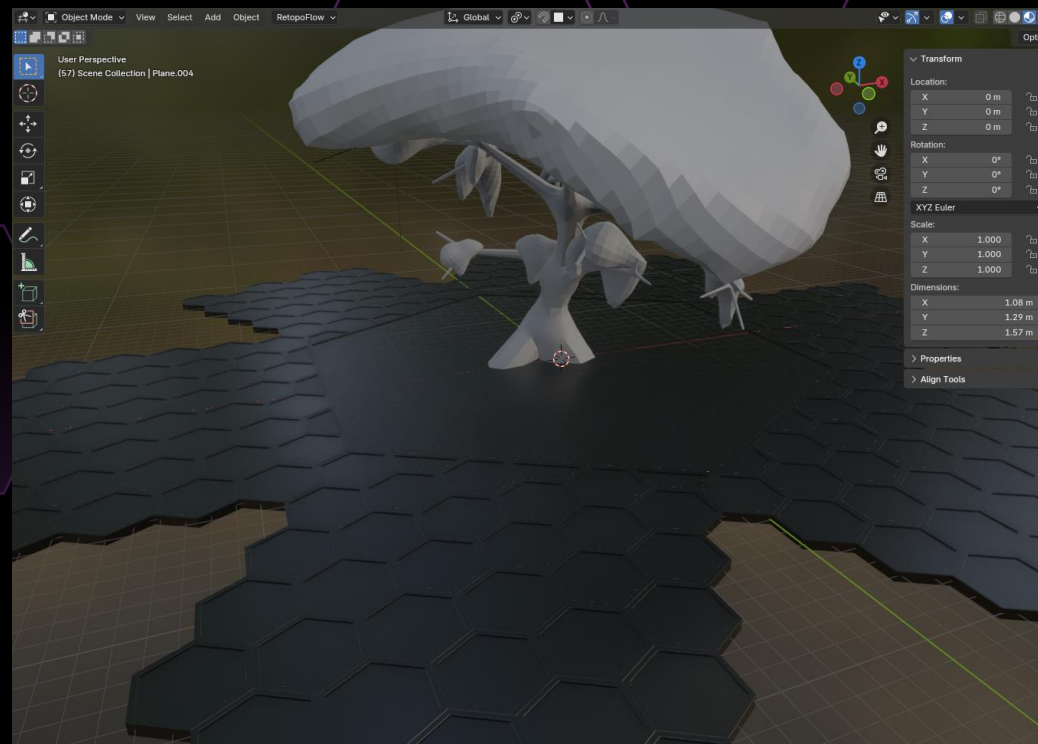
TEXTURING
PROPS



Unity | Renders από σημεία της Αρένας μέσα στο Unity



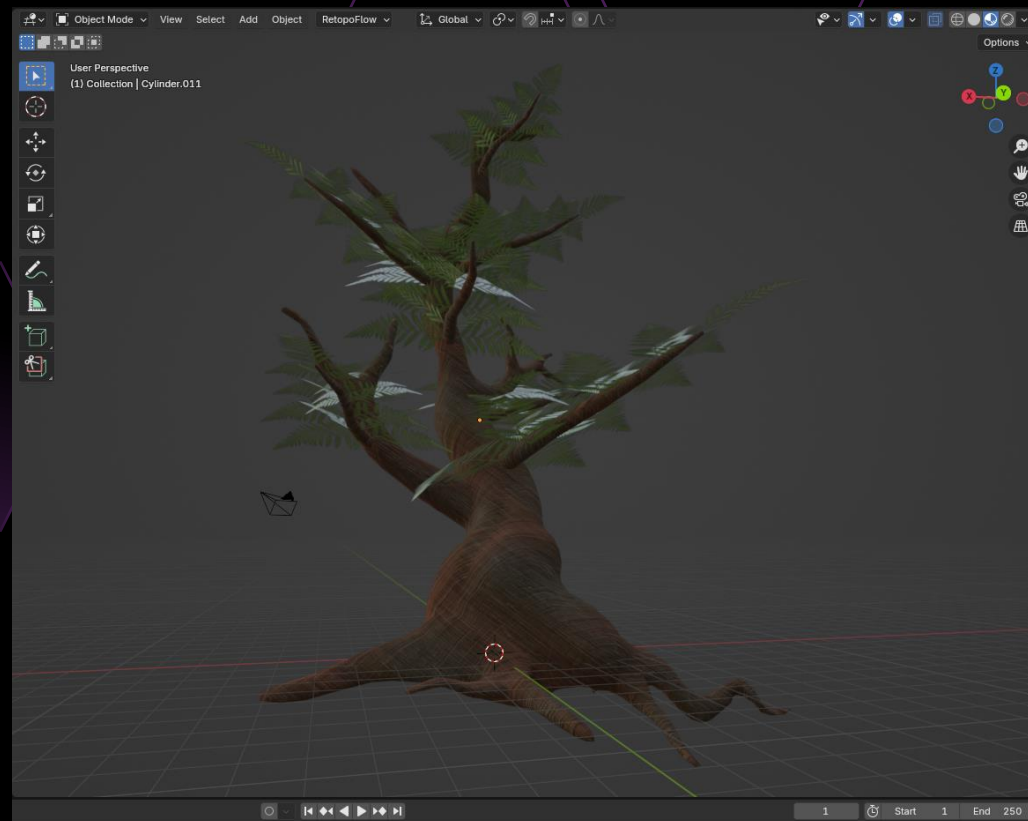
✦ Αφού το project αποφασίστηκε να συνεχιστεί στο Unreal Engine, έγιναν κάποιες ακόμη αλλαγές προς βελτίωση του αποτελέσματος. Τελική ιδέα για το έδαφος της αρένας ήταν η δημιουργία τοπίων χτισμένων πάνω σε εξάγωνες μεταλλικές πλάκες. Με αυτόν τον τρόπο ο παίχτης θα μπορεί να ξεχωρίσει πιο εύκολα το χώρο που μπορεί να βρίσκεται πάνω χωρίς να πέσει και να προετοιμαστεί για την προγραμματισμένη διάλυση του εδάφους. Κάθε μεγάλη πλάκα θα υποδεικνύει την ύπαρξη μιας περιοχής, ενώ το υπόλοιπο έδαφος θα καλύπτεται από μικρότερες εξάγωνες πλάκες.



Blender | Hexagons – αναπαράσταση μεγεθών για τις περιοχές και τα hexagons που θα δομούν το πάτωμα της αρένας

Η αρένα είναι χωρισμένη σε 5 περιοχές. Κάθε περιοχή θα έχει τα δικά της οπτικά χαρακτηριστικά. Οι περιοχές αυτές είναι ονομαστικά:

- ✦ The Big Square
- ✦ The Labyrinth Garden
- ✦ The Blue Forest
- ✦ The Red Forest
- ✦ The Knights Legacy



Blender | 3D εκδοχή του μεγάλου δέντρου της ηλιαιάς



Με τα παραπάνω
δεδομένα
δημιουργήθηκαν
επιπλέον assets για να
καλύψουν τις οπτικές
ανάγκες της κάθε
περιοχής.



Blender | νέα έξτρα 3D assets και τελικό
μεγάλο δέντρο ηλατείας



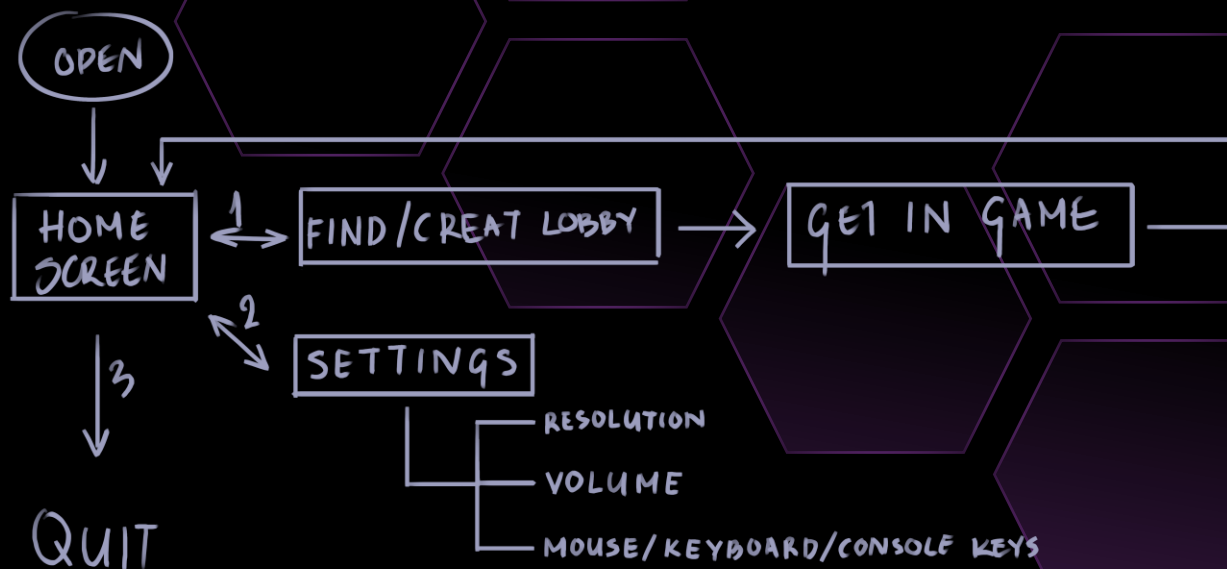
Knockout Edge ARENA MAP (for level design)



◀ Το τελευταίο προσχέδιο για την αρένα είναι μια πρόχειρη αναπαράσταση για να υποδείξει τις οπτικές αποστάσεις που θα έχουν περίπου οι περιοχές μεταξύ τους και για τα σημεία στα οποία σχεδιάστηκε να υπάρχει κάλυψη για τον παίκτη. Η υπόλοιπη επιφάνεια θα είναι καλυμμένη από βλάστηση, μονοπάτια, βράχους και διακοσμητικά στοιχεία, τα οποία δεν μας ενδιαφέρει πως θα είναι τοποθετημένα αλλά να εμποδίζουν το οπτικό πεδίο, των παιχτών από τη μια περιοχή στην άλλη.

3ο προσχέδιο του χάρτη, οπτικές αποστάσεις περιοχών και ορισμών σημείων κρυψώνων για τους παίκτες

USER WORKFLOW (KOE)



◀ Πέρα από την Αρένα και τους χαρακτήρες θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και το γενικότερο πλαίσιο στο οποίο κινείται ο παίκτης μέσα στην εφαρμογή του παιχνιδιού. Το διάγραμμα αυτό θα μας βοηθήσει αργότερα να προγραμματίσουμε την υπόλοιπη εμπειρία του παίκτη πέρα από αυτή του in-game. Από την άλλη μια τόσο βασική εικόνα δεν είναι αρκετή για να σχεδιαστεί μια ολοκληρωμένη εμπειρία.

Photoshop | Basic User Workflow

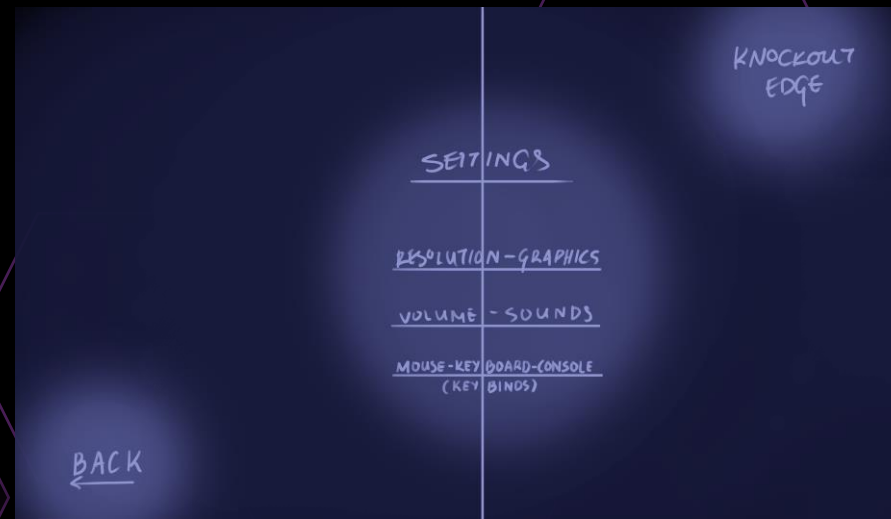


◀ Μετά το User Workflow στήθηκε μια βάση για κάθε σημαντική οθόνη στο παιχνίδι. Το main menu θα δίνει στον παίκτη 2 επιλογές για το lobby, τα settings και ένα κουμπί quit στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης.

Photoshop | main menu blocking

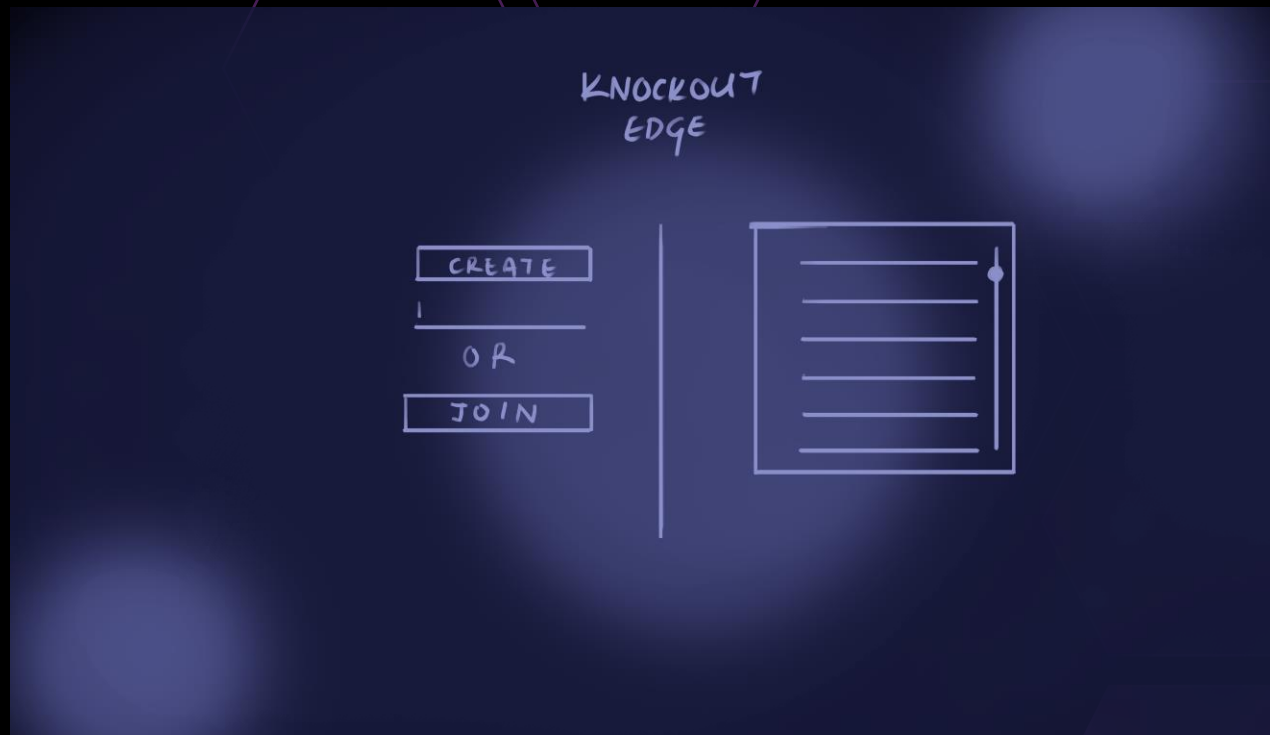


Τα settings θα έχουν μια οδόν από μόνη τους. Αυτό συμβαίνει καθώς τα keybinds απαιτούν μεγάλο χώρο για να είναι πλήρως κατανοητά στο μάτι και να μην περιπλέκονται μεταξύ τους.



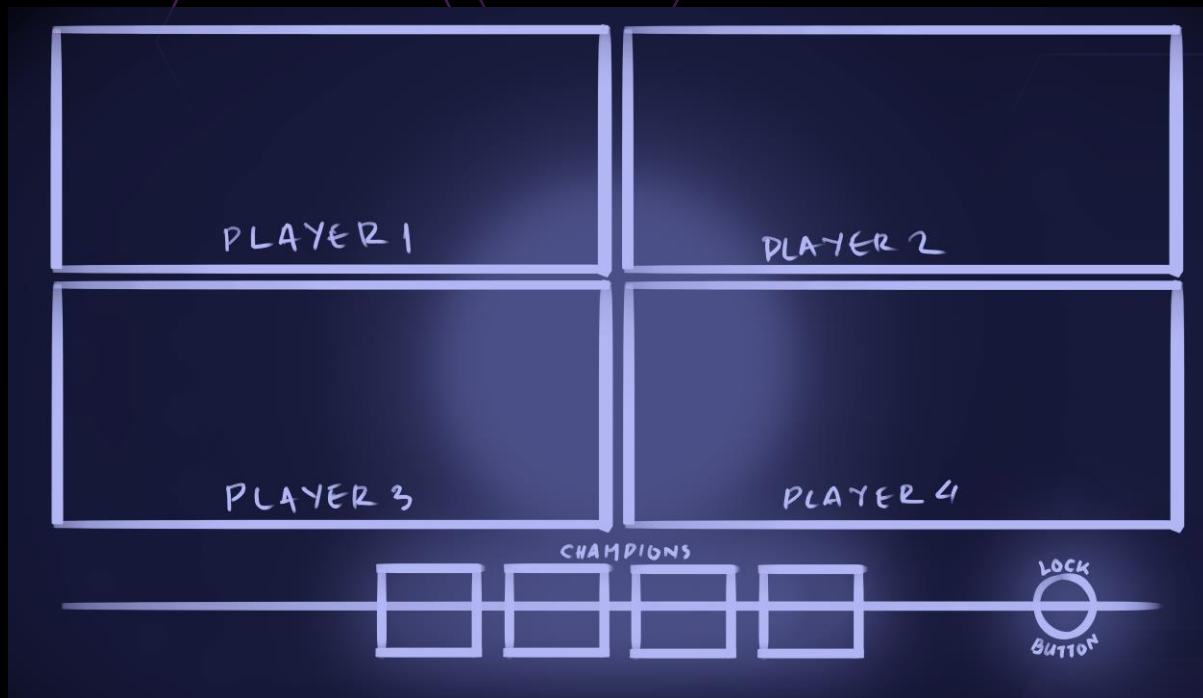
Photoshop | settings, keybinds blocking





◀ Όταν ο παίκτης επιλέξει να δημιουργήσει lobby, θα κάνει pop-up ένα παράθυρο για να ηλεκτρολογήσει το όνομα του lobby. Παρόλα αυτά θα του δίνεται η δυνατότητα να βρεί έτσι κι αλλιώς στα ηθάγια κάποιο lobby το οποίο ήδη υπάρχει και να το κάνει join.

Photoshop | Create / Find Lobby blocking



◀ Το blocking για το lobby είναι εξίσου σημαντικό. Δημιουργήθηκε ένας άξονας πάνω στον οποίο θα χτιστεί το τελικό design του.

Photoshop | Lobby blocking





◀ Το blocking για το lobby είναι εξίσου σημαντικό. Δημιουργήθηκε ένας άξονας πάνω στον οποίο θα χτιστεί το τελικό design του.

Photoshop | in-game view blocking

Μηδίνοντας στο
παίχνιδι ο παίκτης
κάνει login με το
Epic Games
Account του.



Unreal Engine | Login

LOGIN



OUT

✦ Τέλος, σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι η δομή των οδονών. Μια σωστή δομή θα βοηθήσει τον παίκτη να εντορίσει εύκολα σημαντικές πληροφορίες που τον αφορούν μέσα στην εφαρμογή αλλά και στο παιχνίδι. Όταν ο παίκτης ανοίξει το παιχνίδι θα ανοίξει το main menu, το οποίο αποτελείται από κυρίως επιλογές, όπως το "Create Lobby", "Find Lobby", "Settings" και "Quit Game". Μια πράσινη ένδειξη θα εμφανίζεται χρωματίζοντας μέρος του κουμπιού για να δείξει ότι το κουμπί είναι σε hover state.



Unity & Unreal Engine | Main Menu

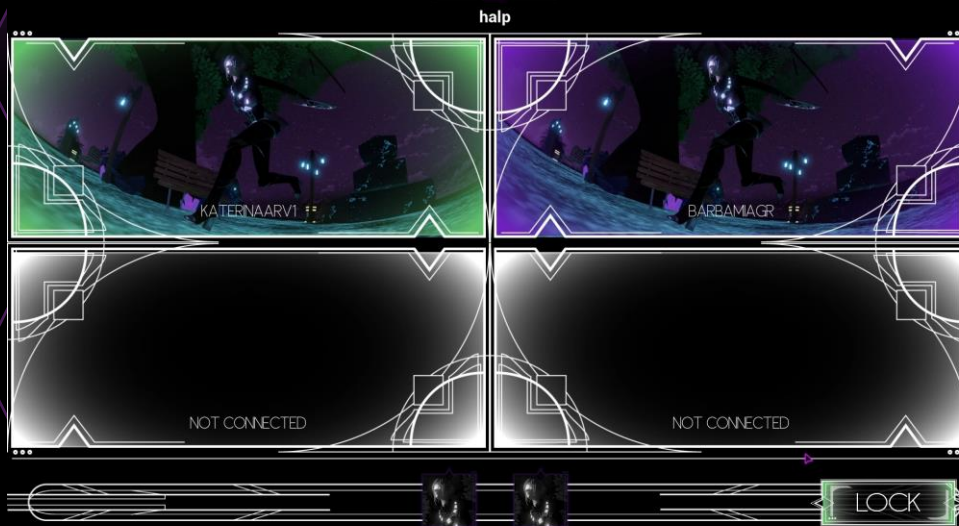


OUT

- Το lobby είναι δομημένο έτσι ώστε να λειτουργεί για 4 ή λιγότερους παίκτες. Κάθε ορθογώνιο μέρος υποδεικνύει το state του κάθε παίκτη αν αυτός υπάρχει. Δηλαδή, για παράδειγμα το τέταρτο ορθογώνιο δεν έχει player 4 καθώς δεν έχει κάνει join τέταρτος παίκτης. Οι παίκτες όταν μπαίνουν στο lobby εμφανίζονται με τα ονόματά των accounts τους στο κεντρικό κάτω μέρος του κουτιού και μπορούν να επιλέξουν χαρακτήρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Ο χαρακτήρα που έχουν επιλεγμένος εμφανίζεται στο κουτί τους και τους δίνεται η επιλογή να τον κλειδώσουν. Όσο ο χαρακτήρας δεν είναι κλειδωμένος, στο κουτί τους εμφανίζεται μια πράσινη λάμψη στις άκρες που σημαίνει ότι έχουν ακόμη την επιλογή να αλλάξουν χαρακτήρα. Πατώντας το κουμπί "Lock" η λάμψη γίνεται μωβ και ο παίκτης δεν μπορεί πλέον να αλλάξει χαρακτήρα. Όταν όλοι οι παίκτες κάνουν "Lock" ξεκινάει πλέον το παιχνίδι.



Adobe Illustrator & Unreal Engine | Lobby - Select Character



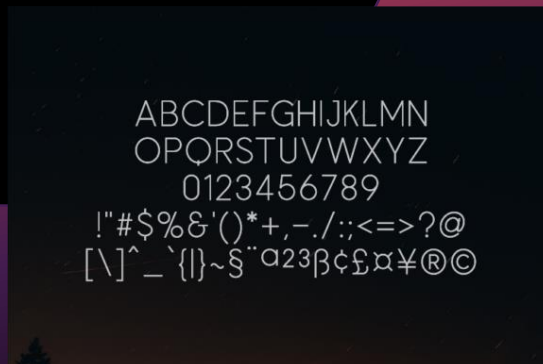
- ✦ Το concept αυτό της οθόνης μέσα στο παιχνίδι είχε σχεδιαστεί ενδεικτικά για να παρέχει στον παίκτη τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειάζεται να γνωρίζει μέσα στο παιχνίδι. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης παρέχεται μια συνθεση που περιέχει σημαντικές πληροφορίες για το state του παίκτη. Δηλαδή, stamina, abilities και τους χρόνους τους και ένα εικονίδιο του χαρακτήρα.
- ✦ Πάνω κεντρικά της οθόνης δίνεται ο χρόνος μέχρι την επόμενη διάλυση,
- ✦ Ενώ κάτω δεξιά ένας χάρτης.
- ✦ Τέλος, το stamina του αντίπαλου θα εμφανίζεται μόνο και αφού ο παίκτης κάνει σημιά σε αυτόν τον αντίπαλο πάνω από τον αντίπαλο χαρακτήρα.



Adobe Illustrator και Ingame View Player Info UI



◀ Για το λογότυπο επιλέχθηκαν 2 διαφορετικές γραμματοσειρές με βάση την αισθητική που δημιουργήθηκε μέσα από το UI των οδόνων. Η πρώτη λέγεται Exquite η οποία είναι μια δωρεάν ισόναχη στρογγυλοσχημη γραμματοσειρά χωρίς πατούρες, ενώ η δεύτερη ονομάζεται Roashe και είναι μια γραμματοσειρά δωρεάν για προσωπική χρήση με μακριά ψιλά στοιχεία ανισόναχη με πατούρες.



Exquite Font by Nan Design



Roashe Font by Natha Type

KNOCKOUT
EDGE

KNOCKOUT
EDGE





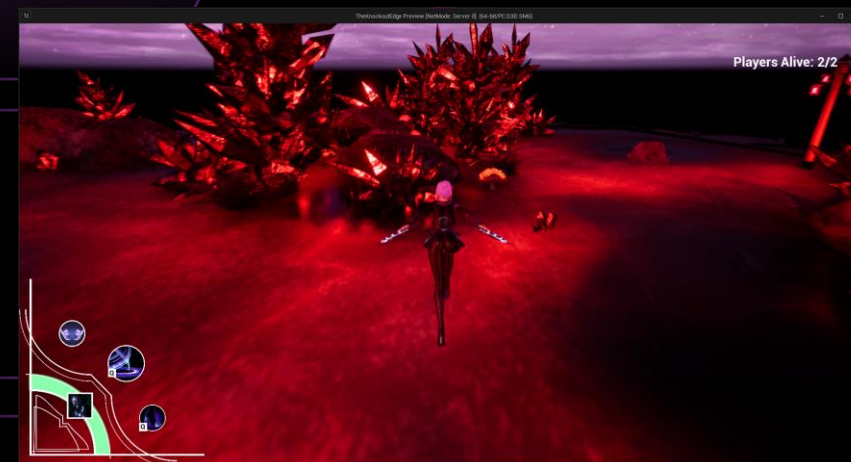
Unity Renders



Ingame View - Unreal Engine



Unity & Unreal
Engine Final Renders



Ευχαριστώ νοηύ!

