

ΝΑΜΤΑΑ

THE ART OF THE DEMO

ILIANNA KAMTSIORA



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

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ / ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τίτλος Εργασίας : "NAMTAR demo"

Συγγραφείς : Ηλιάννα Καμτσιώρα

ΑΜ : GD19674063

Επιβλέπων : Σπυρίδων Σιάκας, Γεώργιος Μαργαρίτης,  
Λαμπρινή Τριβέλλα

Άθηνα, Μάρτιος, 2024



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

DIPLOMA THESIS

TITLE : "NAMTAR demo"

Student name and surname : Ilianna Kamtsiora

Registration number : GD19674063

Supervisors name and surname : Σπυρίδων Σιάκας, Γε-  
ώργιος Μαργαρίτης, Λαμπρινή Τριβέλλα

Athens, March, 2024

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Ηλιάννα Καμτσιώρα του Χρήστου , με αριθμό μητρώου 19674063 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής 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 4/2024 και έπειτα από αίτησή μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ : "NAMTAR demo" , σχεδιασμός videogame

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
	ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	ΑΝ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
	ΡΩΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ	ΑΝ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

Ο/Η Δηλών/ούσα

(Υπογραφή)

\* Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα

ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ  
ΑΝ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

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/ούσα 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](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).

NAMTAR  
THE ART OF THE DEMO

CREATED BY ILIANNA KAMTSIORA  
as part of her academic thesis at the University of West  
Attica in the studies department of Graphic Design and  
Visual Communication



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA



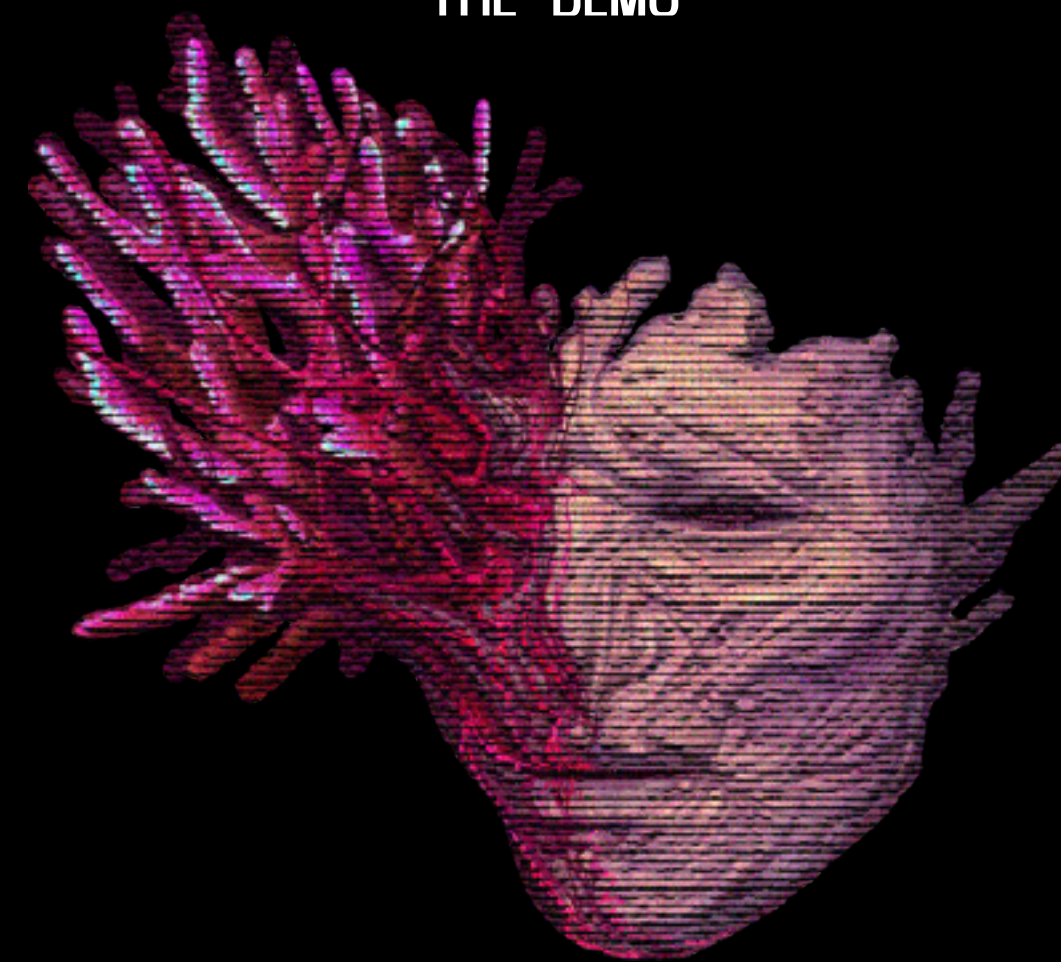
**Content Warning**

This book contains references to and images of gore and  
adult themes  
which some readers may find upsetting.

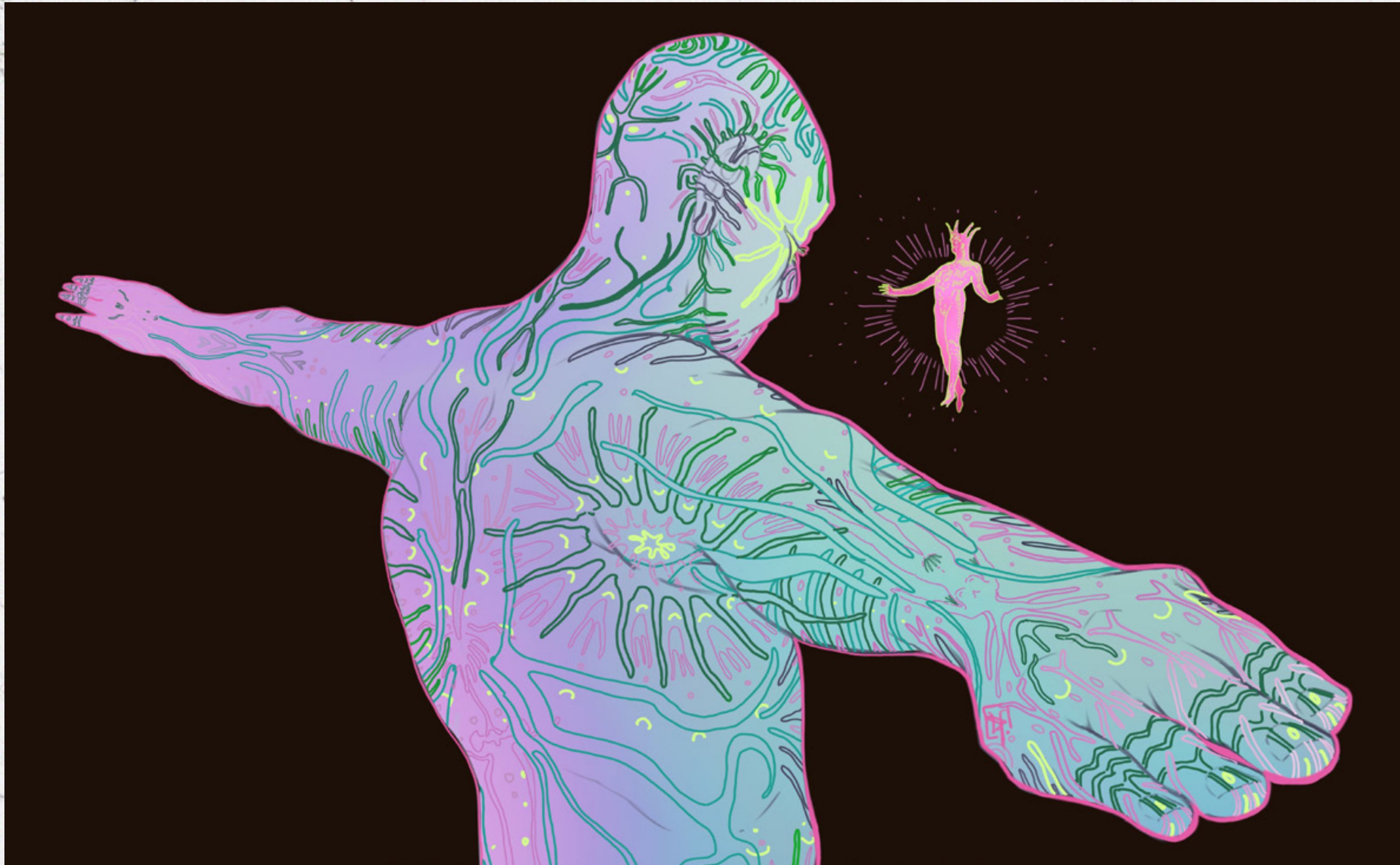
No part of this publication may be reproduced, stored in a  
retrieval system, or  
transmitted, in any form or by any means without the prior  
written permission of  
the creator



THE ART OF NAMTAR  
THE DEMO



ILIANNA KAMTSIORA



# CONTENT


- INTRODUCTION 10-29
- THE PROTAGONIST 30-39
- NAMTAR UNIVERSE 40-75
  - The Birth Tree
  - The Woods
  - Astral Coral Reef
  - The Wetlands
  - King's Realm
- INHABITANTS 76-105
  - Sour and Rry
  - Forgotten God
  - Fleshy
  - Astraea, The Hand
  - Osris, King of Grief
  - Other Character Designs
- UI/UX DESIGN 106-119
  - Logo
  - Main Menu Design
  - Player Status UI
  - Dialogue System
  - Controls
- PERSPECTIVES 120-141
  - Boss Fight
  - Cinematic Sequences
  - Map Mechanic
  - Promos
- DRAFTS & EXPERIMENTS 142-153
  - Unused Designs
  - Cinematic Sequences
  - Storyboards & Mindmaps
- TECHNIQUES 154-161
- CONCLUSION 162-169
- Sources 170-171

# INTRODUCTION



# INTRODUCTION

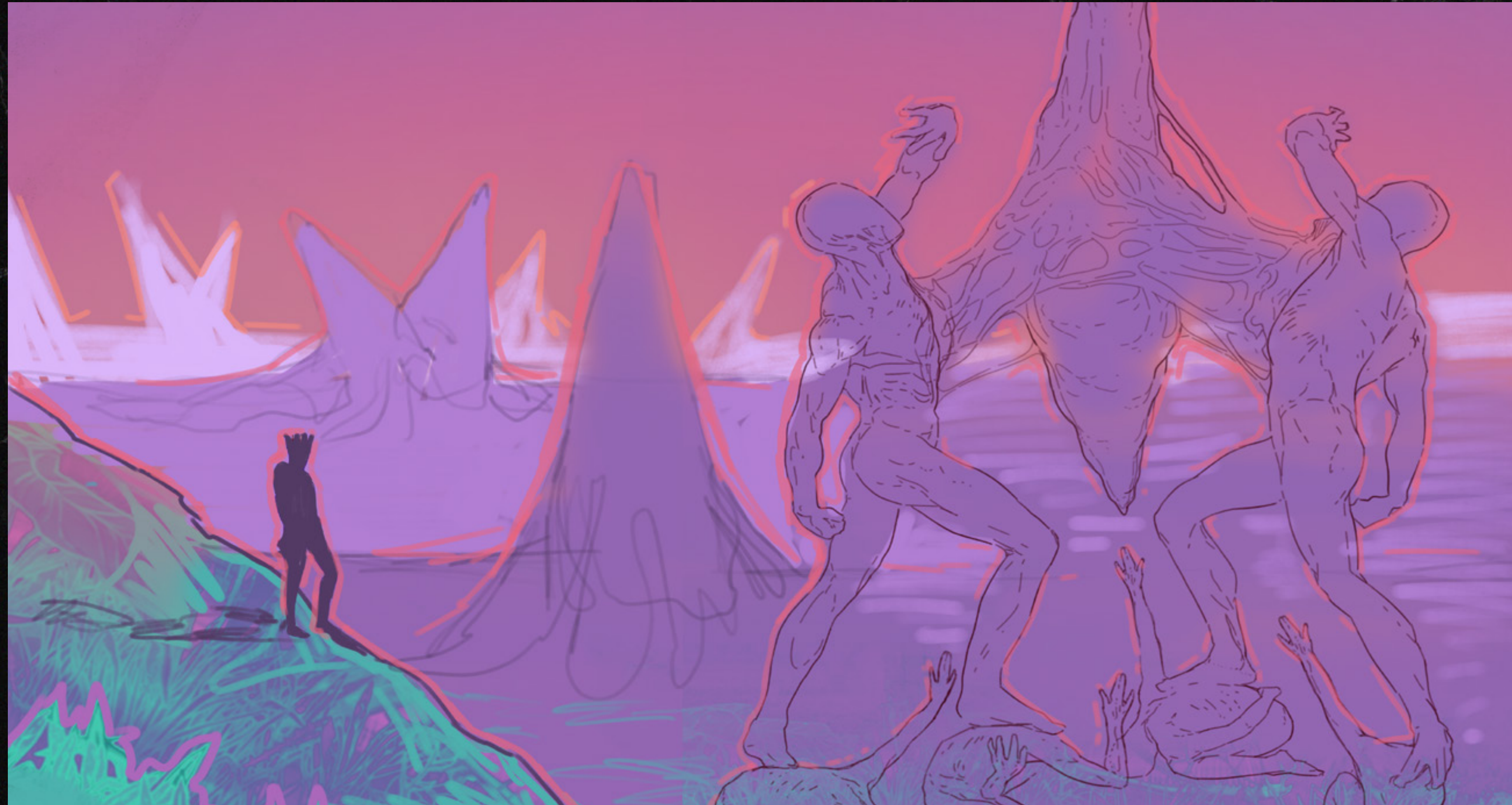
## NAMTAR

{ 1. από Σουμεριακή γλώσσα,   
"namtar" = πεπρωμένο

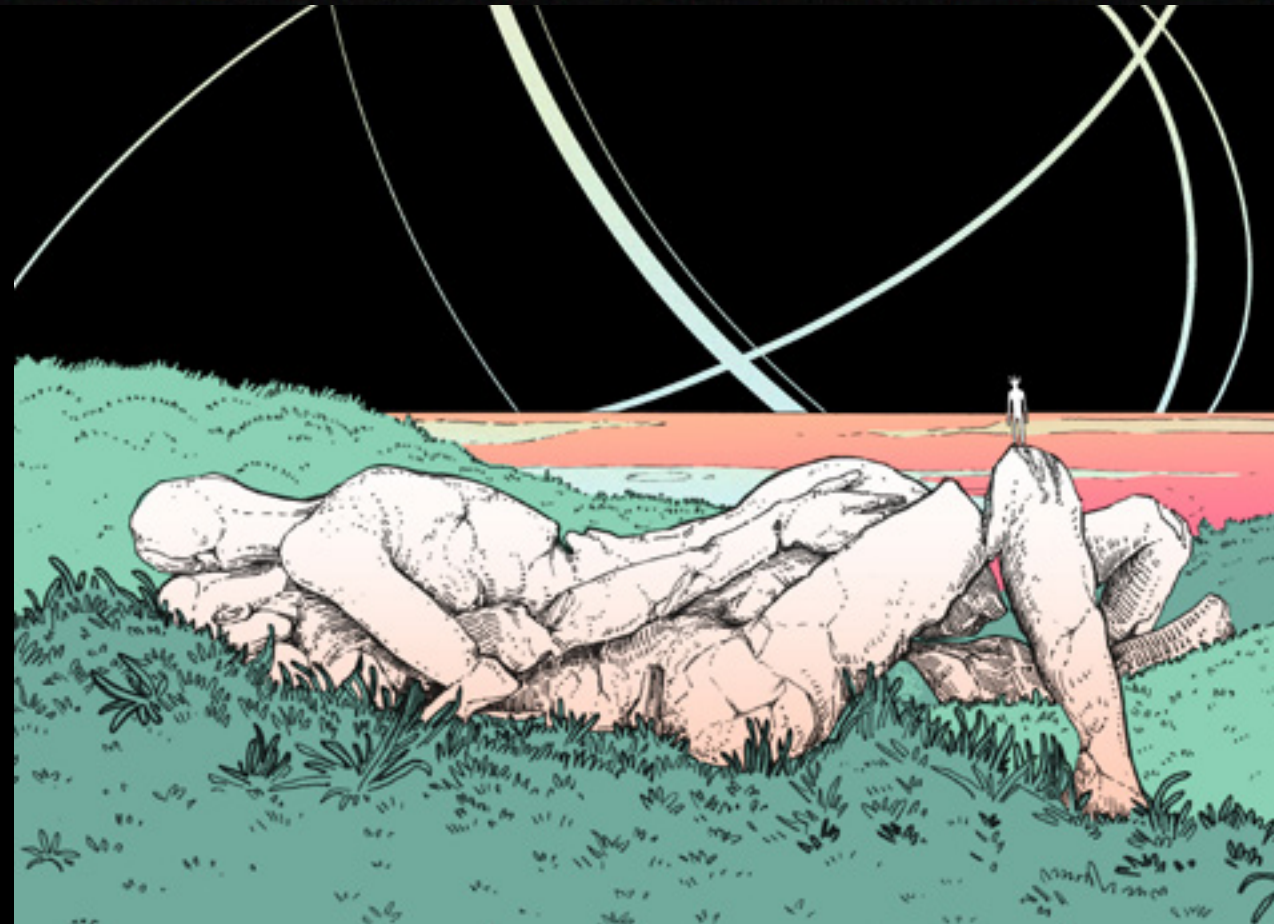
Το πρότζεκτ NAMTAR αποτελεί μια ιδέα που ξεκίνησε από το 2019 όταν πρωτοξεκίνησα να σχεδιάζω πολλούς από τους χαρακτήρες και τα πλάσματα που σήμερα μετεξελίχθηκαν και ενσωματώθηκαν στο demo. Η αγάπη μου για τα βιντεοπαιχνίδια, τις ταινίες, τα κόμικ και τη μουσική αναπτύσσονται μέσα σε αυτό το πολυμεσικό πρότζεκτ. Τα βιντεοπαιχνίδια είχαν πάντα μια ξεχωριστή θέση στη καρδιά μου καθώς η πολυπλοκότητάς τους, στη διαδικασία σχεδιασμού τους πάντα με ενθουσίαζε. Η τέχνη συνδυάζεται με την αφήγηση, την εικόνα με τον ήχο και η εμπειρία του παίχτη είναι προσωπική, δίνοντας ελευθερία επιλογών. Βιώνεις έναν κόσμο με ένα ακόμα πιο άμεσο τρόπο και όχι σαν κάποιος θεατής που παρακολουθεί μια ταινία.

Πέρα από τις ταινίες και τα βιντεοπαιχνίδια, μεγαλώνοντας πάντα με ενδιέφερε η επιστήμη, η εξελικτική φιλοσοφία και οι ανθρώπινη ψυχολογία. Από τους χώρους των τεχνών μεγάλες επιρροές αποτελούν ο εικονογράφος κόμικ Μοεβίους και ο καλλιτέχνης H.R Giger, από κινηματογράφο πάντα μεγάλη έμπνευση αποτελούν ταινίες επιστημονικής φαντασίας και τρόμου. Το κοσμολογικό χόρρορ, τα περίεργα πλάσματα του Cronenberg και η εξελικτική βιολογία του Δαρβίνου από την οποία έχουν εμπνευστεί πολλαπλά έργα επιστημονικής φαντασίας, είναι βασικά μου εναύσματα. Ακόμα, τα σχέδια μου από μικρή ηλικία είχαν σουρεαλιστικό χαρακτήρα, είχα μια τάση πάντα να υπερβάλλω μορφές και χρώματα.

Right / πρώιμο landscape concept για το τέλος του demo, όπου ο πρωταγωνιστής αντικρίζει τη θέα του NAMTAR και τις επομενες δοκιμασίες του. Το άγαλμα με τις φιγούρες αποτελεί έναν από τους ναούς/δοκιμασίες.



# INTRODUCTION



This spread / κολλάζ προσωπικής δουλειάς mixed media 2019 - 2023 που αποτελούσαν ιδέες και αισθητική για τη δημιουργία του NAMTAP DEMO



# INTRODUCTION



This spread / κολλάζ προσωπικής δουλειάς mixed media 2022 - 2024 που αποτελούσαν ιδέες και αισθητική για τη δημιουργία του NAMTAP DEMO

# INTRODUCTION

## INSPIRATION

**Games** :Βιντεοπαιχνίδια που επιλέχθηκαν ως κύρια παραδείγματα μελέτης και έμπνευσης αποτελούν παιχνίδια που έχω παίξει η ίδια και με έχουν εμπνεύσει σε σύνολο για τον άρτιο σχεδιασμό τους, εικαστικότητα και αφήγηση. Όλα τα games, είναι στο είδος "metroidvania", το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών ακολουθεί κάποιες αρχές που ορίζουν τον τρόπο αφήγησης, τους στόχους του παίκτη και το γενικότερο game design. Παρακάτω βλέπουμε 2 παραδείγματα metroidvania παιχνιδιών το ένα, Castlevania: Symphony of the Night 1997 και το Blasphemous 2019. Σήμερα φτιάχνονται πολλά metroidvania, ακολουθώντας τα vintage χαρακτηριστικά που αγάπησε ο κόσμος από παλιά και ένταξαν αυτό το είδος games ένα από τα πιο διάσημα και αγαπητά παγκοσμίως.

### Παιχνίδια που μελετήθηκαν :

- BLASPHEMOUS by Team17 (Unity)
- Planet of Lana by Wishfully (Unity)
- Ori by Moon Studios (Unity)
- GRIS by Nomada Studio (Unity)
- Castlevania games by Konami (Pc Engine's Super CD-ROM2 System)
- Spiritfarer by Thunder Lotus Games (Unity)
- Grime by Clover Bite (Unity)
- DARKWOOD (dialogues) by Acid Wizard Studio and Crunching Koalas (Unity)



Image /Blasphemous,2019



Image /Planet of Lana,2023



Image /Gris,2018



Image /Collage form Beyond the black Rainbow - Panos Cosmatos

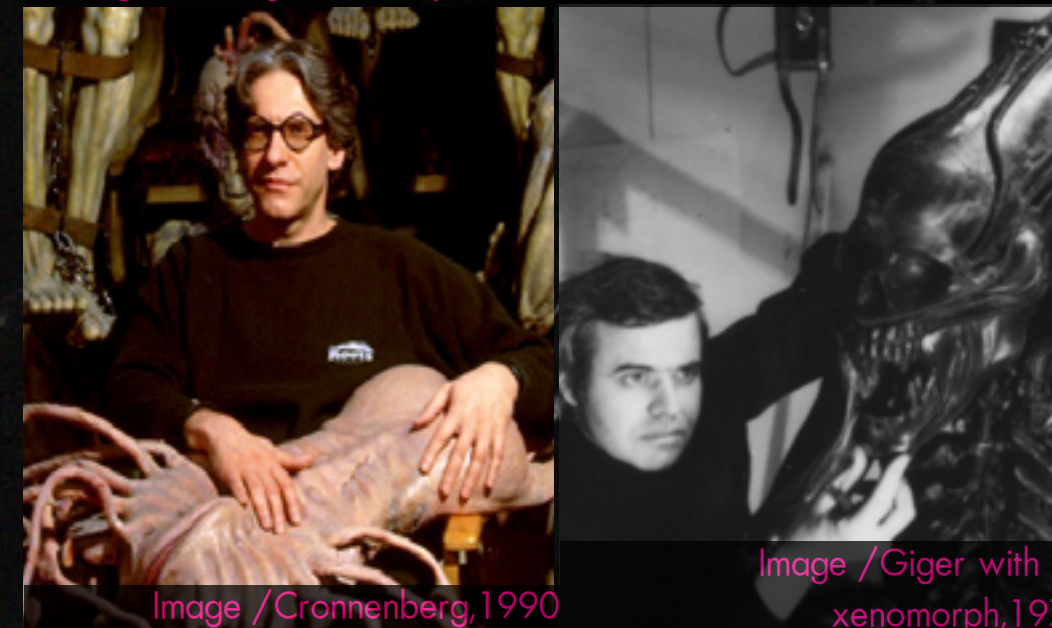


Image /Cronenberg,1990

Image /Giger with his xenomorph,1979

**Μονιες** :Πολύ σημαντική έμπνευση στη δουλειά μου αποτελεί επίσης ο κινηματογράφος. Ως μεγάλη λάτρηις του απίματιον και πειραματικής αισθητικής πάντα γυρνάω σε αγαπημένες ταινίες μελετώντας , τρόπους αφήγησης, αισθητική / εικόνα αλλά και διαχείριση ήχου και μουσικής. Όλα τα στοιχεία αυτά σε συνδιασμό αποτελούν ενα βιντεοπαιχνίδι -μονό που δομούνται με τέτοια λογική ώστε να μπορεί να δωθει ελευθερία στον χρήστη/παίκτη να ζήσει μια δικιά του εμπειρία.Παρακάτω οι εικόνες αποτελούν δουλειά του Ραπος Cosmatos απο τη ταινία του BeyondTheBlackRainbow 2010 καθώς επίσης στα δεξιά ο Cronenberg και H.R.Giger με κούκλες proors ταινιών.Η δουλειά του Cronenberg οπώς και οι παλιές sci-fi ταινίες Είναι τεράστια έμπνευση για όλη μου τη δουλειά.

**Art/Comics** :Στον τομέα της τέχνης, περιλαμβάνω δουλειές εικαστικών/εικονογράφων (Moebius), Dune character designs και μέχρι costume design concepts, αποτελούν κύριες πηγές έμπνευσης. Τα comic ήταν πάντα ένα μέσο που απο μικρή ηλικία εμπλούτιζε τη φαντασία, τις ιδέες μου αλλά και την αγάπη μου για το σχέδιο.



Image /Moebius illustration



Image /Dune, character designs/costume designs

# INTRODUCTION

## / PROJECT CHARACTERISTICS

**PROJECT TITLE :** NAMTAR THE DEMO

**GAME TYPE :** METROIDVANIA GAME

**PLATFORM :** PC

**AGE GROUP :** 18+ ( GORE, NUDITY, VIOLENCE, EXPLICIT CONTENT, RELIGIOUS THEMES )

**PROJECT TYPE :** OPEN SOURCE PROJECT

**PLOT SUMMARY :** Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε περιβάλλον επιστημονικής φαντασίας, όπου ο χαρακτήρας μας ξυπνάει και δεν γνωρίζει ποιος είναι και από που προέρχεται. Ο κόσμος λέγεται NAMTAR και είναι ένα κολλαστήριο (Purgatory), όπου αναγεννιούνται όλα τα πλάσματα από διάφορα σύμπαντα, περνάνε διάφορες δοκιμασίες για να εξαγνιστούν είτε να μείνουν εγλωβισμένοι εκεί για πάντα. Οι δοκιμασίες αυτές αποτελούν τα boss του παιχνιδιού.

**PLOT SUMMARY :** The game takes place in a science fiction environment, where our character wakes up and doesn't know who he is and where he comes from. The world you call NAMTAR and it is a hell (Purgatory), where all the creatures from different universes are reborn and go through various tests to be 'purified'. These tests are the bosses of the game.

# INTRODUCTION

## PHILOSOPHY OF THE GAME

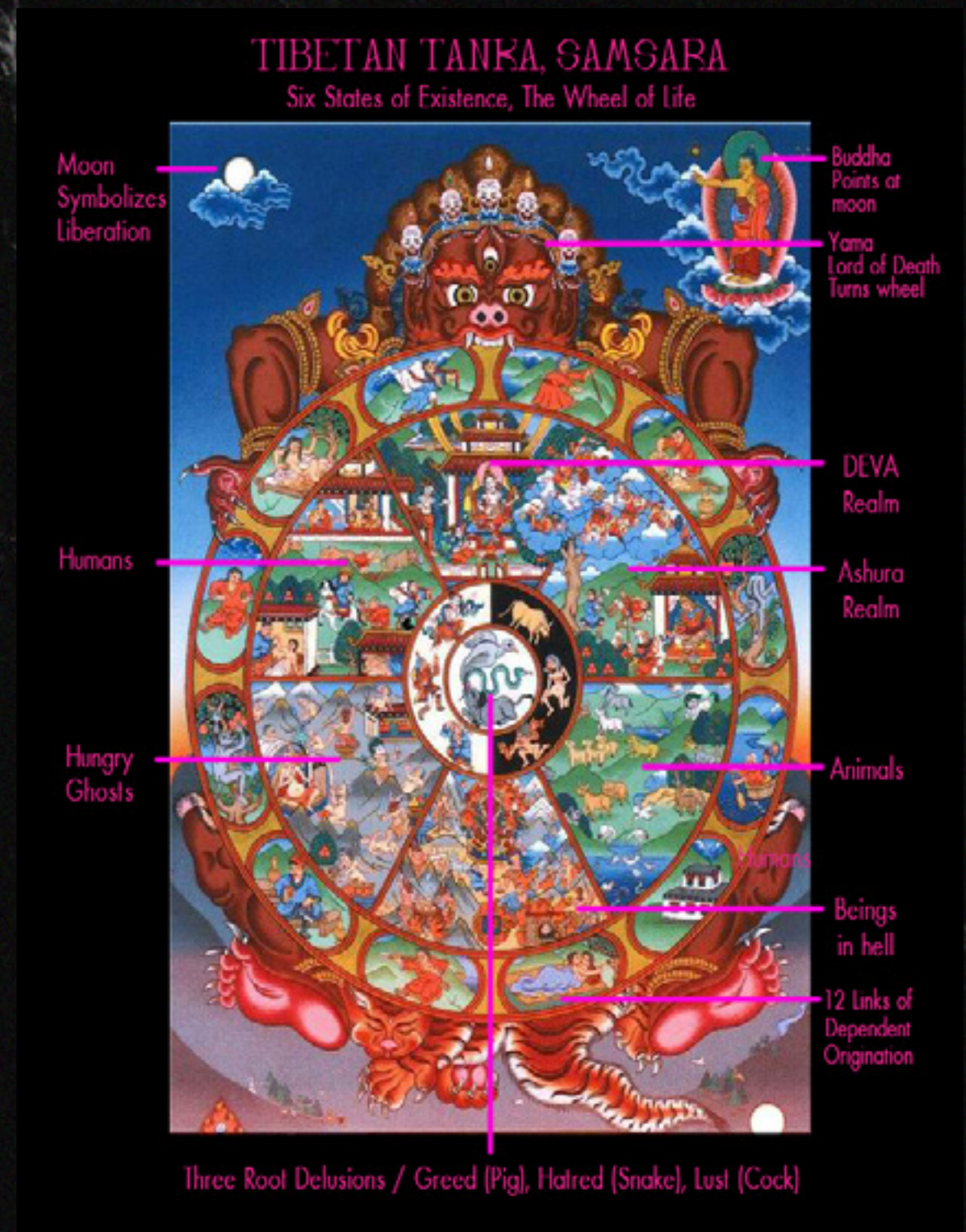
Η ομορφιά και η βιαιότητα της φύσης - η αντίθεση με την βιαιότητα του ανθρώπου που μέσα στη βία συνεχίζει και βρίσκει λόγους να χαιρέται - πόσο "παράλογο"?

Είναι ένας προβληματισμός που διαχειρίζομαι πολλές φορές μέσα από τα σχέδια μου. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού αποτελεί, έμπνευση από το Παραλογισμό [absurdism] του Camus. Καθώς επίσης, η έννοια της αναγέννησης και του κολαστήριου από την μυθολογία της Αιγύπτου. Αυτές τις έννοιες μπορείς να τις συναντήσεις σε πολλές αρχαίες μυθολογίες πολλών λαών. Έντονη η φιλοσοφία της αναγέννησης στον Βουδισμό και Ινδουισμό με παρόμοιους θεούς και δαίμονες σαν αυτούς της Αιγύπτου.

**Absurdism/** Τα νοητά πλάσματα όπως οι άνθρωποι όλοι τους τη ζωή - είτε συνειδητά είτε ασυνείδητα ψάχνουν να βρουν ένα νόημα μέσα από τις δουλειές τους και τα πάθη τους. Με ένα από τα μεγαλύτερα ερωτήματα- και μετά τι? Ποιό είναι το νόημα της ύπαρξης? Αυτό είναι ένα ερώτημα που απασχόλησε ο Αλμπέρ Καμύ στα μυθιστορήματά του, τα θεατρικά έργα και τα δοκίμιά του.

Η απάντηση του ήταν ίσως λίγο καταθλιπτική. Σκέφτηκε ότι η ζωή δεν είχε νόημα, ότι δεν υπάρχει τίποτα που θα μπορούσε ποτέ να γίνει πηγή νοήματος, και ως εκ τούτου υπάρχει κάτι βαθιά παράλογο στην ανθρώπινη αναζήτηση να βρει νόημα. Κατάλληλα, λοιπόν, η φιλοσοφική του άποψη ονομάστηκε (υπαρξιστικός) παραλογισμός.

Τι νόημα θα είχε να ζεις αν νομίζεις ότι η ζωή είναι παράλογη, ότι δεν θα μπορούσε ποτέ να έχει νόημα? Αυτή ακριβώς είναι η ερώτηση που θέτει ο Καμύ στο διάσημο έργο του, Ο Μύθος του Σίσυφου. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι όλοι όσοι γνωρίζουμε και αγαπάμε θα πεθάνουν κάποια μέρα και μερικοί από αυτούς θα υποφέρουν τρομερά πριν συμβεί αυτό. Πώς είναι αυτό κάθε άλλο παρά παράλογο?



**Above /** Η Samsara (Σανσκριτικά: संसार ) στον Βουδισμό και Ινδουισμό είναι ο απαρχής κύκλος της επαναλαμβανόμενης γέννησης, της εγκόσμιας ύπαρξης και του θανάτου ξανά. Η Σαμσάρα θεωρείται ντούκα, που υποφέρει, επώδυνη, που διαιωνίζεται από την επιθυμία και την αβίντια (άγνοια) και το κάρμα που προκύπτει. Οι αναγεννήσεις συμβαίνουν σε έξι βασίλεια της ύπαρξης, τρία καλά βασίλεια (ουράνια, ημίθεος, ανθρώπινο) και τρία κακά βασίλεια (ζώο, φαντάσματα, κόλαση). Η Σαμσάρα τελειώνει εάν ένα άτομο φτάσει στη νιρβάνα, «εξάπλωση» των επιθυμιών και η απόκτηση αληθινής ενόρασης για την παροδικότητα και τη μη-εαυτο-πραγματικότητα.

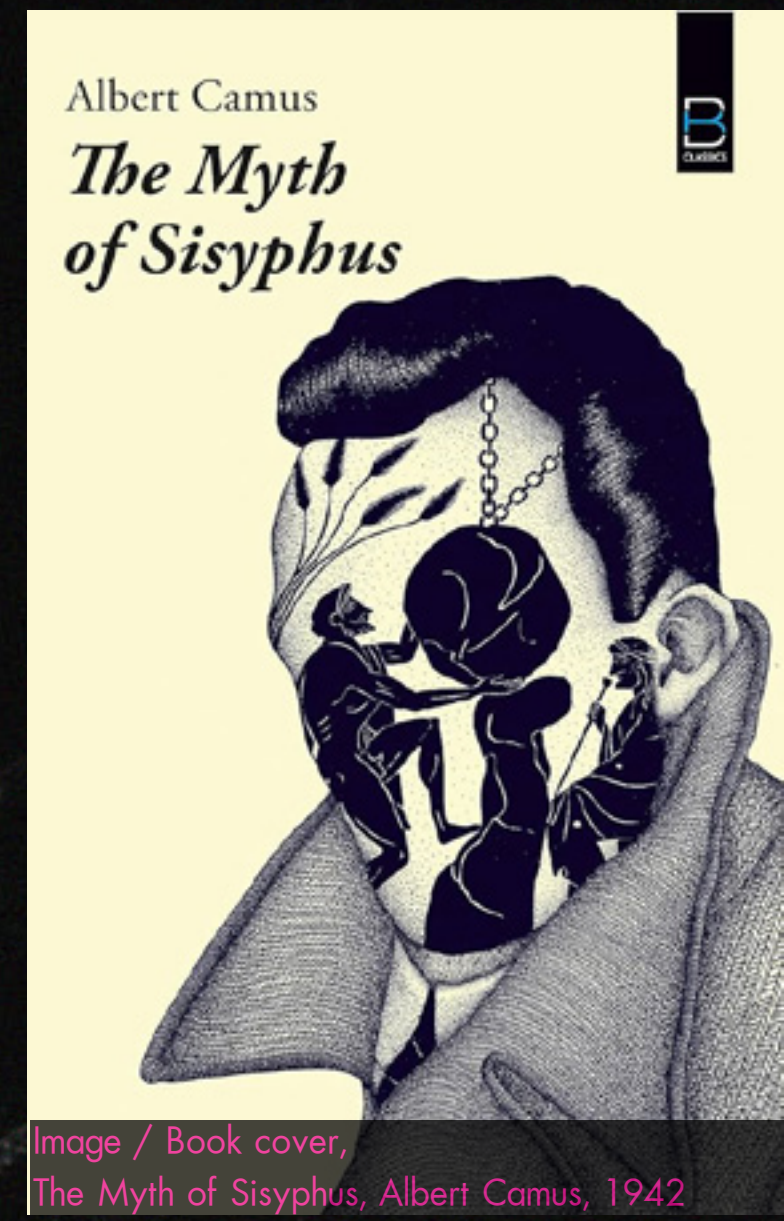


Image / Book cover, The Myth of Sisyphus, Albert Camus, 1942



Image / Book of the Amduat papyrus. Image / Chaos Monster and Sun God, Black and white crop of full engraving plate scan, Discoveries in the ruins of Nineveh and Babylon (Layard, 1853)



Image / Sisyphus, Painting close-up Painted By Giovanni Battista

# INTRODUCTION

## PHILOSOPHY OF THE GAME

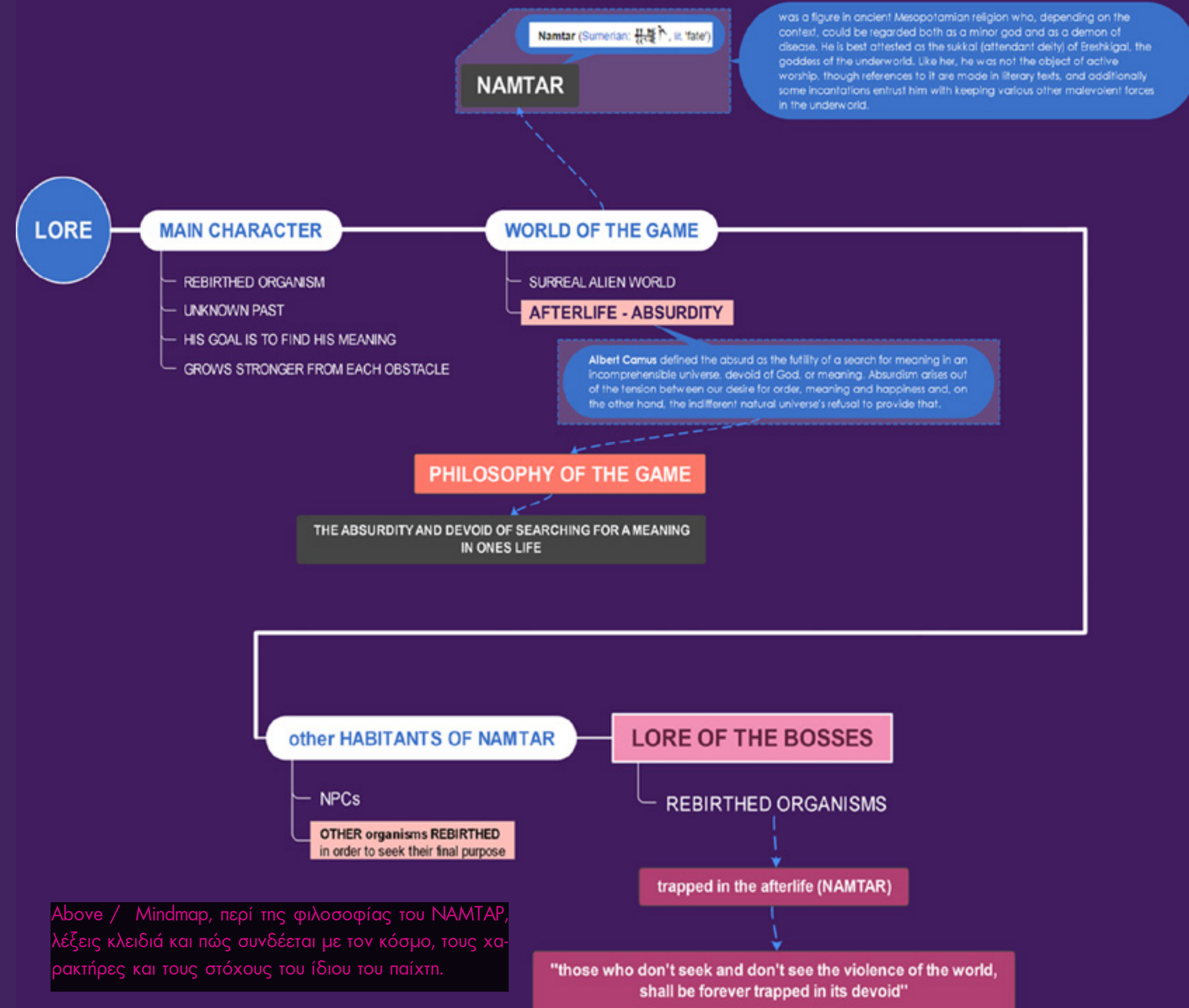
**Nietzsche vs Absurdism/** Σκεφτείτε την προσέγγιση του Νίτσε. Όπως ο Καμύ, πίστευε ότι η ζωή στερείται εγγενούς σημασίας. Αλλά σκέφτηκε ότι θα μπορούσαμε να του δώσουμε ένα είδος νοήματος αγκαλιάζοντας την ψευδαίσθηση. Αυτό πρέπει να μάθουμε από τους καλλιτέχνες, σύμφωνα με τον Νίτσε. Πάντα επινοούν νέες «εφευρέσεις και τεχνάσματα» που δίνουν στα πράγματα την εμφάνιση ότι είναι όμορφα, ενώ δεν είναι. Εφαρμόζοντας αυτό στη ζωή μας, μπορούμε να γίνουμε «οι ποιητές της ζωής μας». Θα μπορούσε αυτό να είναι μια πιθανή λύση στη παράλογη ζωή?

Η λύση στην οποία καταλήγει ο Καμύ είναι διαφορετική από αυτή του Νίτσε και είναι ίσως μια πιο ειλικρινής προσέγγιση. Ο παράλογος ήρωας δεν καταφεύγει στις ψευδαισθήσεις της τέχνης ή της θρησκείας. Ωστόσο, ούτε απελπίζεται μπροστά στον παραλογισμό. Αντίθετα, ασπάζεται ανοιχτά τον παραλογισμό της κατάστασής του. Ο Σίσυφος, καταδικασμένος για όλη την αιωνιότητα να σπρώχνει έναν ογκόλιθο πάνω σε ένα βουνό για να τον κάνει να κυλήσει ξανά και ξανά στον πάτο, αναγνωρίζει πλήρως τη ματαιότητα και το ανούσιο του έργου του. Αλλά σπρώχνει πρόθυμα τον ογκόλιθο στο βουνό κάθε φορά που κατεβαίνει.

Ίσως αναρωτιέστε πώς αυτό μετράει ως λύση. Να τι νομίζω ότι είχε στο μυαλό του ο Καμύ. Πρέπει να έχουμε μια ειλικρινή αντιπαράθεση με τη ζοφερή αλήθεια και, ταυτόχρονα, να είμαστε προκλητικοί αρνούμενοι να αφήσουμε αυτή την αλήθεια να καταστρέψει τη ζωή. Στο τέλος του Μύθου, ο Καμύ λέει ότι πρέπει «να φανταστούμε τον Σίσυφο χαρούμενο».



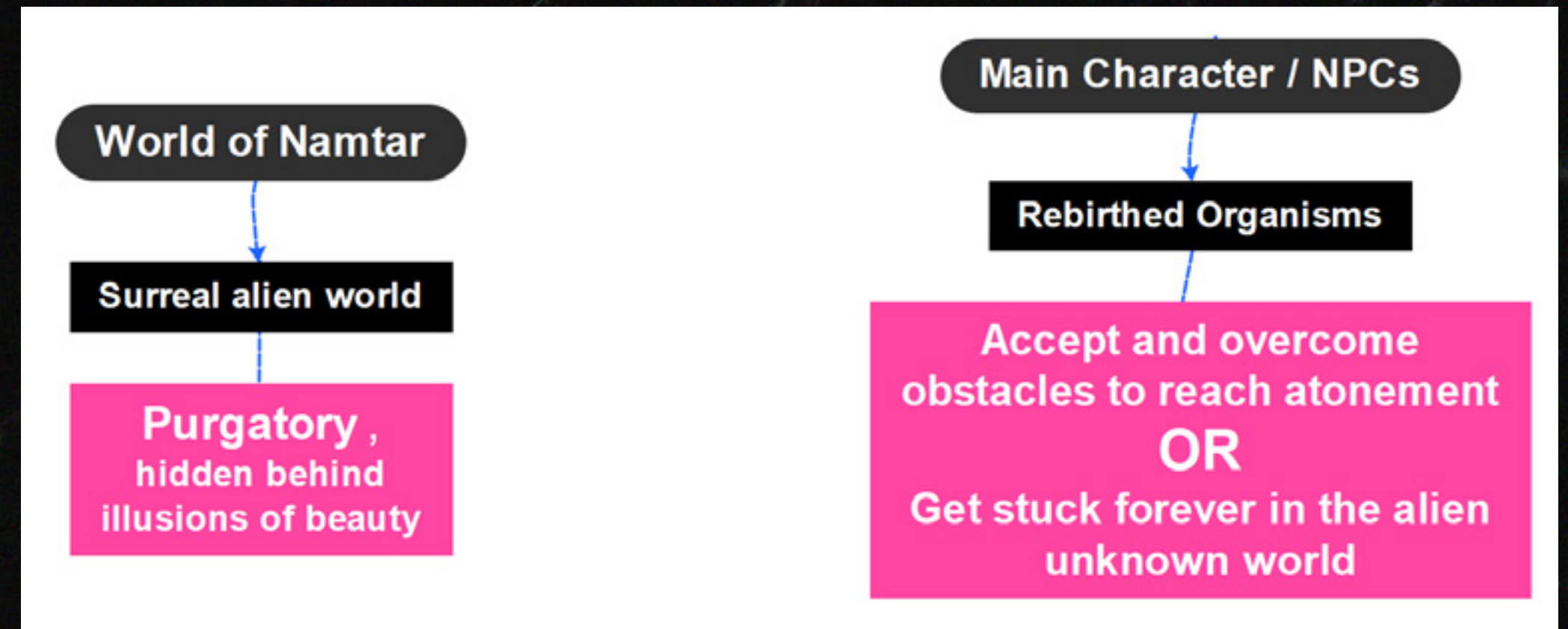
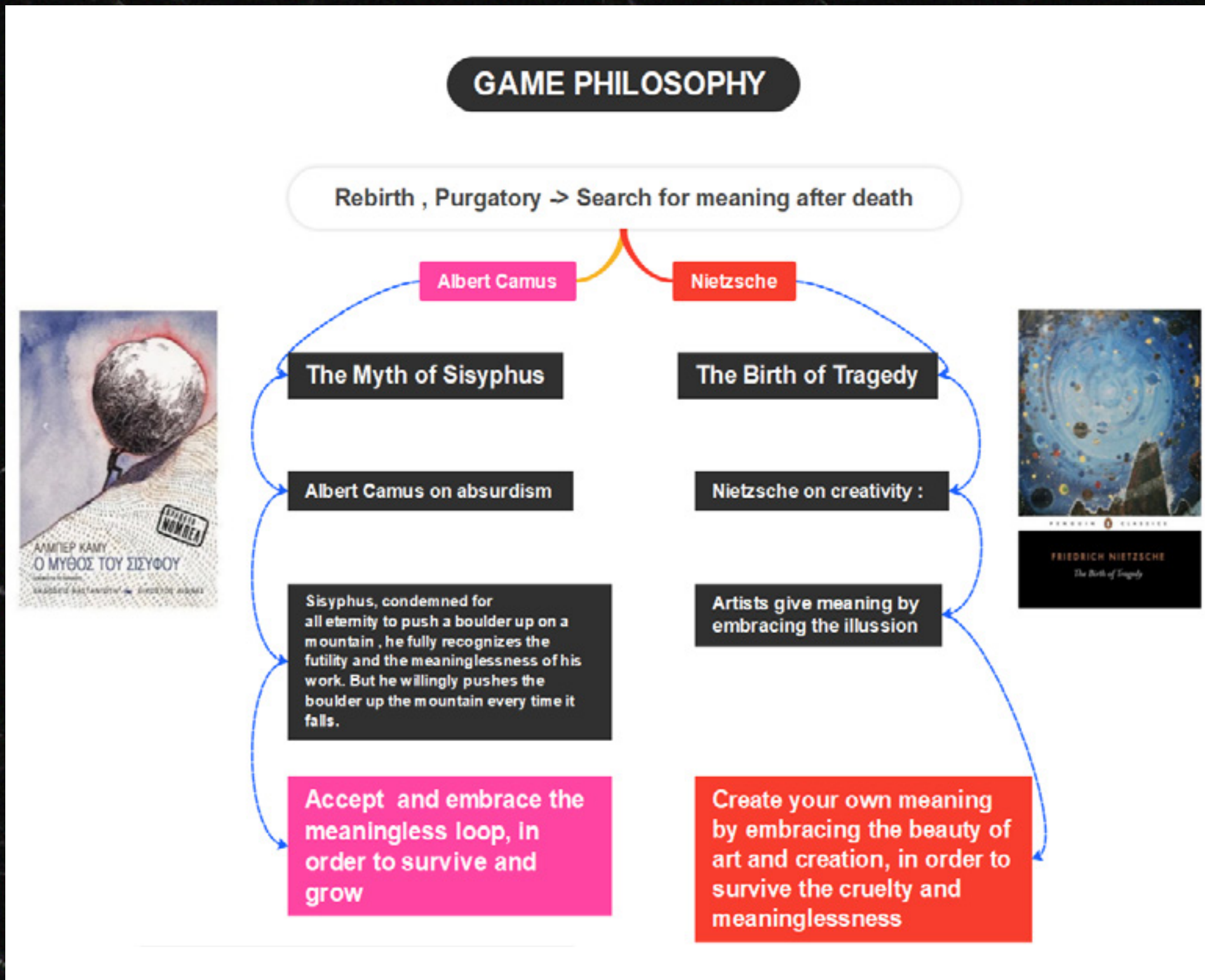
Above / Εικονογράφηση, θεματικά και εικαστικά είναι ένα σχέδιο που έχει αποτελέσει κύριο έναυσμα για την υλοποίηση της ιδέας του NAMTAR. Ένα πονεμένο πλάσμα αλλάζει πάνω στην έλλειψη αποδοχής της βιαιότητας του, ενώ δίπλα του επιβλητικά, στέκετε ένα πλάσμα που φαίνεται να έχει αποδεχτεί και διαμορφωθεί πάνω στον πονεμένο του εαυτό.



Above / Mindmap, περί της φιλοσοφίας του NAMTAR, λέξεις κλειδιά και πώς συνδέεται με τον κόσμο, τους χαρακτήρες και τους στόχους του ίδιου του παίχτη.

# INTRODUCTION

## PHILOSOPHY OF THE GAME



This spread / mindmaps για γενική κατανόηση thought flow περι τη φιλοσοφία πίσω απο το game.



# INTRODUCTION

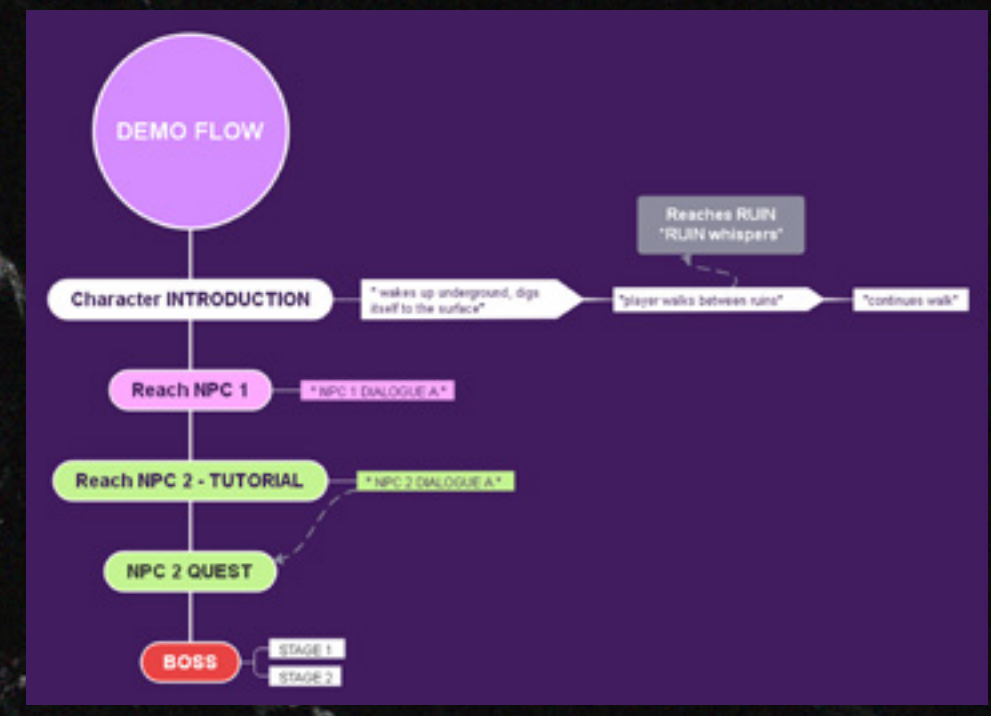
## PLOT & MINDMAPPING

Ο χαρακτήρας μας ξυπνάει σε έναν ξένο πλανήτη, όπου κατοικούν περίεργα ανθρωπόμορφα και εξωπραγματικά πλάσματα. Το μέρος αποκαλείται NAMTAR, και ο παίχτης σιγά σιγά θα μάθει πως είναι ένα μέρος μετενσάρκωσης, ένα "κολαστήριο". Όλα τα όντα εκεί έχουν ένα στόχο, είτε να προσπεράσουν όλες τις δυσκολίες του NAMTAR και να φτάσουν στον τελικό ναό όπου θα τους αποκαλυφθεί το νόημα αυτού του κόσμου και της προηγούμενης ζωής τους είτε καταλήγουν εγκλωβισμένοι μέσα σε αυτό τον πολύχρωμο κόσμο που φαντάζει παράδεισο αλλά κρύβει πολύ βία, βαρβαρότητα και ασχήμια μέσα του.

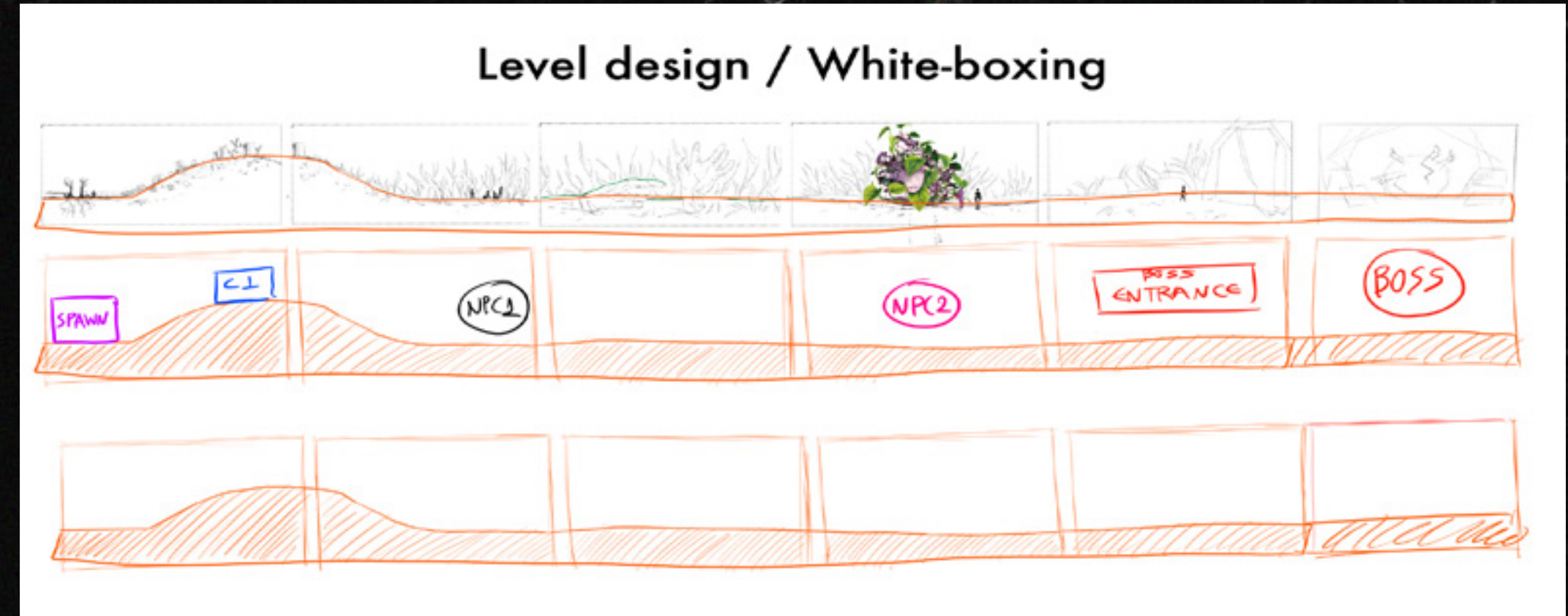
**Στόχος :** του παιχνιδιού είναι να προσφέρει ένα εισπληρό στους παίχτες να βιώσουν έναν κόσμο όπως τον φαντάζομαι στα όνειρα μου. Ένας κόσμος που είναι χτισμένος πάνω στη βιαιότητα του πραγματικού κόσμου όπου οι χαρακτήρες είναι εμπνευσμένοι από μια βιαιότητα που τους ακολουθούσε στη πρώτη τους ζωή. Μετά τον θάνατο, τα πλάσματα μεταβιβάζονται σε αυτό το μέρος, το NAMTAR όπου για μια τελευταία φορά περνάνε μια μορφή κρίσης από το σύμπαν, είτε λυτρώνονται και μαθαίνουν ότι για να είναι πραγματικά ελεύθεροι πρέπει να αφαιθούν στο χάος - είτε μένουν εγκλωβισμένοι μέσα εκεί για πάντα χωρίς να δεχτούν τα ελλωτάματα τους και τις βαρβαρότητες που έπραξαν.

**Gameplay :** ο παίχτης θα χρειαστεί να βοηθήσει αλλά πλάσματα - αλλά ταυτόχρονα θα πρέπει να πάρει δύσκολες αποφάσεις που θα δημιουργήσουν ψυχολογικές και ηθικές συγκρούσεις για να μπορέσει να φτάσει στον τελικό ναό.

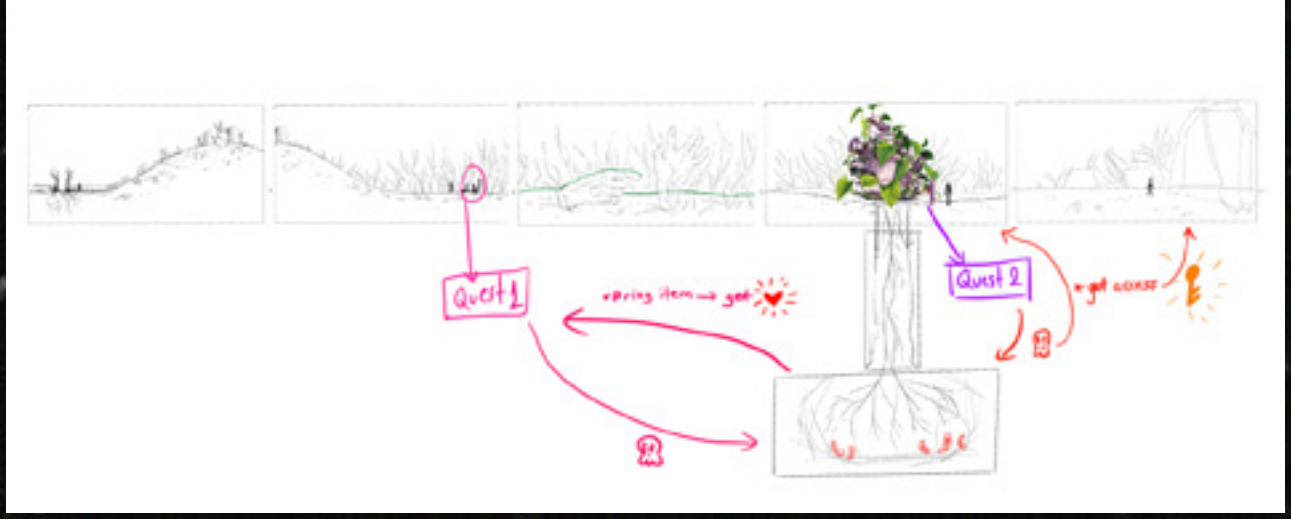
Το παιχνίδι θέλω να αποτελεί μια υπαρξιακή αναζήτηση εμπνευσμένη από πολλαπλές φιλοσοφίες. Μια εξοικίωση με το θάνατο αλλά και να φέρνει τον παίχτη σε προβληματισμούς για τη βαρβαρότητα της ζωής - ταυτόχρονα να τον βοηθήσει να αναγνωρίζει την ομορφιά της.



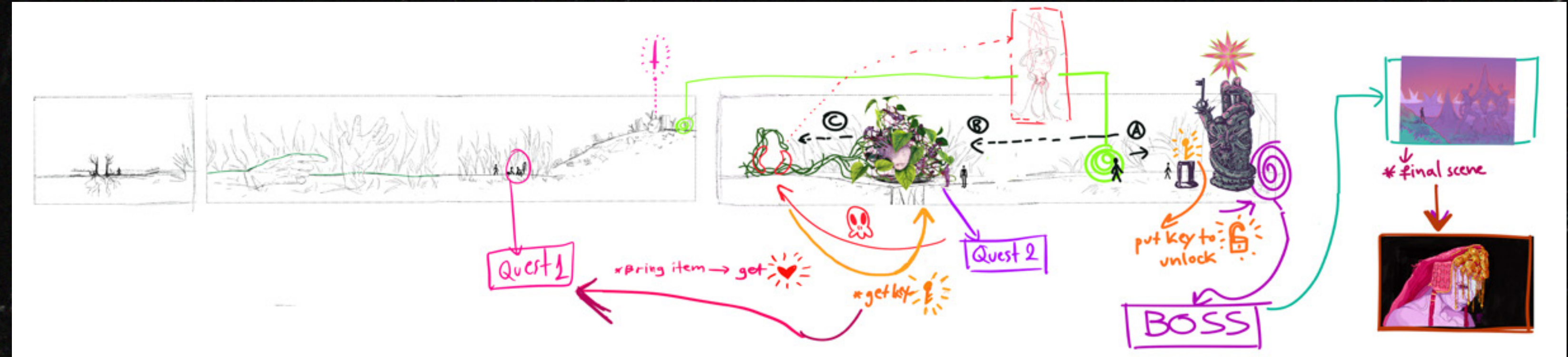
**Above /** Μέχρι τη τελική υλοποίηση της ροής όλου του demo, ο σχεδιασμός mindmaps είχε τρομέρο ρόλο για την στοχευμένη οργάνωση σκέψεων, ιδέων και concept. Ώστε να μπορέσουν να υλοποιηθούν λύσεις για το πώς θα συνδεθούν όλα αρμονικά, αλλά κιόλας - να εξυπηρετούν κάποιους στόχους που θα κρατάνε ενδιαφέρον τις δοκιμασίες κάθε πίστας για την ολο-



**Right & Below / Mindmap(Right) :** το πρώτο πολύ απλοποιημένο mindmap της ροής του demo. Mindmap(Below) : δεύτερο ολοκληρωμένο mindmap της ροής του demo, αποτελεί μετεξέλιξη του πρώτου mindmap ροής



**Above / Mindmap :** Level Design & White-boxing, το πρώτο mindmap που σχεδιάστηκε για να μπορέσει να καταγραφεί η βασική δομή όλων των επιπέδων του demo. Το white-boxing βοηθάει στο πρώτο "στίσιμο" όλου του game μέσα στο



# THE PROTAGONIST





# THE PROTAGONIST

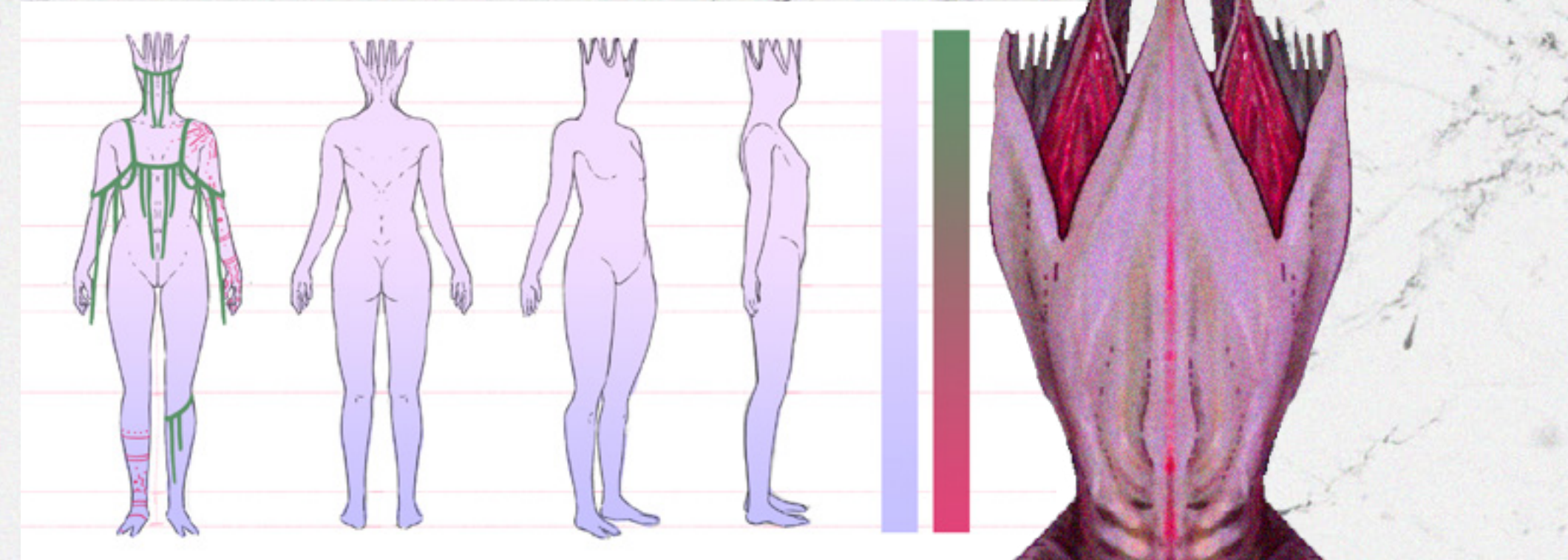
## THE SQUIDMEN BIRTH

**This spread** / Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας ο οποίος ελέγχει ο ίδιος ο παίχτης, αποτελεί ανθρωπόμορφο πλάσμα, που πρωτοσχεδίασα το 2020. Το κόνσεπτ του χαρακτήρα άρχισε με την ιδέα του συνδιασμού της φυσιολογίας ενός λουλουδιού αν "παντρευόταν" με ανθρωπόμορφη φυσιολογία, όπου το κεφάλι της μορφής φαντάζει πέταλα λουλουδιού, κλείνουν, ανοίγουν και περιγράφουν τη ψυχική κατάσταση του χαρακτήρα. Ο "καλαμαράνθρωπος" τον αποκαλώ.

Επέλεξα να χρησιμοποιήσω αυτόν τον χαρακτήρα ως πρωταγωνιστή γιατί ήθελα ο παίχτης να έχει μια αόριστη μορφή που να μη τον περιορίζει από το να ταυτιστεί με αυτόν. Το φύλο δεν ωρίζεται από συγκεκριμένα βιολογικά χαρακτηριστικά αλλά έχει ταυτόχρονα θυληκά και αρσενικά στοιχεία. Επίσης στην ιστορία του παιχνιδιού, η καλαμαράνθρωπος αποτελεί μια μετενσάρκωση του παίχτη σε αυτό το καθαρήριο, ο παίχτης ο οποίος άνθρωπος, ήθελα να μπορεί να συνδεθεί με το πλάσμα με κάποια γνώριμα ανθρώπινα χαρακτηριστικά - σαν να βιώνει τη μετενσάρκωση του, σε αυτό τον περίεργο κόσμο. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες επίσης ακολουθούν αυτή τη φιλοσοφία, όπου το κάθε πλάσμα στην μετενσάρκωση του θέλω να κρατάει κάποια στοιχεία μορφολογικά που πηγάζουν από τη μορφή τους στη προηγούμενη τους ζωή.

Στη σελίδα επίσης περιλαμβάνω κάποια άλλα σχεδιαστικά πειράματα για τον χαρακτήρα, που τελικά δε χρησιμοποιήθηκαν. Αυτά τα πειράματα είναι πιο κοντά σε ανθρώπινες παραδοσιακές φορεσιές με μίξη από διάφορες κουλτούρες. Τα σχέδια αυτά μπορεί να εξιοποιηθούν μελλοντικά για άλλα concept χαρακτήρων.

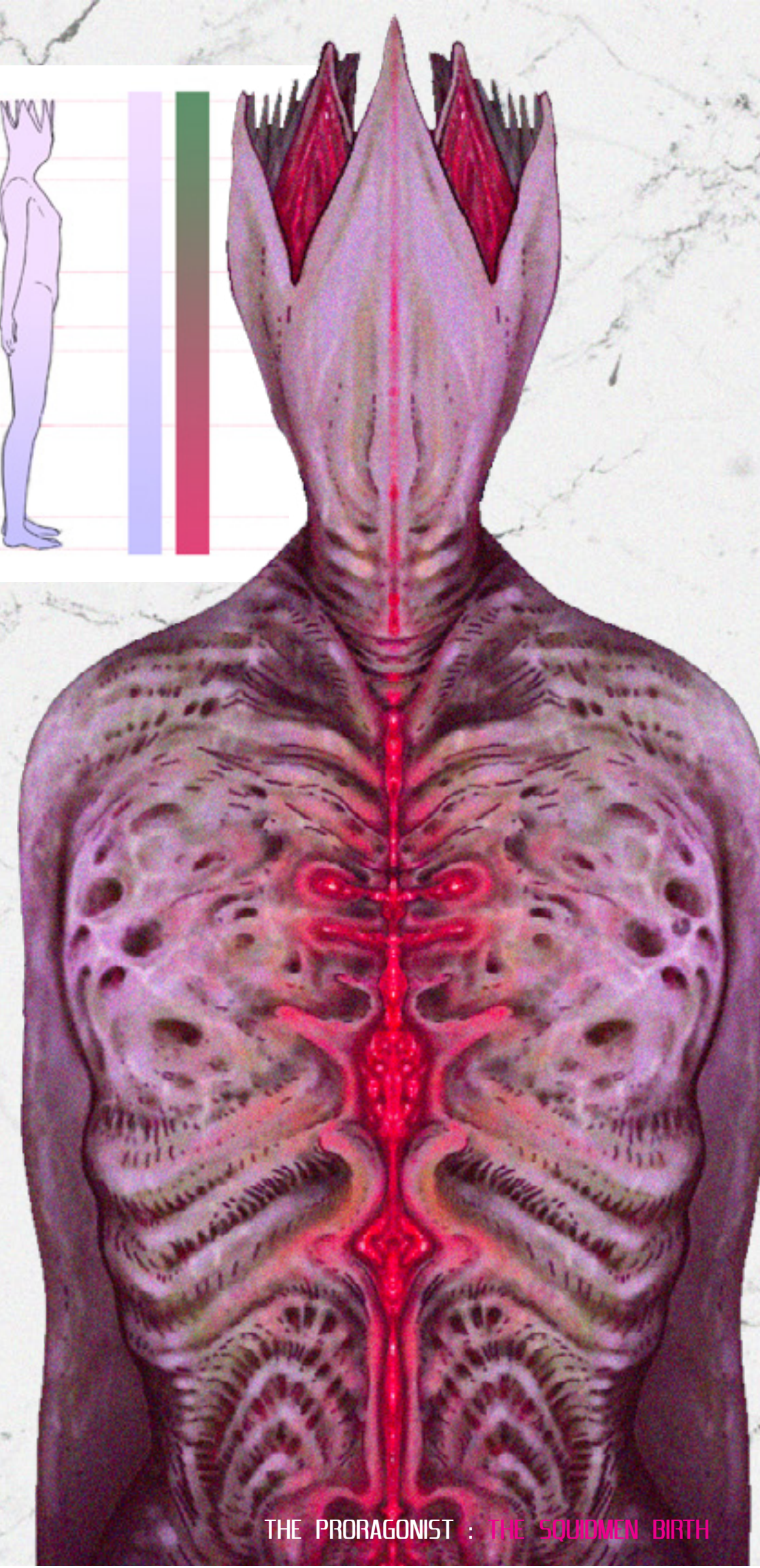
**Right** / Close up, σε σελίδα sketchbook (2020) με διάφορα σώματα που σχεδιάστηκαν για εξάσκηση. Στη μέση διακρίνουμε το πρώτο σκίτσο του "καλαμαράνθρωπου" που σήμερα μετεξελίχθηκε στον πρωταγωνιστή του NAMTAR.



**Above** / τελικό απλοποιημένο character sheet, που παρέχει όλες τις σημαντικές πληροφορίες χαρακτηριστικών του "καλαμαράνθρωπου". Ακόμα καταγράφονται και οι χρωματικές παλλέτες που χρησιμοποιήθηκαν στο σχεδιασμό του χαρακτήρα.



**This page** / Στο concept του καλαμαράνθρωπου σε κοντινό αναλυτικό πλάνο/σχεδιασμό, είμαι έντονα εμπνευσμένη από τις εμβιομηχανικές (biomechanical) ποιότητες στα σχέδια του H.R Giger (NewYorkCity VI ,Torso, 1980). Η ποιότητα της σάρκας και των μυών είναι πολύ αισθητή σαν να έχεις αφαιρέσει το δέρμα του οργανισμού. Ήθελα με αυτό τον τρόπο να δημιουργήσετε η αίσθηση ότι ο πρωταγωνιστής είναι "γυμνός" και εκτεθειμένος σε κινδύνους.



# THE PROTAGONIST

## BLADE "OS"

**This spread** / Το πρώτο όπλο που χρησιμοποιείτε στο demo, είναι το "Os" { osteon (s.n.II)λατινικά , a bone}. Το όπλο προέρχεται από το ίδιο το σώμα του χαρακτήρα, ο χαρακτήρας το "γεννάει" από την τομή στο στομάχι του, το οποίο είναι ένα σπαθί φτιαγμένο από το ίδιο του το αίμα και οστά. Κατάλληλα, προκύπτει και η ονομασία.

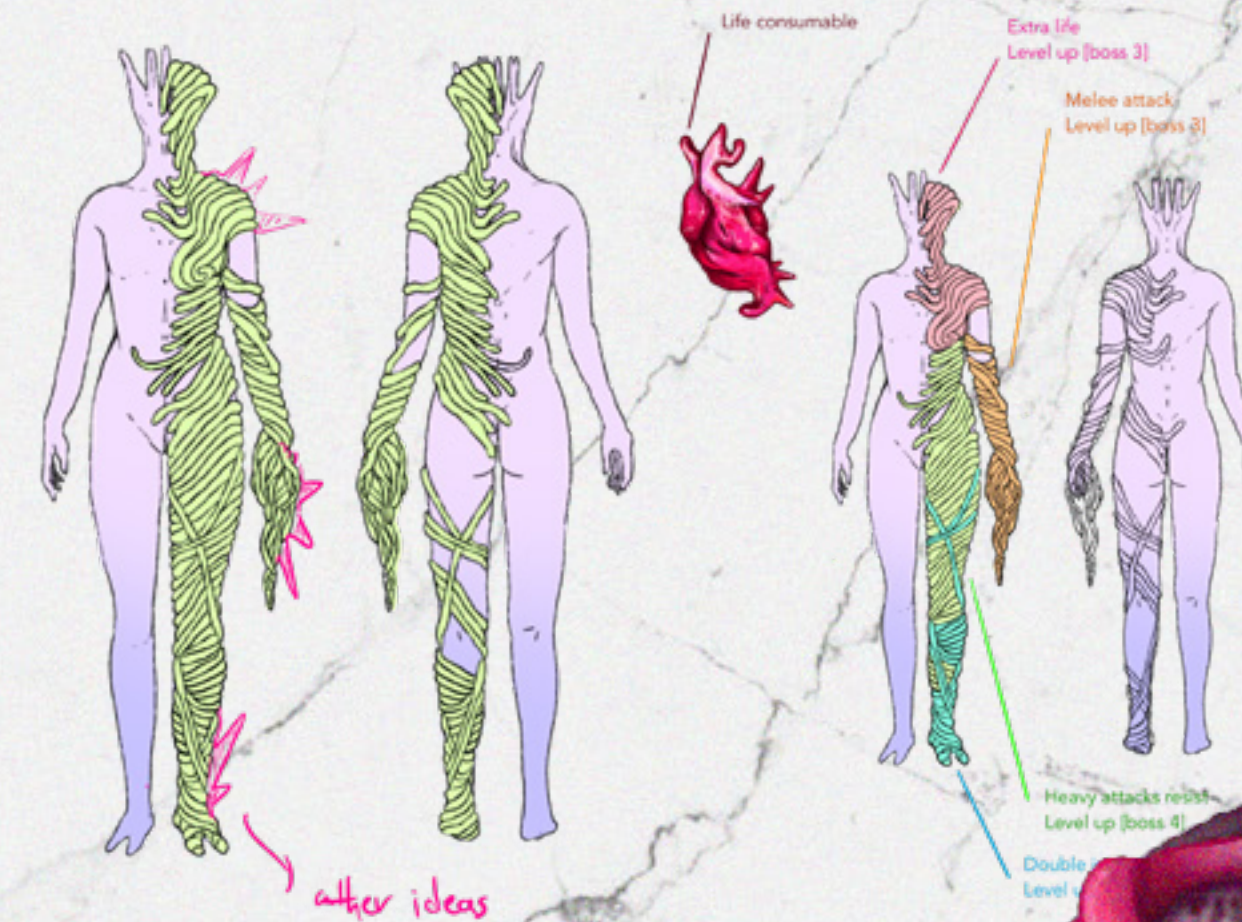
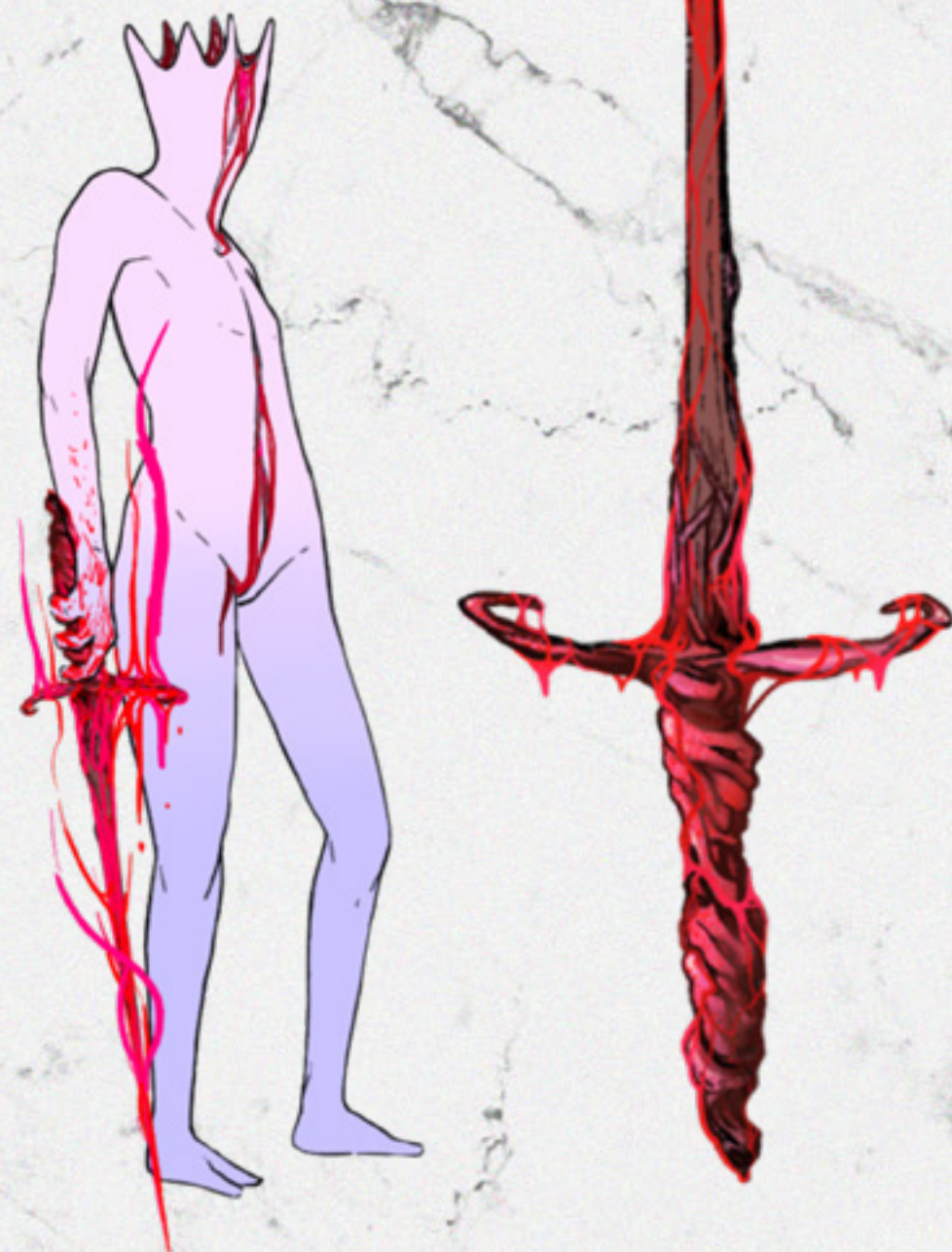
Πρώιμα concept αποτελούν, την εξέλιξη του πρωταγωνιστή (upgrade system, skills) καθώς προχωράει στο παιχνίδι όπου με κάθε δοκιμασία θα αλλάζει και θα αποκτά ένα βιολογικό "κέλυφος" που θα τον κάνει λιγότερο εκτεθειμένο και το κάθε μέρος του κελυφους θα του δίνει διαφορετικές ικανότητες. Στο τέλος του παιχνιδιού, θα έχει χτίσει μια τελική μορφή.

Είναι πολύ σημαντική η λεπτομέρεια, η πλήγη με την οποία γεννιέται ο πρωταγωνιστής. Η πληγή η ίδια αποτελεί σημάδι βιαιότητας και τον καθιστά ευάλωτο και αδύναμο. Γεννιέται από τη βία σε μια μετενσάρκωση όπου θα πρέπει για μια τελευταία φορά να κριθεί και να αποδεχτεί τη βία από τη γέννηση (μετενσάρκωση) του. Η πληγή αυτή αποτελεί είσοδος για το σώμα του χαρακτήρα και μέσα από αυτή τη πληγή αξιοποιεί την πλασματική του ύλη για να μπορέσει να δημιουργήσει τις "ψευδαισθήσεις" που θα τον βοηθήσουν να αντιμετωπίσει τις δοκιμασίες. Θυμάσαι τις ψευδαισθήσεις του Νίτσε? Εκεί αναφέρομαι. Όμως η ψευδαίσθηση αποτελεί το ίδιο το όπλο και τη δύναμη του χαρακτήρα, χωρίς αυτό είναι ένα άμαχο πλάσμα. Η πρώτη ψευδαίσθηση είναι το σπαθί "Os".

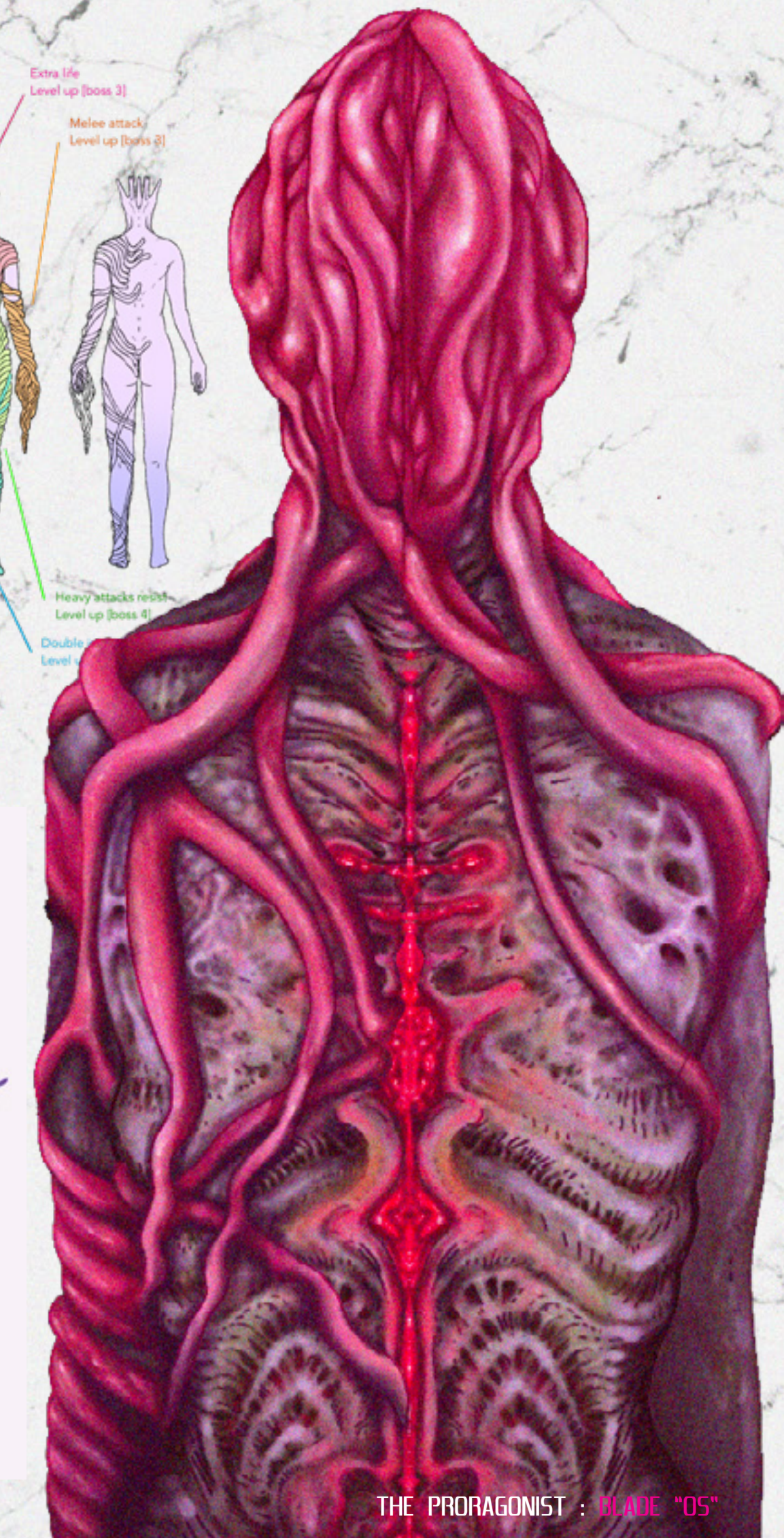
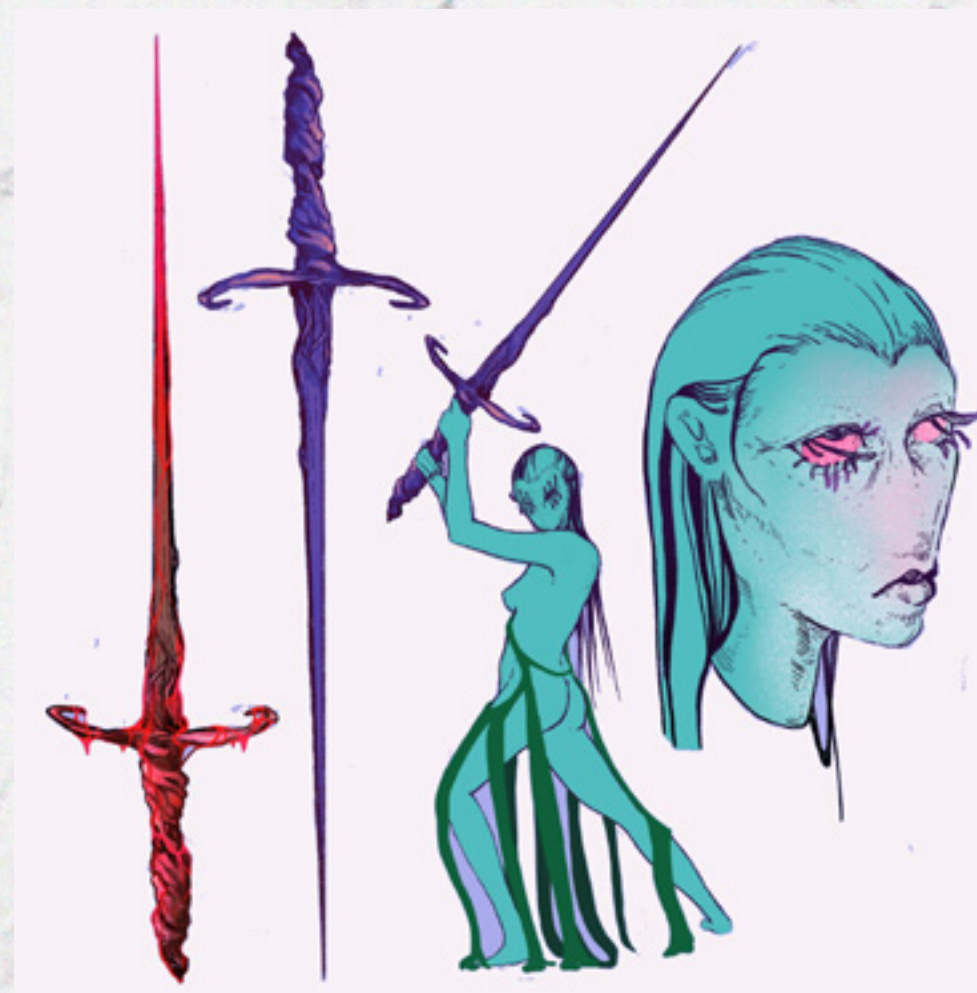
Η γέννηση του σπαθιού Os, εικονογραφήθηκε σε πρώτα καρέ/σκίτσα frames για ένα concept cinematic για το demo. Τα καρέ του cinematic είναι στις σελίδες 22-23.

**Right** / καρέ του χαρακτήρα σε στάση "Idle", όπου διακρίνετε το σπαθί σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα του χαρακτήρα.

**Below** / Το σπαθί μορφολογικά θυμίζει ξίφος (/reipier/) ή espada gobera («φόρεμα σπαθί»), είναι ένας τύπος ξίφους που χρησιμοποιήθηκε στην Αναγεννησιακή Ισπανία για να δηλώσει ένα ξίφος με μια ίσια, λεπτή και αιχμηρή μακριά λεπίδα με δύο άκρες που κρατούνταν στο ένα χέρι. Ήταν ευρέως δημοφιλές στη Δυτική Ευρώπη κατά τον 16ο και 17ο αιώνα ως σύμβολο ευγένειας.



**Above** / πρώιμο concept εξέλιξης ικανοτήτων χαρακτήρα και διαμόρφωση κελυφους προστασίας.  
**Down** / πρώτος σχεδιασμός concept της λεπίδας OS.

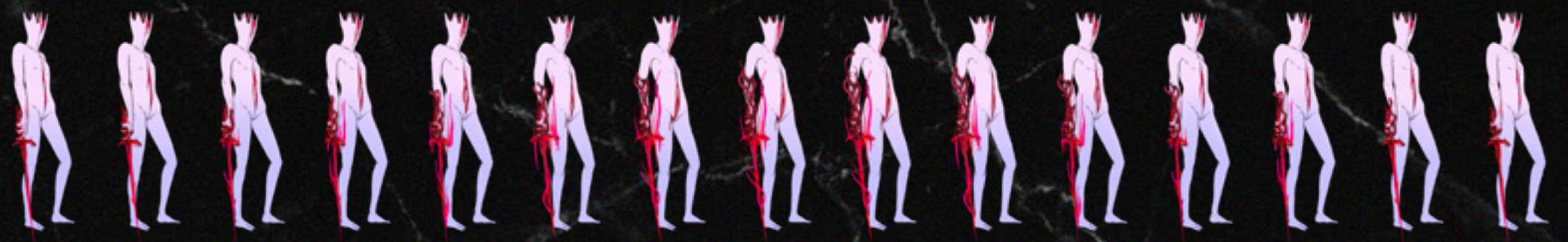


# THE PROTAGONIST

## / ANIMATION SPRITES

• Character movement

• Idle



• Jump



• Run



This spread / Animation sprites βασικών κινήσεων του χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης στο game {IDE, RUN, JUMP}. Σχεδιάστηκαν με τεχνική frame by frame animation. Το σπαθί του χαρακτήρα παρατηρούμε ότι αλλάζει σχήμα σε σχέση με τη κίνηση του χαρακτήρα - με ένα τρόπο αποτελεί μέρος του σώματος του κι αντιδράει αναλόγως τη συθήκη.

# THE PRORAGONIST

## / ANIMATION SPRITES

### • Character Attack Combo movements

This spread / Animation sprites κινήσεων επίθεσης του χαρακτήρα που ελέγχει ο παίχτης. Όλες αυτές τις κινήσεις μπορεί να τις ελέγξει ο χρήστης από το ποντίκι του. Πατώντας σε σωστό timing το δεξί και αριστερό κουμπί του ποντικιού ο παίχτης μπορεί να κάνει trigger, τις συγκεκριμένες κινήσεις και να καταφέρει να κάνει περισσότερο damage, αξιοποιώντας τα combos. Το combo 3 αποτελεί την πιο δυνατή κίνηση.

### • Attack Combo 1



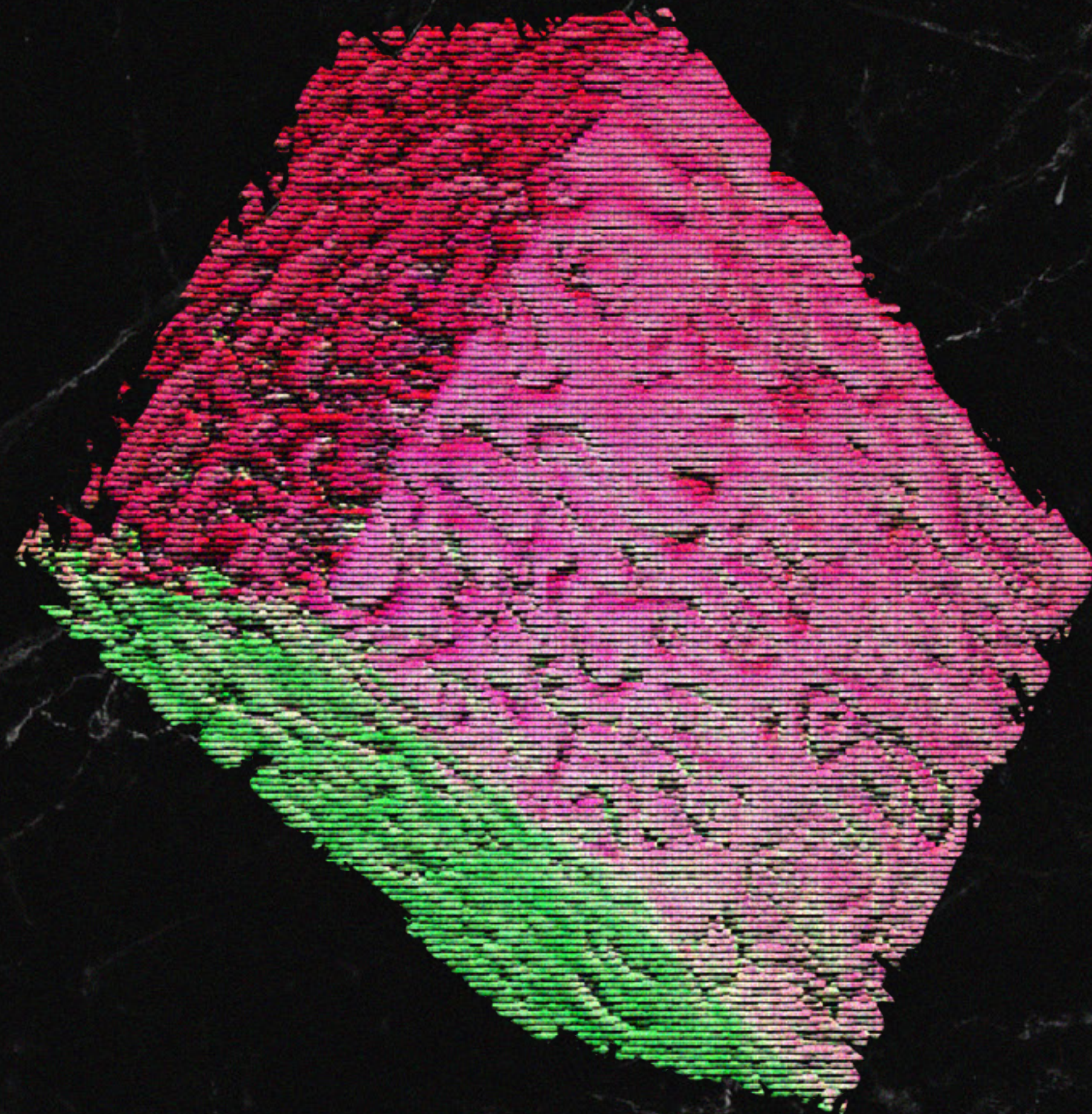
### • Attack Combo 2



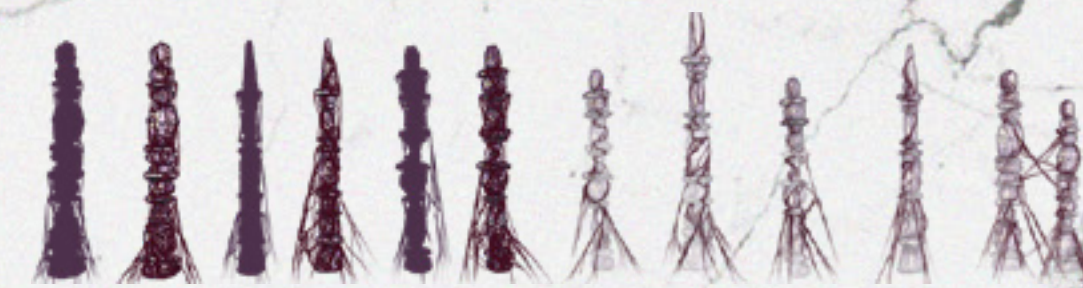
### • Attack Combo 3



# NAMTAR UNIVERSE



# THE BIRTH TREE



**This spread /** Ο παίκτης καλοσωρίζεται στον κόσμο του NAMTAR, στον βάλτο της γέννησης του. Γεννιέται στην κουφάλα του δέντρου μέσα σε μια φούσκα γλίτσας που μοιάζει με μινιακό σάκος. Το δέντρο ποτίζει με ζωή το σώμα και περιτριφυρίζεται από αγάλματα προστάτες.

**Design Analysis/** Ο σχεδιασμός της πρώτης πίστας είναι ένας βάλτος όπου η μόνη πηγή ζωής είναι το πελώριο δέντρο γέννησης - έρχεται σε μεγάλη αντίθεση με το γλοιώδες περιβάλλον. Παρατηρούμε ότι ο κορμός του δέντρου σχηματίζεται από δύο σώματα σε στάση εμβρύου. Το να βάζω πολύ κρυμμένες λεπτομέρειες στα σχέδια μου, είναι από τα αγαπημένα μου κομμάτια στη διαδικασία του design. Οι πυλώνες έχουν πάνω τους σύμβολα και μορφές που πολλές από αυτές μοιάζουν με τον πρωταγωνιστή. Τα αγάλματα προστάτες είναι ανθρωπόμορφα πλάσματα είναι εμπνευσμένα από το λουλούδι, ντάλια.



Bodies in fetus pose

Birth place

THE NAMTAR UNIVERSE : THE BIRTH TREE



**Above /** Χρωματικές δοκιμές στο περιβάλλον για μέγιστη επίτευξη αντίθεσης.

**Down /** Τελικά assets βάλτου, δέντρο και αγαλματίδια με λεπτομέρειες συμβολισμών.

# THE BIRTH TREE

## / The hidden Watcher



## / The Watcher

**This spread /** Στον βάλτο της γέννησης στη πρώτη πίστα, αν ο παίχτης κινηθεί προς τα αριστερά στο τέλος της πίστας, θα βρει ένα κρυμμένο σημείο που κάθεται από το περίεργο πλάσμα, ένας Watcher.

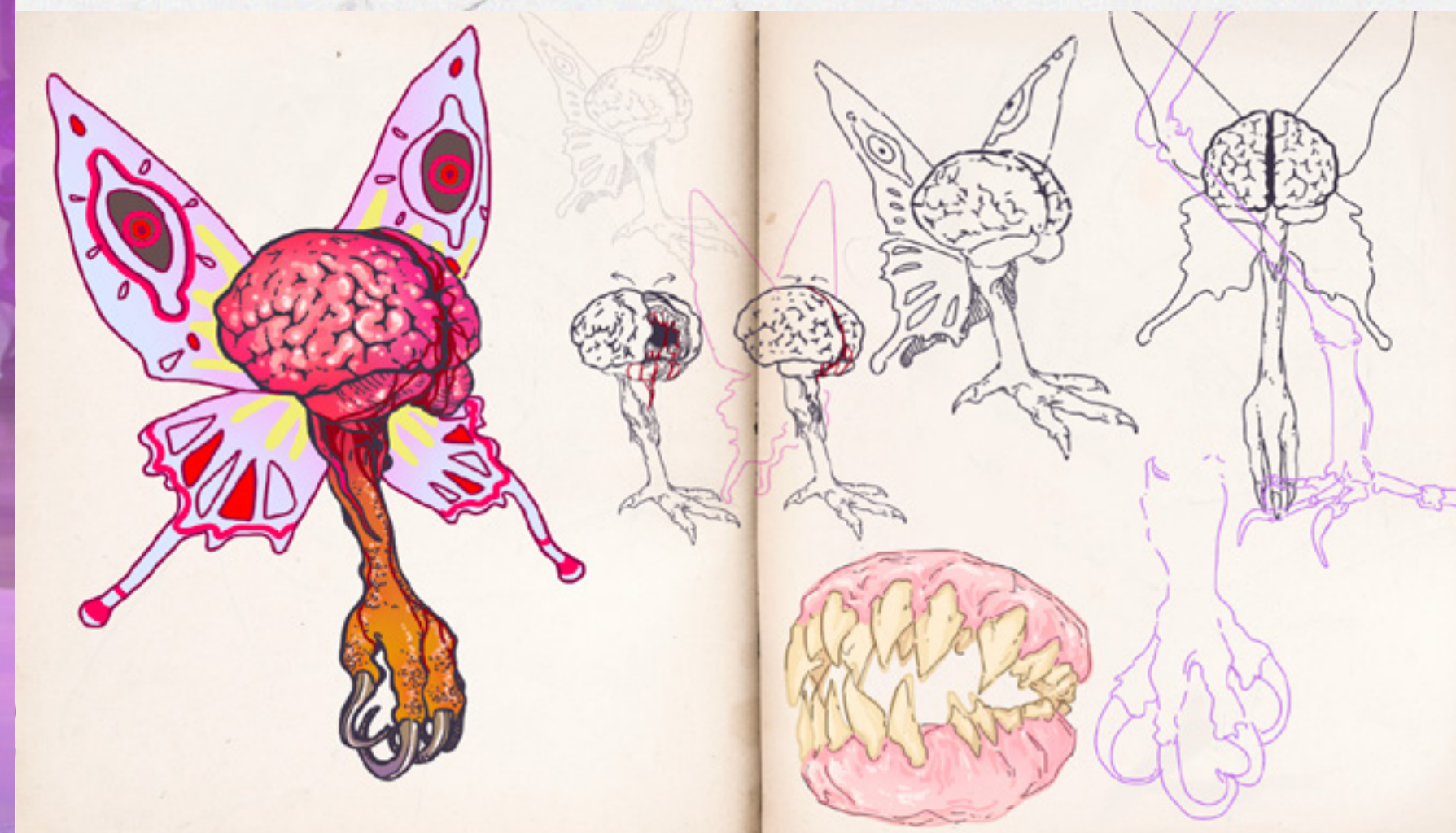
**Design Analysis/** Η ιδέα για τον watcher στον σχεδιασμό είναι μια μίξη εγκεφάλου, με πεταλούδα και πόδια γυπαστού. Ήθελα να σχεδιάσω ένα αλλόκοτο πλάσμα που θα δημιουργήσει άβολα συναισθήματα στον παίχτη αν το βρει. Ο εγκέφαλος ανοίγει στα δύο και εμφανίζετε στο εσωτερικό του ένα στόμα με μυτερά δόντια.

**Perspective/** Ακόμα προέκυψε η ιδέα, οι Watchers μπορεί να είναι κρυμμένοι σε διάφορα τυχαία σημεία σε όλο το game και αν ο παίχτης τους βρει όλους μπορεί να ξεκλειδώσει με αυτόν τον τρόπο κάποιο ειδικό ability. ( ex. flying ability ).

Flying Sprites



Standing Sprites



**Above /** Animation sprites ,Watcher σε δύο διαφορετικές φάσεις ( Flying, Standing)

**Down /** Σελίδα sketchbook concept art / design του Watcher.







# THE WOODS



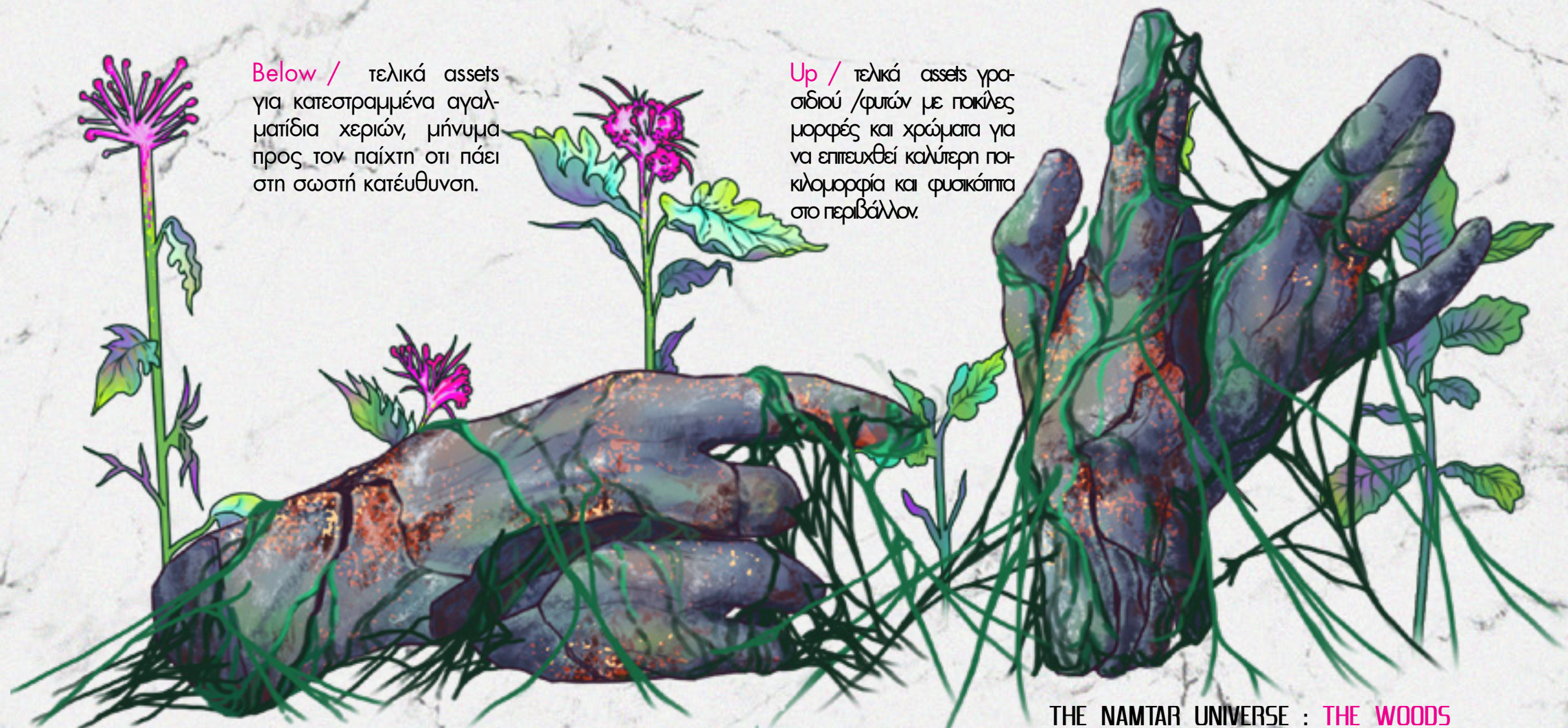
**This spread /** Το δάσος των χεριών, είναι το δεύτερο επίπεδο που ο παίκτης συναντά μετά το δέντρο της γέννησης. Τα χέρια αγάλματα κατευθύνουν τον παίκτη στη σωστή κατεύθυνση.

**Design Analysis/** Για την βλάστηση του περιβάλλοντος, σχεδιάστηκαν πολλαπλά φυτά εμπνευσμένα από μορφές φυτών αλλά και κοραλλιών της θάλασσας. Ήθελα να δημιουργηθεί η εντύπωση πως η βλάστηση και τα δέντρα κατακλύζουν τον παίκτη και είναι πολύ πιο μικρόσωμος ανάμεσα στα πελώρια δέντρα και φυτά. Ποικιλία από βλάστηση σχεδιάστηκε που σε επόμενη φάση τοποθετήθηκε στη πίστα με ποικίλους τρόπους για να ενσωματώνονται μεταξύ τους.



**Below /** τελικά assets για κατεστραμμένα αγάλματα χεριών, μήνυμα προς τον παίκτη ότι πάει στη σωστή κατεύθυνση.

**Up /** τελικά assets γρασιδιού /φυτών με ποικίλες μορφές και χρώματα για να επιτευχθεί καλύτερη ποικιλομορφία και φυσικότητα στο περιβάλλον.





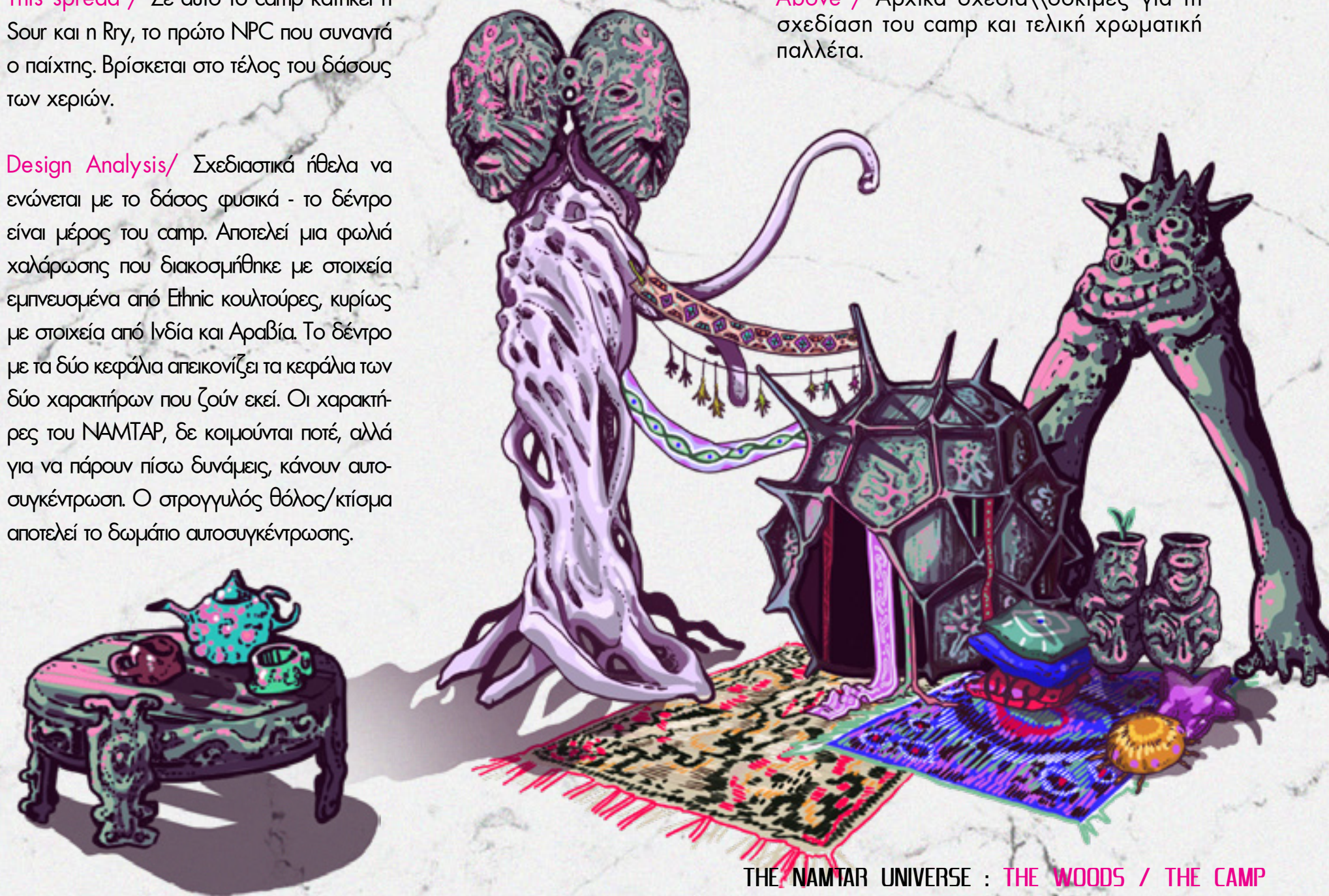
# THE WOODS / The Camp



**This spread /** Σε αυτό το camp κατκεί η Sour και η Rry, το πρώτο NPC που συναντά ο παίκτης. Βρίσκεται στο τέλος του δάσους των χειρών.

**Design Analysis/** Σχεδιαστικά ήθελα να ενώνεται με το δάσος φυσικά - το δέντρο είναι μέρος του camp. Αποτελεί μια φωλιά χαλάρωσης που διακοσμήθηκε με στοιχεία εμπνευσμένα από Ethnic κουλτούρες, κυρίως με στοιχεία από Ινδία και Αραβία. Το δέντρο με τα δύο κεφάλια απεικονίζει τα κεφάλια των δύο χαρακτήρων που ζούν εκεί. Οι χαρακτήρες του NAMTAR, δε κοιμούνται ποτέ, αλλά για να πάρουν πίσω δυνάμεις, κάνουν αυτοσυγκέντρωση. Ο στρογγυλός θόλος/κίσημα αποτελεί το δωμάτιο αυτοσυγκέντρωσης.

**Above /** Αρχικά σχέδια\δοκιμές για τη σχεδίαση του camp και τελική χρωματική παλέτα.



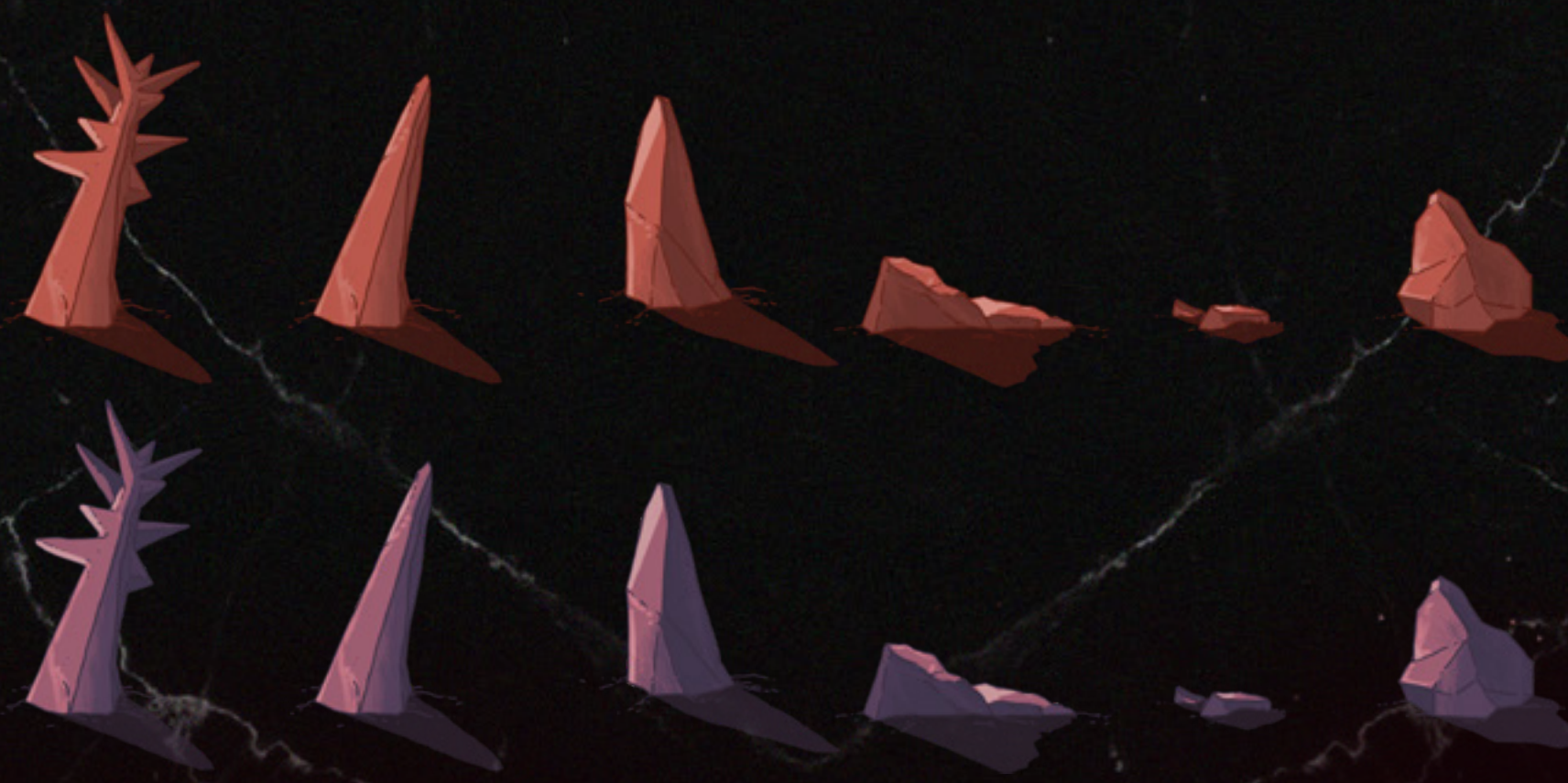


# ASTRAL CORAL REEF

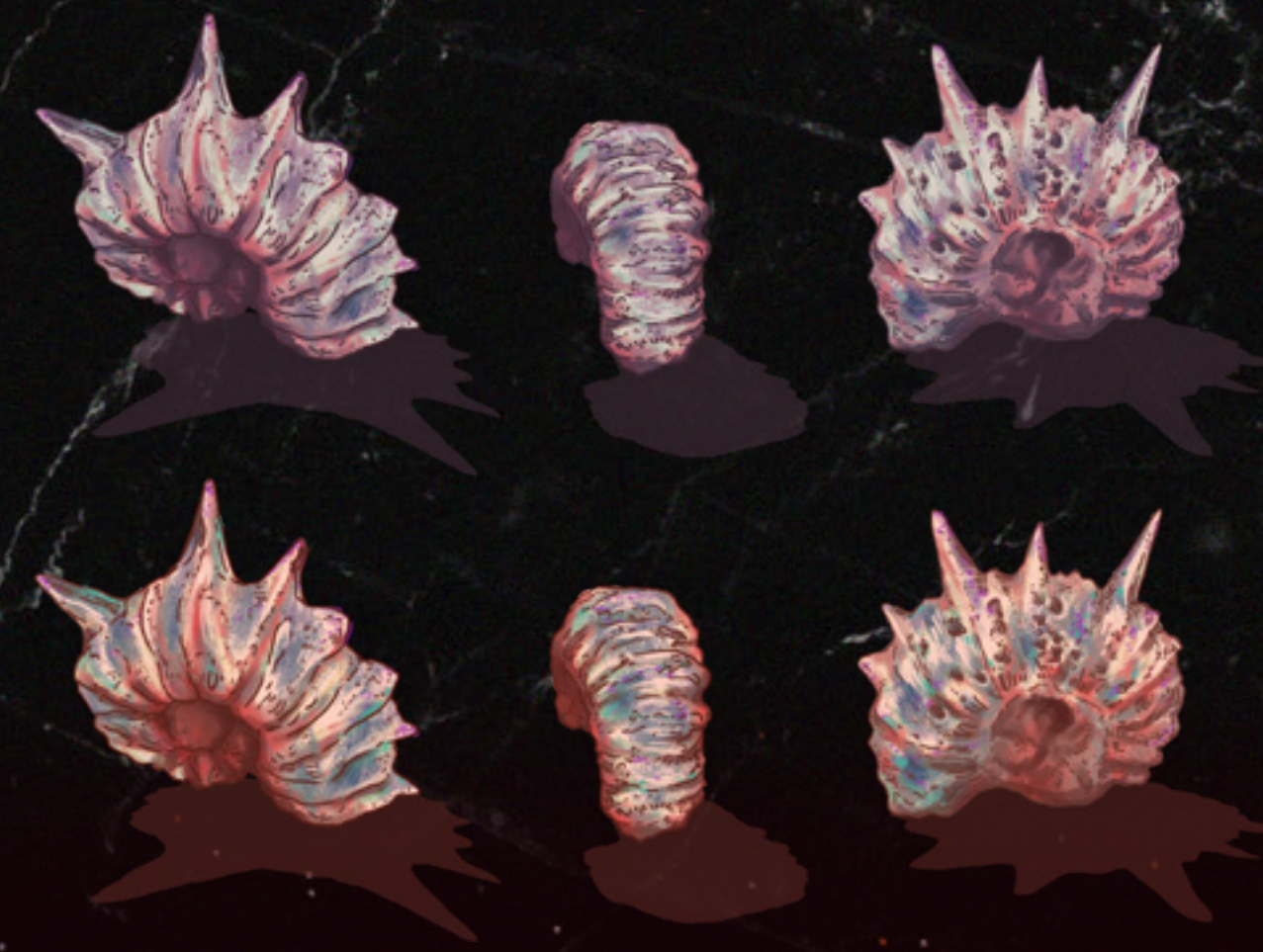


**Above right /** Ποικίλα κοράλια μεγεθών και μορφών που σχεδιάστηκαν, σε διαφορετικούς συνδυασμούς τοποθέτησης στο περιβάλλον - δημιουργούν ενδιαφέρον ποικιλομορφίες.

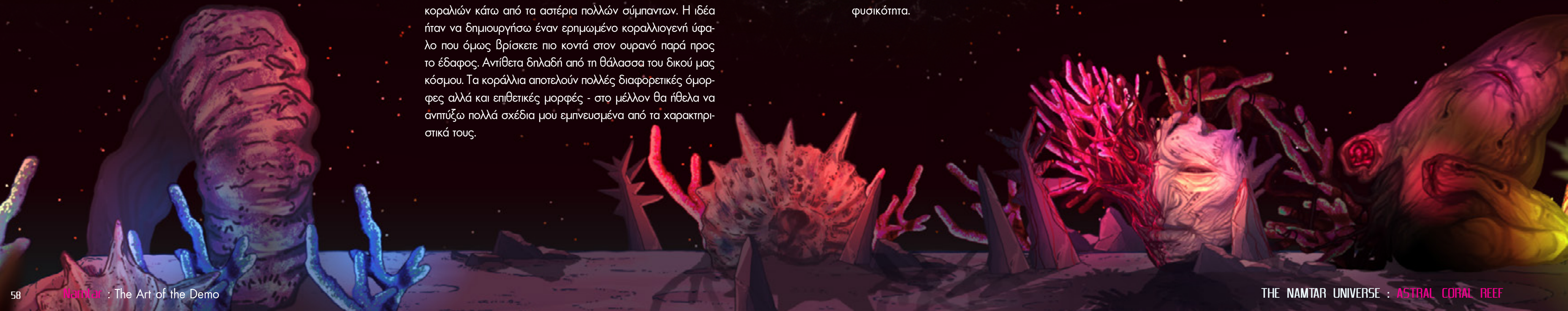
**This spread /** Μετά το camp, ανεβαίνοντας ένα λόφο, αλλάζει σιγά σιγά το περιβάλλον και από την πυκνή βλάστηση, όλα γίνονται έρημα, ξερά. Εμφανίζονται κοράλια και γιγάντια κοχύλια που δημιουργούν περάσματα. Ένας ύφαλος κοραλιών κάτω από τα αστέρια πολλών σύμπαντων. Η ιδέα ήταν να δημιουργήσω έναν ερημωμένο κοραλλιογενή ύφαλο που όμως βρίσκετε πιο κοντά στον ουρανό παρά προς το έδαφος. Αντίθετα δηλαδή από τη θάλασσα του δικού μας κόσμου. Τα κοράλλια αποτελούν πολλές διαφορετικές όμορφες αλλά και επιθετικές μορφές - στο μέλλον θα ήθελα να ανπτύξω πολλά σχέδια μου εμπνευσμένα από τα χαρακτηριστικά τους.



**Above middle /** Σχεδιάστηκαν διάφορες πέτρες για να στολήσουν τα έρημα εδάφοι. Άλλα πιο μυτερά σχήματα και άλλα πιο ήπεια για να υπάρχει αλληλουχία στη σύνθεση και φυσικότητα.



**Above right & Down /** Τα πελώρια κοχύλια είναι εμπνευσμένα από απολιθώματα κοχυλιών γιατί ήθελα να εμπνέουν μια αρχαία ενέργεια που θα αντιστοιχούσε στον θεό πλάσμα που συναντας.





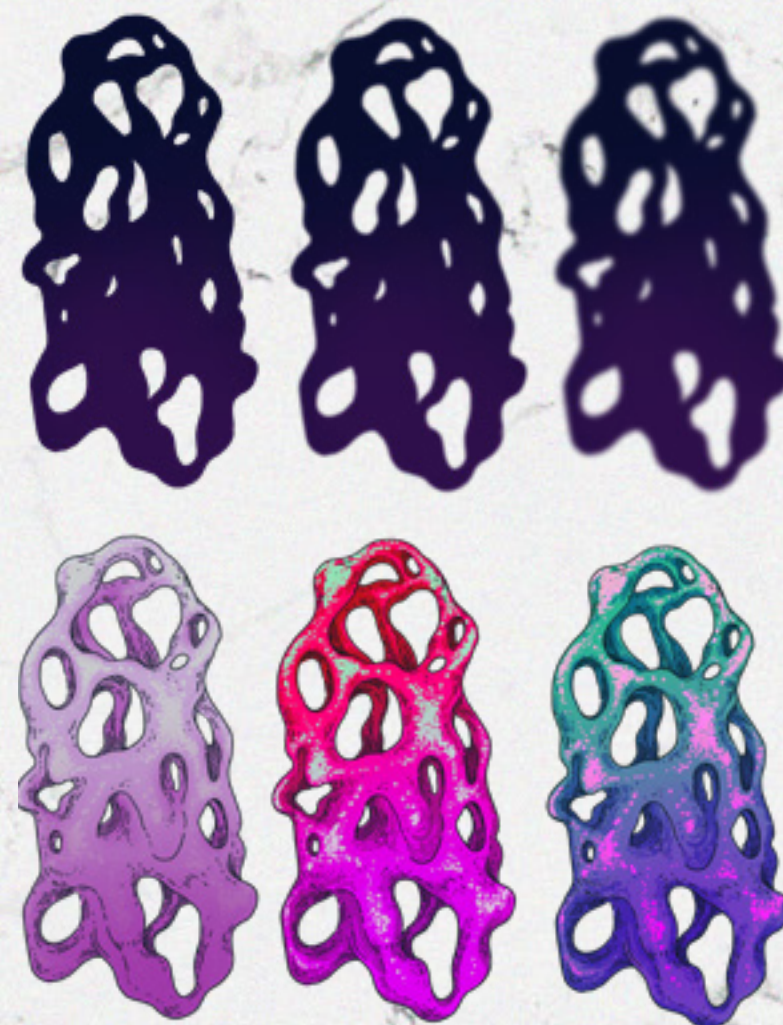
# THE WETLANDS



**This spread** / Περιβάλλον WETLANDS, βάλτος και τα assets που σχεδιάστηκαν για να υλοποιηθεί. Στον βάλτο ο παίκτης συναντά τον τρίτο σημαντικό χαρακτήρα που του δίνει αποστολή που πρέπει να ολοκληρώσει για να μπορέσει να φτάσει στο τελευταίο επίπεδο.

**Design Analysis** / Ο στόχος σχεδιάζοντας αυτό το περιβάλλον ήταν να δημιουργηθεί ένας βάλτος που θα κυριαρχούσε το κόκκινο χρώμα. Πολλή ομίχλη και περίεργα λιγνά δέντρα χωρίς φύλλα και κλαδιά. Περίεργα ορυκτά με τρύπες σα να τα έχει φάει η υγρασία του βάλτου και πολλές ρίζες και βρύα να κρέμονται από παντού.

**Below** / Βασικά assets που σχεδιάστηκαν και συνδυάστηκαν για να χτιστεί η πίστα βάλτου ( WETLAND). Τα σκουρόχρωμα μοντέλα φτιάχθηκαν για να δημιουργούν την αίσθηση βάθους στο περιβάλλον.

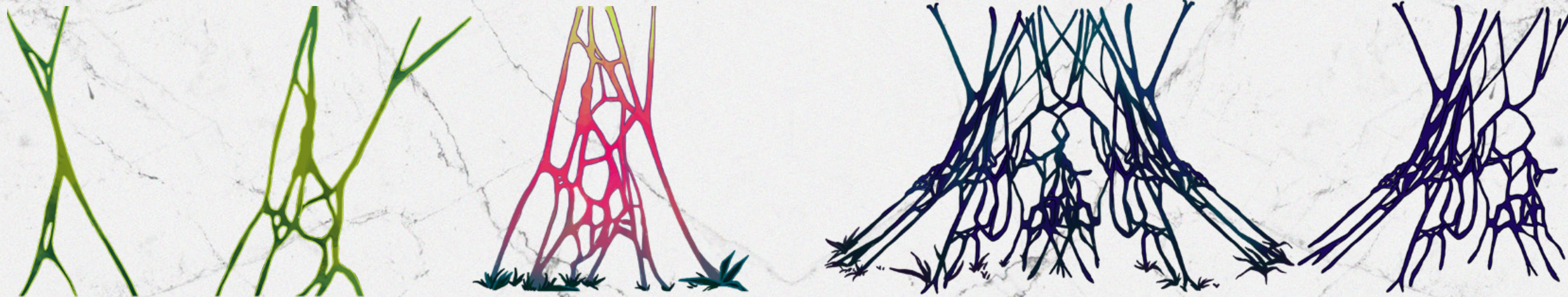


**Above** / Πρώτα mindmaps σχεδιασμού της συγκεκριμένης πίστας και η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιήθηκε.





# THE WETLANDS

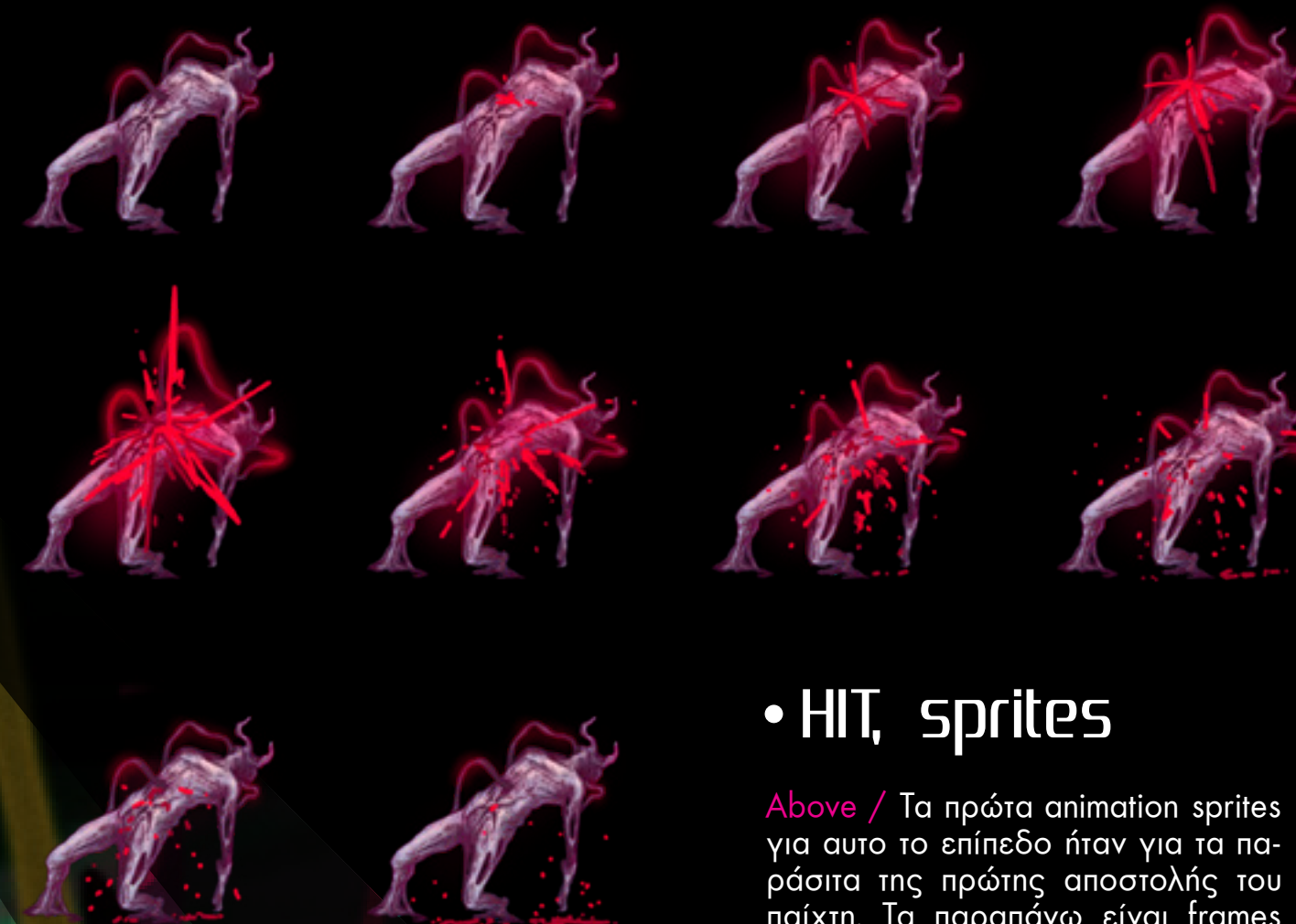


This spread / Επιπλέον assets που χρησιμοποιήθηκαν για το χτίσιμο του επιπέδου του βάλτου. Όλα τα assets φυτών συνδιάστηκαν σε διάφορα μεγέθοι για να χτίσουν ένα πλούσιο περιβάλλον.



# THE WETLANDS

## / PARASITES ANIMATION SPRITES



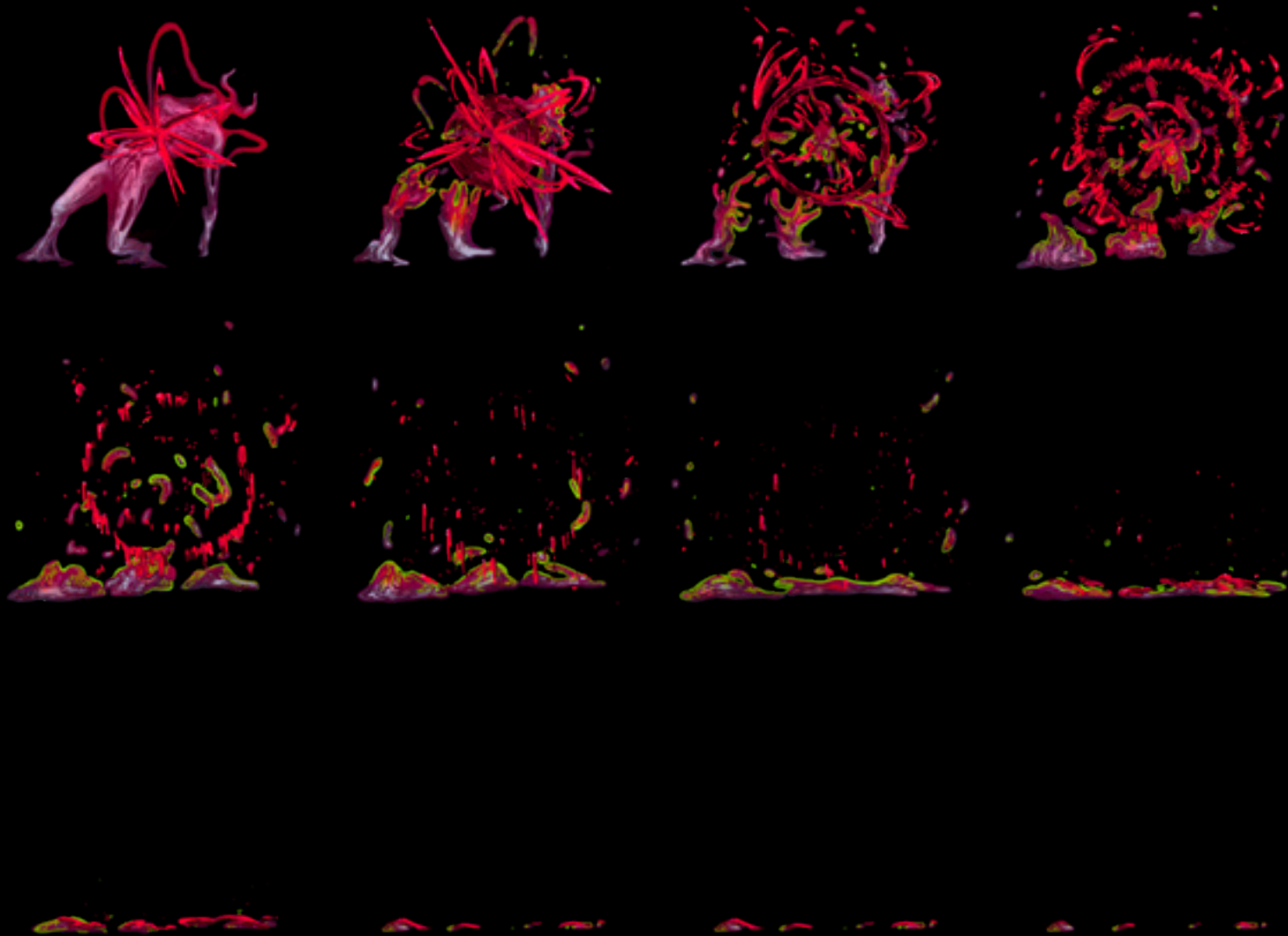
### • HIT, sprites

*Above* / Τα πρώτα animation sprites για αυτό το επίπεδο ήταν για τα παράσιτα της πρώτης αποστολής του παίχτη. Τα παραπάνω είναι frames του παράσιτου όταν δέχετε damage από τον παίχτη. Για να διαλυθεί πρέπει να το χτυπήσει ο παίχτης 9 φορές.

*This spread* / Animation sprites παράσιτου και τελικό ingame preview του επιπέδου και της ατμόσφαιρας.

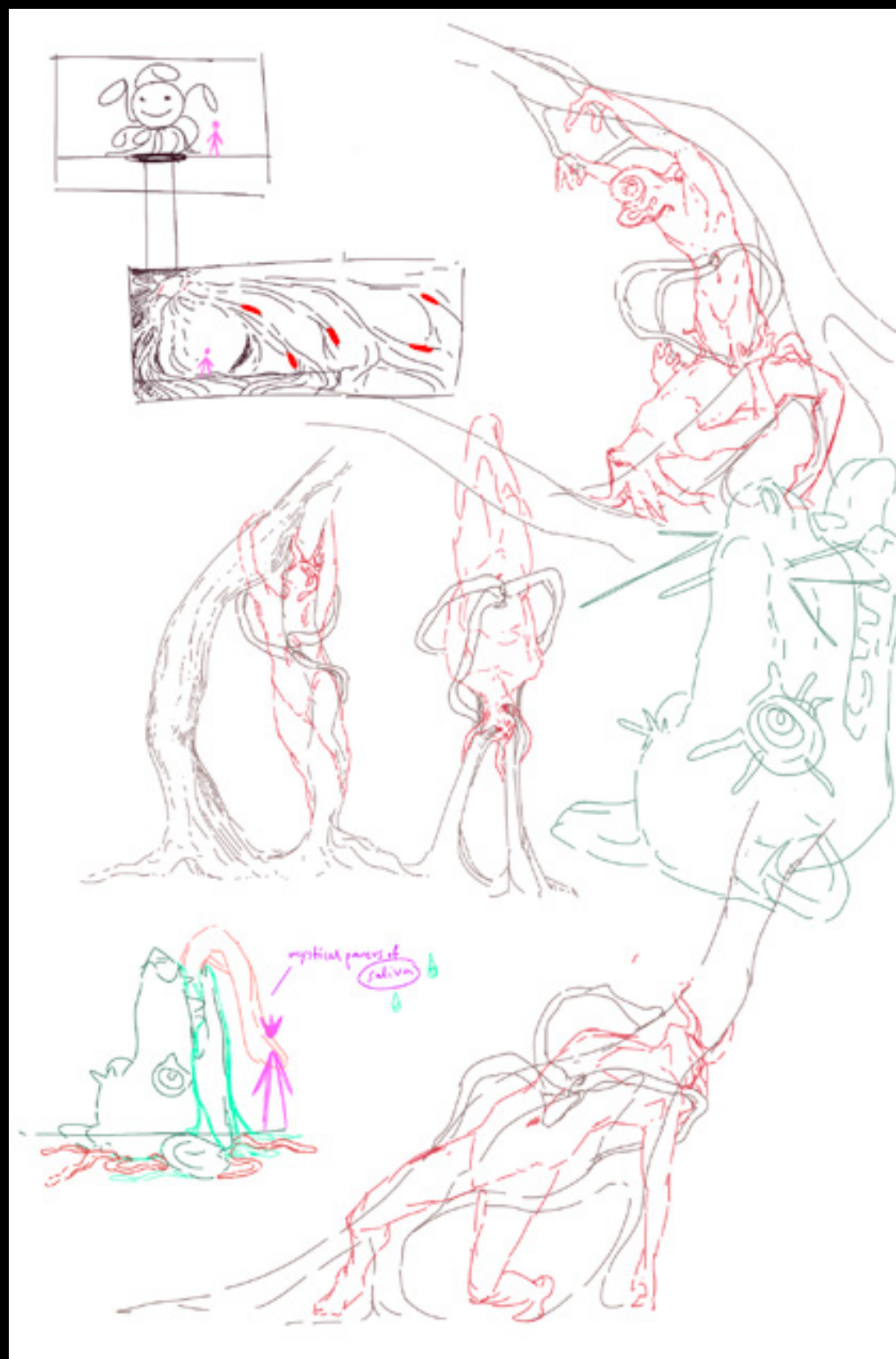
# THE WETLANDS

## / PARASITES ANIMATION SPRITES



### • DEATH, sprites

Above / Animation sprites των παρασίτων στις ρίζες που συναντά ο παίχτης. Αποστολή του να καταστρέψει το κακό παράσιτο. Τα frames αυτά είναι η καταστροφή του παράσιτου καθώς το χτυπάει ο παίχτης.



### • IDLE, sprites

Left / Τα σκίτσα αυτά αποτελούν προσχέδια σχεδίασης των παρασίτων στις ρίζες. Στα σχέδια υπάρχουν και άλλες ιδέες που προέκυψαν, δεν έχουν ακόμα υλοποιηθεί αλλά αποτελούν σημειώσεις για το μέλλον.

Above / Animation sprites όλων των παρασίτων σε κατάσταση idle. Τα σώματα συνδέονται στις ρίζες με τις δικές τους, στα frames μια ενέργεια πάλλεται από τα σώματα προς τις ρίζες του φυτού και πάλι πίσω στα σώματα - σαν με ένα τρόπο να τρέφονται από τον οργανισμό πάνω στον οποίο είναι. Χρησιμοποιήθηκαν 2D frame by frame τεχνικές.

# THE WETLANDS

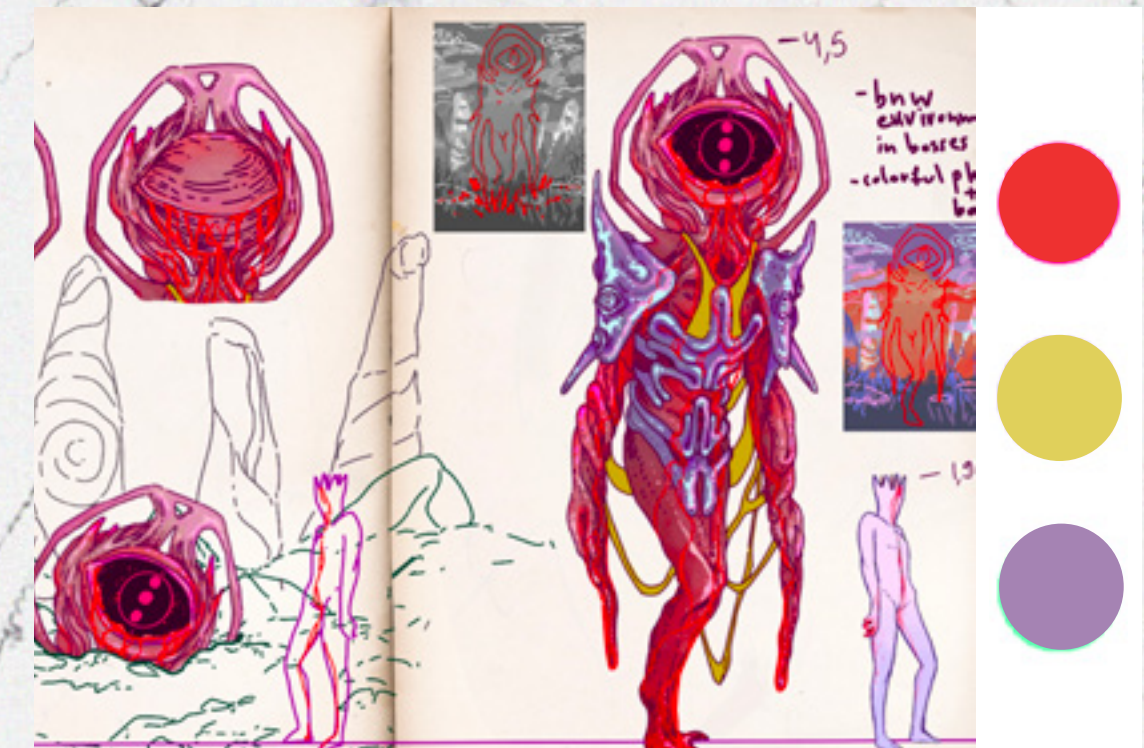


# KING'S REALM



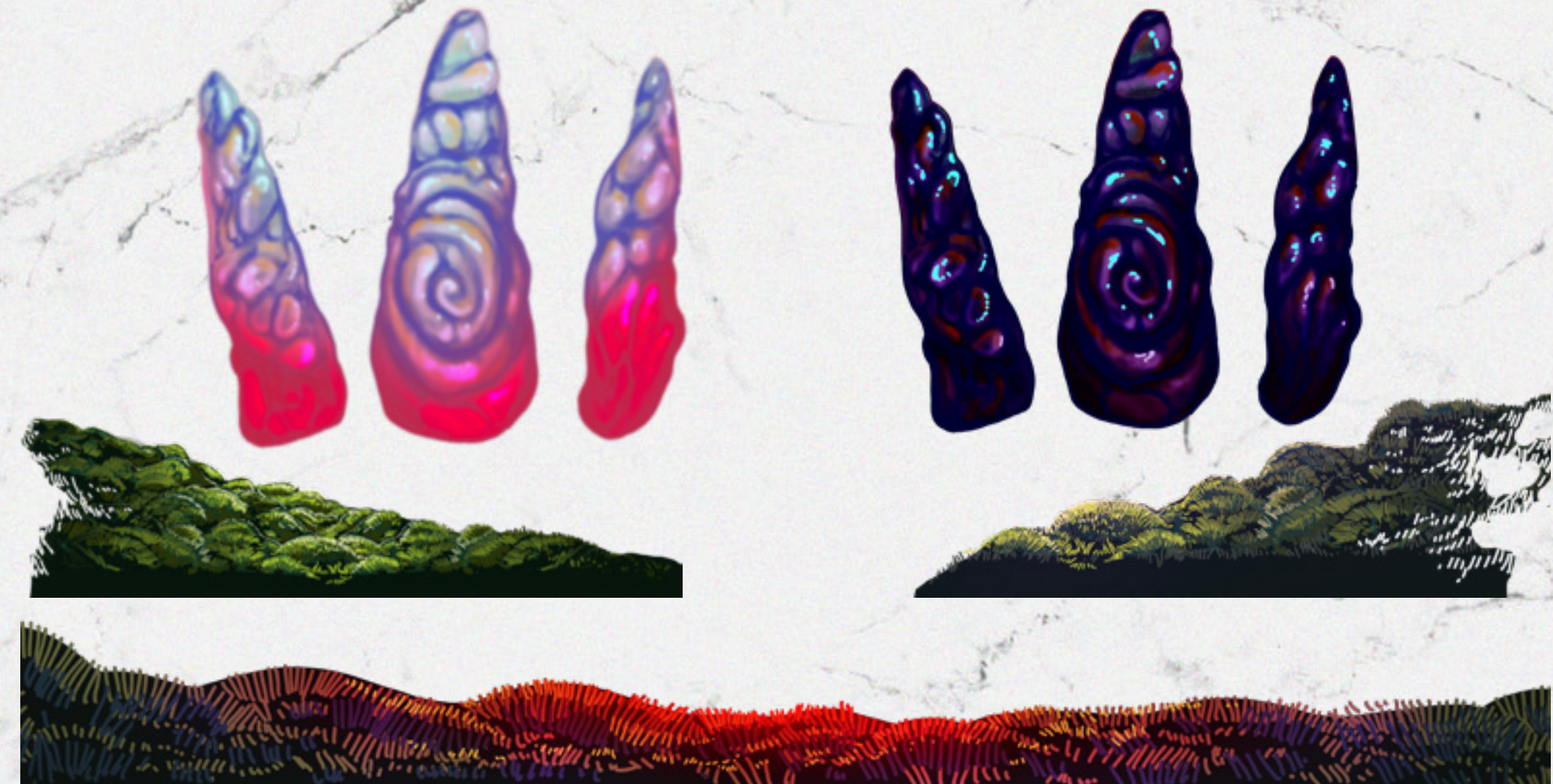
**This spread /** Το επίπεδο αυτό, είναι η τελική πίστα του demo όπου είναι το boss "King of Grief" γι'αυτό και ονομάζεται Kings Realm.

**Design Analysis /** Η χρωματική παλέτα ακολουθεί τα χρώματα του King, είναι ένα δυστοπικό περιβάλλον από απέραντες πλαγιές στις οποίες ξεπροβάλλουν ποικιλόμορφα βράχια. Τα βράχια είναι το ίδιο υλικό και υφή με την πανοπλία του boss για να δένει αρμονικά με τον εχθρό αλλά και να έρχεται σε αντίθεση με τον χαρακτήρα του game. Η βασική ιδέα αποτελούσε να σχεδιαστεί ένα ονειρικό περιβάλλον αλλά ταυτόχρονα άβολο και απέραντο με μια περίεργη κενότητα που να κάνει τον χαρακτήρα μας να μοιάζει ασήμαντος.



**Down /** Τελικά assets που σχεδιάστηκαν για το στήσιμο του περιβάλλοντος. Αλλόκοτοι βράχοι και κομμάτια εδάφους που συνδιάστηκαν για να χτίσουν λόφους.

**Above /** Προσχέδια, για τη σχεδίαση του περιβάλλοντος για το boss, King of Grief και τελική χρωματική παλέτα.



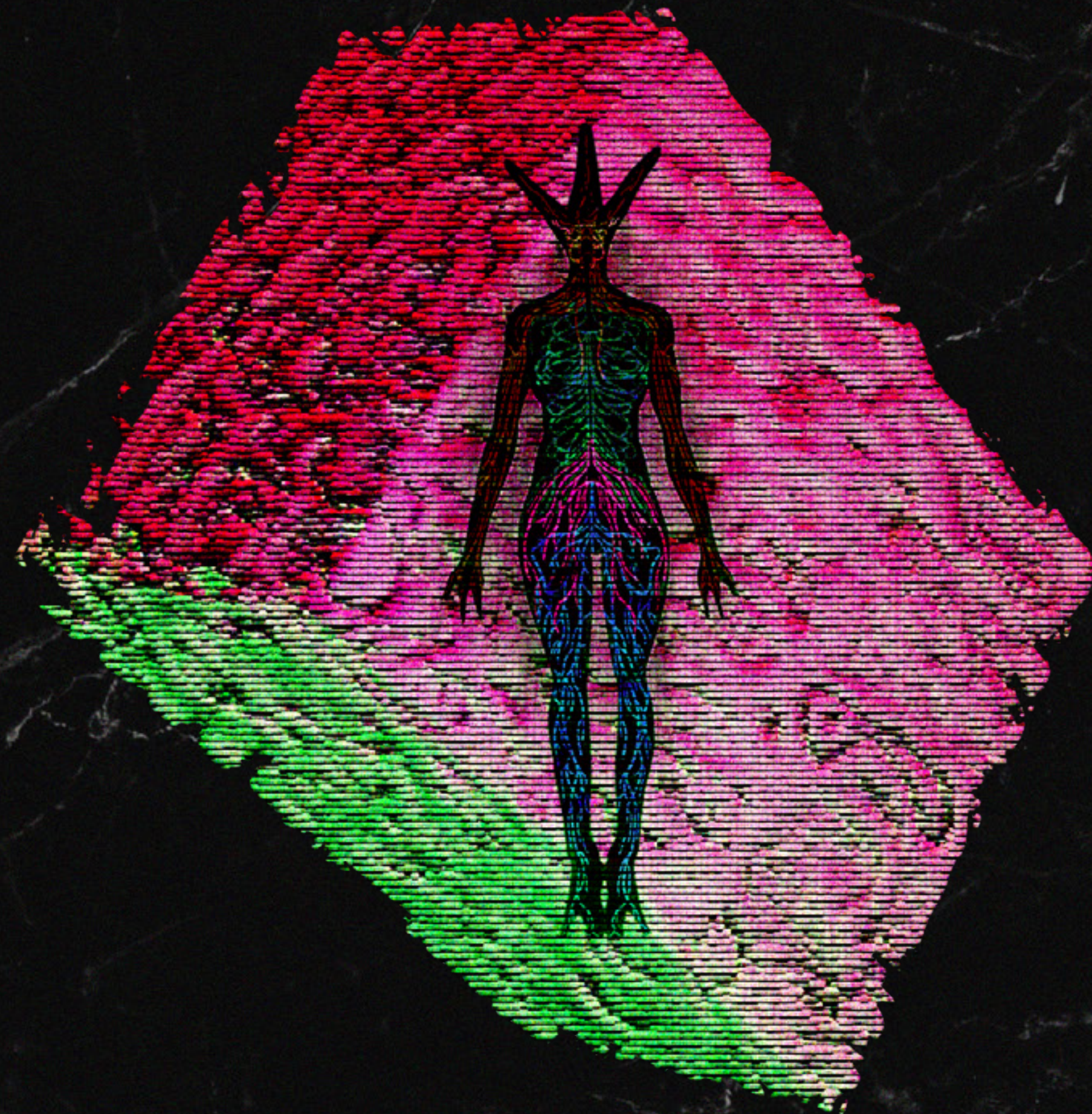
# KING'S REALM



# KING'S REALM



# INHABITANTS





# INHABITANTS

## / SOUR & RRY

**This spread /** Η Sour και η Rry είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση. Είναι το πρώτο NPC που συναντά ο παίχτης και λειτουργούν σαν ένας. Τα ονόματα τους προέκυψαν από την αγγλική λέξη Sour(ζινό) - Sourry ( Sour + Rry ). Ο παίχτης συνομιλεί και παίρνει σημαντικές πληροφορίες.

**Design Analysis/** Όταν τις σχεδίασα για πρώτη φορά, είχα την ιδέα να εμπνευστώ από τα χρώματα και τις υφές απο ζελεδάκια. Στην συνέχεια μου προέκυψε και το όνομα αφού τα ζελεδάκια που χρησιμοποίησα είναι ξινά! Είναι ένα παράδειγμα όπου κάποιες ιδέες μπορεί να προκύψουν από ανούσια πράγματα - δε χρειάζετε κάθε ιδέα να πηγάζει από κάτι σοβαρό και βαθύ. Είναι δύο μορφές που μοιάζουν σα μολυσμένες η καθεμία με την δικιά της αρρώστια και ιδιαιτερότητα. Παρατηρούμαι ότι η μόνη που μιλάει είναι η Sour, αλλά η ίδια δεν βλέπει, τα μάτια της είναι μολυσμένα. Από την άλλη, η Rry μόνο βλέπει αλλά δεν έχει στόμα να μιλήσει.

Τα χαρακτηριστικά τους αυτά παίζουν ρόλο στο ποιό ήταν σαν πλάσματα στη προηγούμενη τους ζωή, πριν βρεθούν στο NAMTAR. Συνδέονταν με κάποιο τρόπο στη προηγούμενη ζωή τους? Οι "μολύνσεις" τις κάθεμια, είναι μια τιμωρία του NAMTAR είτε κάτι που τους χαράζει σαν πλάσματα από τις προηγούμενες ζωές τους... Σίγουρα στο NAMTAR πρέπει να μπορέσουν να επιβιώσουν και φαίνονται μάχιμες, σα να γνωρίζουν τι κάνουν, που βρίσκονται και ποιό είναι οι στόχοι τους. Παρατήρησα ότι η Sour κατέχει ένα όπλο που το οποίο είναι ένας συνδιασμός του ιαπωνικού, Yagi - όρος για μια παραδοσιακά κατασκευασμένη ιαπωνική λεπίδα με τη μορφή δόρατος, αλλά μαζί με στοιχεία προϊστορικών λεπίδων φτιαγμένα από κόκκαλο. Στη λογική και του πρωταγωνιστή, η λεπίδα της Sour - αποτελεί το Os της.



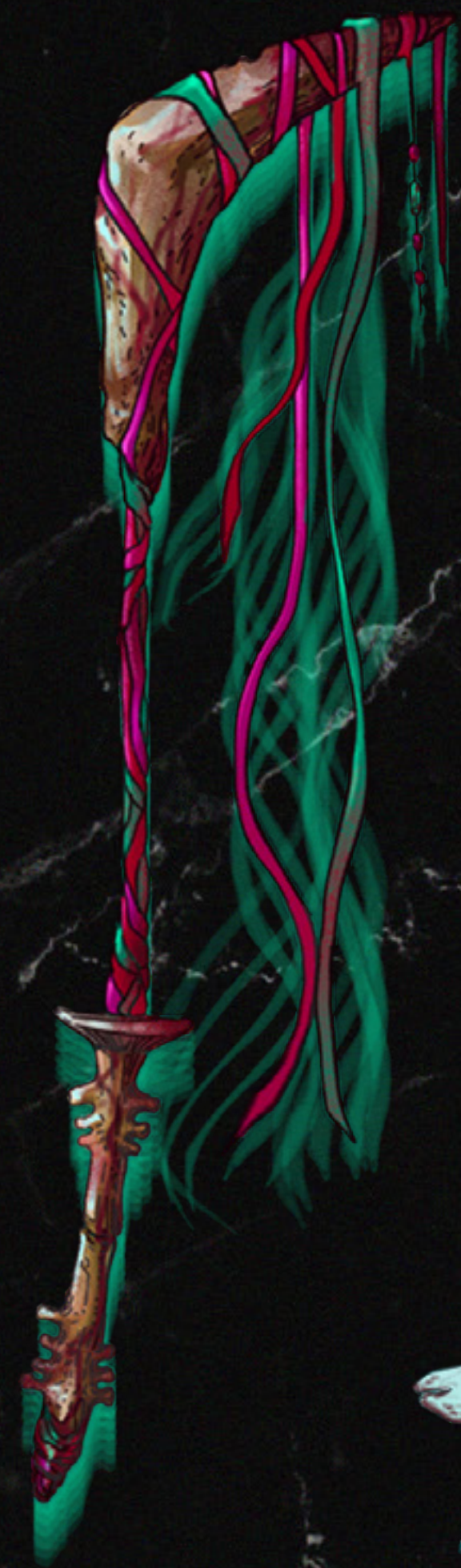
Λεπτομέρεια : Μαχαίρια απο κόκαλο, 20 αι., Πολιτισμός Abelan και Iatmul. Ανατολική επαρχία Σεπίκ, Παπούα Νέα Γουινέα



Λεπτομέρεια : καθολικό άγαλμα Ιησού, Ισπανία

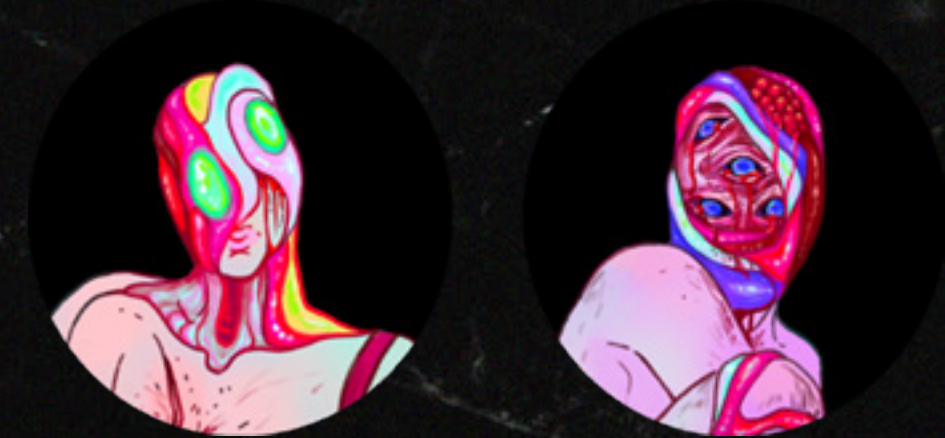


Λεπτομέρεια : ζελεδάκια, έμπνευση για ποιόπτες σχεδίασης



**Left /** Λεπτομέρεια του όπλου της Sour. Όπου φαίνονται θολωμένα τα frames που σχεδιάστηκαν.

**Below/** Τελικό σχέδιο πλάσματος, Sour & Rry. Η Sour ελέγχει την λεπίδα στον αέρα λες και αιωρείτε με την θέληση της. Σχεδιάστηκαν αναλυτικά frames animation, όπου "δίνετε ζωή" στα πλάσματα, τα παράσιτα πάνω τους κινούνται σα να είναι ζωντανός οργανισμός που ανήκει στα σώματα τους.



# INHABITANTS

## / SOUR & RRY, ANIMATION SPRITES

*This spread* / Animation frames, Sour&Rry, οι χαρακτήρες κάθονται αλλά σχεδιάστηκε κίνηση σε σημεία των σωμάτων - που δείχνουν την αναπνοή. Το χέρι του ενός χαρακτήρα ακολουθεί την κίνηση του όπλου - ο χαρακτήρας ελέγχει το σπαθί - "με μαγεία" το κάνει να αιωρείται. Τα μάτια των χαρακτήρων επίσης ανοιγοκλείνουν και δίνουν ζωή στο σχέδιο.

*Right Image* / Animation frames, Sour sword, το σπαθί της Sour, σχεδιάστηκε να αιωρείται και η διάφορες κορδέλες που είναι τυλιγμένες πάνω του - έγιναν animated για να δίνετε η αίσθηση ότι το φυσάει ο αέρας ενώ αιωρείται.



Λεπτομέρεια : Κοντινά πλάνα του σχεδιασμού των προσώπων των χαρακτήρων



# INHABITANTS

## / FORGOTTEN GOD

**This spread /** Ο δεύτερος χαρακτήρας που συναντάς και ίσως από τους πιο μυστήριους - ένας ξεχασμένος θεός, μια αρχαία δύναμη. Είναι μια πελώρια μορφή που σου αποκαλύπτεται όταν ανεβαίνεις τον λόφο στο δεύτερο επίπεδο. Ο σαπισμένος θεός όταν τον συναντάς για πρώτη φορά, σε μολύνει με μια περίεργη γλίτσα από το στόμα του, ο παίχτης δε καταλαβαίνει το λόγο αλλά στη συνέχεια - αυτή η επαφή, αρρωσταίνει τον πρωταγωνιστή, πέφτει στα γόνατα και παρατηρεί ότι μέσα στο στομάχι του δημιουργείτε μια λαβή που ξεπροβάλλει από την κάθετη πληγή στο σώμα του. Στη συνέχεια τραβάει από τα σωθικά του την λαβή και ξεπροβάλλει το σπαθί φτιαγμένο από τα ίδια του, τα οστά και όργανα.

**Design Analysis/** Φαντάζει ως ένα πρόσωπο ταλαιπωρημένο, σε κατάσταση πρώιμης αποσύνθεσης. Ένας ξεχασμένος θεός, όπου τα κοράλια γύρω του είναι αλληγορία για τα αγκάθια στο στεφάνι του Ιησού. Καθώς ο παίχτης συνεχίζει να προχωράει, η συνέχεια της μορφής ξεπροβάλλει λίγο λίγο, το κεφάλι αποκομμένο από το σώμα, που έχει στάση σε κατάσταση Ορισθότοπυ και παρατηρούνται σε όλο το σώμα οι 5 Ιερές Πληγές του Ιησού. Στην καθολική παράδοση, οι Πέντε Ιερές Πληγές, είναι οι πληγές που υπέστη ο Ιησούς Χριστός κατά τη σταύρωση του. Οι πληγές έχουν αποτελέσει επίκεντρο ειδικά στον ύστερο Μεσαίωνα, και έχουν συχνά αντικατοπτριστεί στην εκκλησιαστική μουσική και την τέχνη. Ο οπισθότοπος (από τα αρχαία ελληνικά: οπισθεν, ρωμανικά: orisithen, lit. πίσω και τόνος) είναι μια κατάσταση σοβαρής υπερέκτασης κατά την οποία το κεφάλι, ο λαιμός και η σπονδυλική στήλη ενός ατόμου εισέρχονται σε πλήρη θέση «γεφύρωσης» - είναι ένα σύμπτωμα ορισμένων περιπτώσεων σοβαρής εγκεφαλικής παράλυσης/μυϊκών σπασμών που σχετίζονται με τον τέτανο. Πήρα έμπνευση από διάφορους πίνακες που δείχνουν μολυσμένους στρατιώτες πολέμου στη στάση αυτή. Έχει πολύ σημαντικό ρόλο καθώς, είναι ο λόγος που ο χαρακτήρας μας αποκτά τη βασική του δύναμη, το όπλο OS.



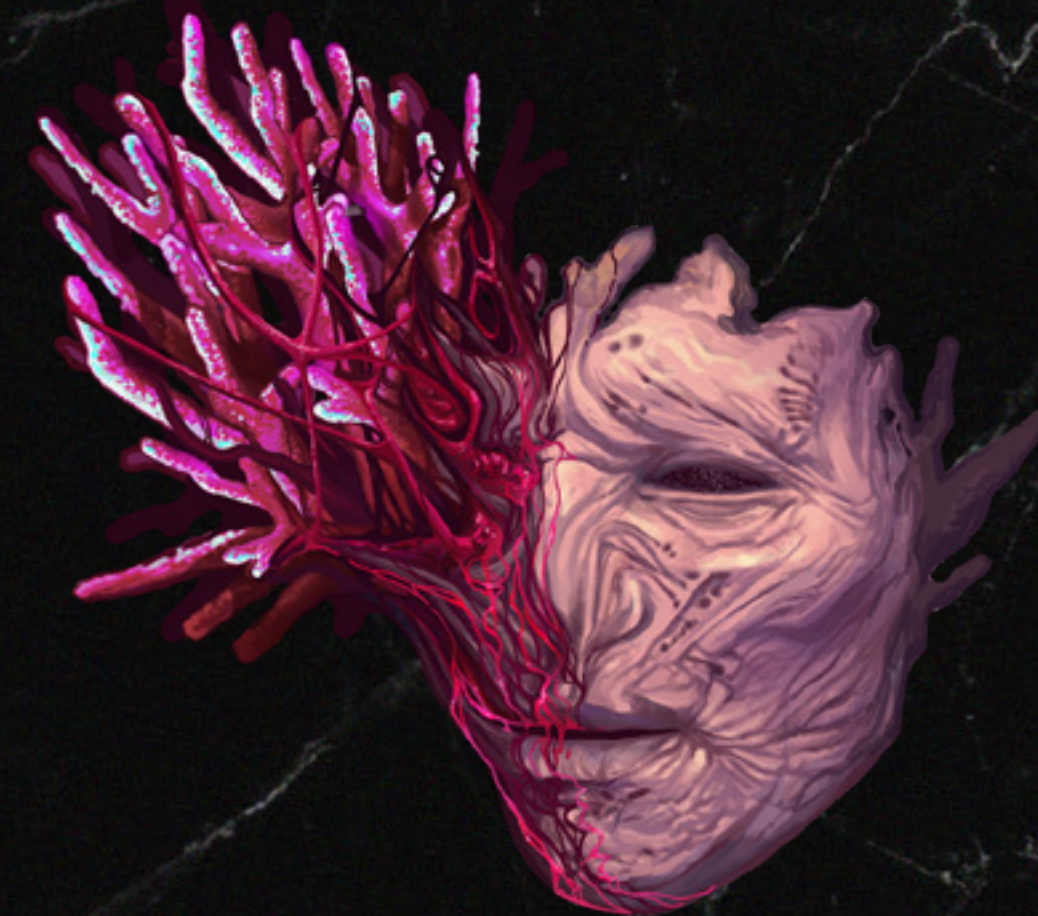
Λεπτομέρεια : καθολικό άγαλμα Ιησού, Ισπανία



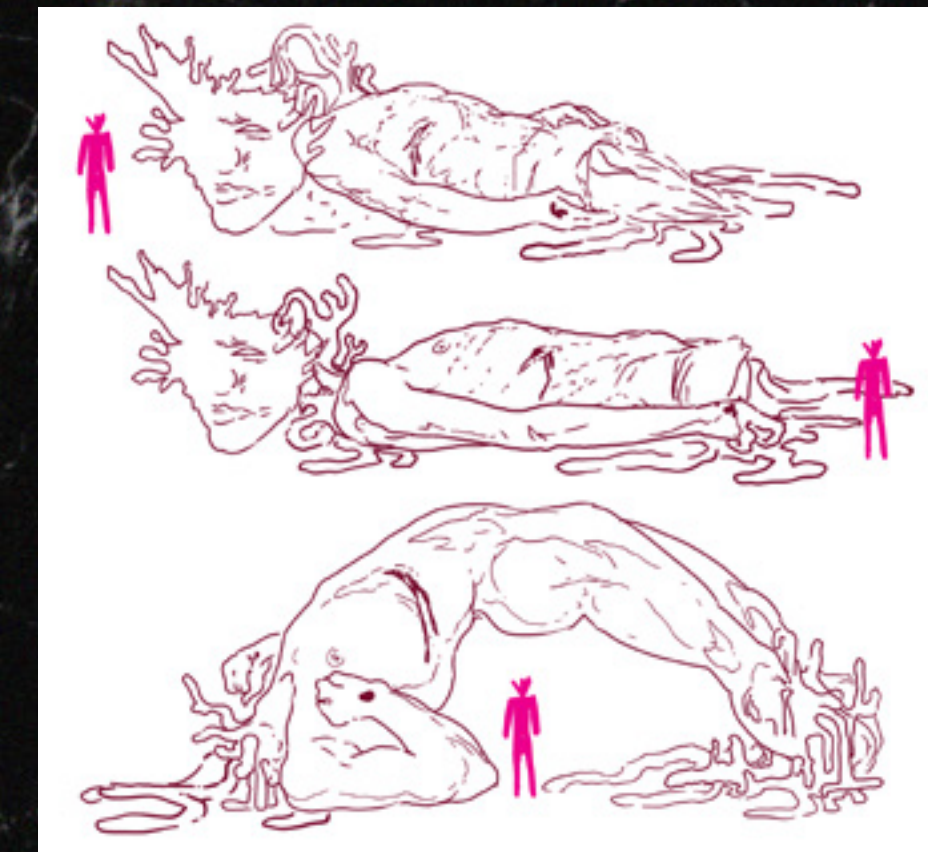
Λεπτομέρεια : ιατρικό σκίτσο, πάθηση Orisithotopus από ιατρικό βιβλίο 20αι.



Λεπτομέρεια : Ο Νεκρός Χριστός ξάπλωσε στη Σινδόνή του, 1654 (λάδι σε ξύλο) από τον Philippe De Champaigne



**Above & Down /** Λεπτομέρεια του κεφαλιού πλάσματος. Λεπτομέρεια του σώματος, όπου διακρίνονται πολλές από τις πληγές, εμπνευσμένες από τις 5 Ιερές Πληγές του Ιησού, χαρακτηρισική - η τομή δορατιού κάτω από τη καρδιά.



**Above /** Προσχέδια για την σύνθεση και τελική μορφή του πλάσματος πριν τη τελική επιλογή. Μελετήθηκαν σώματα όπου



INHABITANTS : FORGOTTEN GOD

# INHABITANTS

## / FORGOTTEN GOD, ANIMATION SPRITES



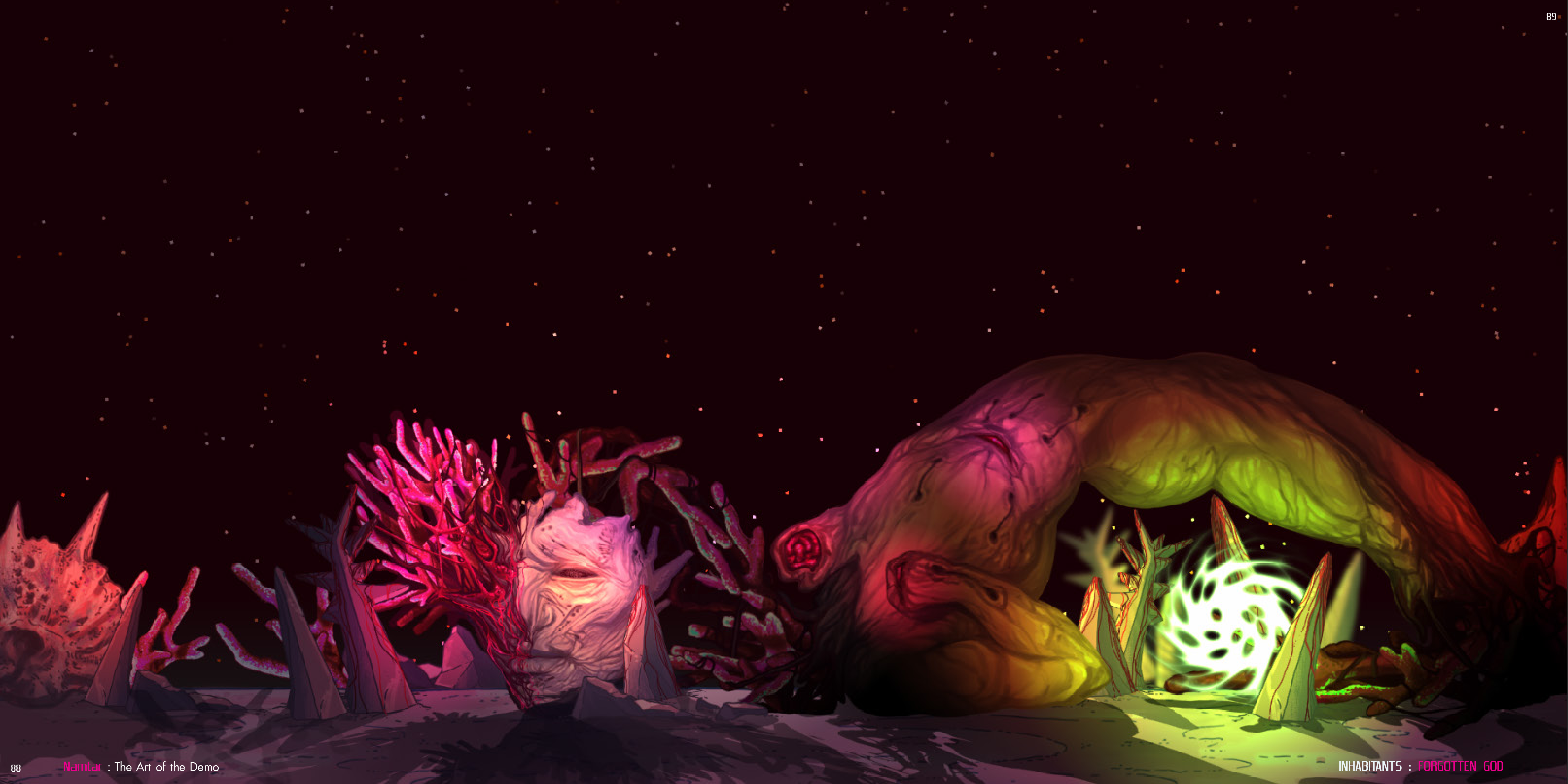
- EYE BLINKING, sprites

*This page* / Animation frames, όπου ο χαρακτήρας ανοιγοκλείνει τα μάτια του. Στη Unity με χρήση scripts δίνετε ζωή στον χαρακτήρα αλλά ορίζετε τυχαίος χρόνος που ανοιγοκλείνει τα μάτια του, για να υπάρχει πιο φυσικό αποτέλεσμα.



- TALKING, sprites

*This page* / Animation frames του χαρακτήρα που ενεργοποιούνται όταν μιλάς μαζί του και ενεργοποιείς dialogue interaction. Τα frames σχεδιάστηκαν με τεχνική animation, 2d frame by frame. Τα χείλια του χαρακτήρα ανοιγοκλείνουν για να δώσουν την αίσθηση έκφραση ομιλίας του προσώπου.



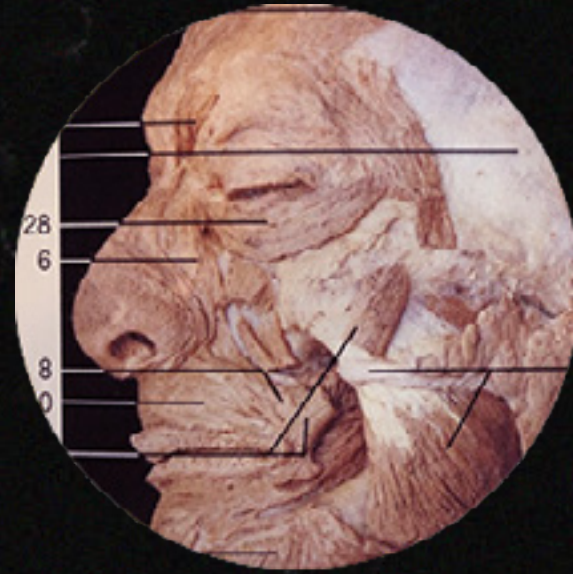
# INHABITANTS

## / FLESHY

**This spread /** Το Fleshy (flesh = σάρκα), είναι ένα μυστήριο πλάσμα του NAMTAR, δεν είναι κάποιο πλάσμα σε μετεν-σάρκωση όπως ο πρωταγωνιστής μας. Είναι ένα πλάσμα αρχαίο που εξυπηρετεί τους μαχητές στο NAMTAR. Η καταγωγή του είναι ακόμα μυστήρια αλλά παίζει σημαντικό ρόλο στο demo καθώς προσφέρει μια δοκιμασία στον παίκτη και σε αντάλλαγμα παίρνει μια θυσία για τον βώμο - η θυσία εξυπηρετεί ως κλειδί για να μπορέσει να περάσει στο επίπεδο της επόμενης δοκιμασίας (boss). Στη δοκιμασία που σου προσφέρει πρέπει να βρείς που οδηγούν οι ρίζες του και να αφανίσεις το "κακό" παράσιτο, μετά λαμβάνεις την μοιβή και το κλειδί για την επόμενη πίστα.

**Design Analysis/** Σχεδιαστικά φαντάζει σαν έναν οργανισμό που οι μυικοί ιστοί του αποτελούνται από τις ρίζες και φύλλα αλλά ταυτόχρονα είναι σαν να έχει διαλυθεί και μεταλλαχτεί ένα σαρκικό πλάσμα μαζί με ένα φυτικό. Τα παράσιτα του, μπλεγμένα στα φύλλα και στις ρίζες του, είναι σώματα διαμελισμένα κάποια από τα οποία τρέφεται. Ο σχεδιασμός του είναι εμπνευσμένος από το φυτό πόθος - ταυτόχρονα - μια μετάλλαξη με έναν οργανισμό που έχει ένα υποτυπώδες πρόσωπο. Το τρίτο μάτι, είναι χαρακτηριστικό εμπνευσμένο από τον Ινδουισμό, (ονομάζεται και μάτι του νου ή εσωτερικό μάτι), συνήθως απεικονίζεται στο μέτωπο, το οποίο παρέχει αντίληψη πέρα από τη συνηθισμένη όραση. Στον Ινδουισμό, το τρίτο μάτι αναφέρεται στο τσάκρα αίμα (ή φρούδι). Ειδικά στις ανατολικές πνευματικές πρακτικές, το τρίτο μάτι αναφέρεται στην πύλη που οδηγεί στα εσωτερικά βασίλεια και τους χώρους της ανώτερης συνείδησης και συχνά συμβολίζει μια κατάσταση φώτισης. Το τρίτο μάτι συνδέεται συχνά με οράματα, διόραση, ικανότητα παρατήρησης. Ετσι, ορίζει τον χαρακτήρα ως μια μορφή ανώτερη, επιβλητική - που έχει άλλο ρόλο από τον παίκτη στον κόσμο του NAMTAR.

Namtar : The Art of the Demo



Λεπτομέρεια : ιατρική φωτογραφία μυικών ιστών, βαλσαβωμένο ανθρώπινο πρόσωπο



Λεπτομέρεια : Satin Pothos φυτό



Λεπτομέρεια : φωτογραφία από ωμό ψάρι, χρωματική παλλέτα



**Down /** Τελικό σχέδιο πλάσματος, Fleshy. Για να σχεδιαστούν ποιότητες σάρκας έγινε προσεκτική μελέτη σχεδιαστική και χρωματική σε πραγματικές ποιότητες ωμού κρέατος.

INHABITANTS : FLESHY

# INHABITANTS

## / FLESHY, ANIMATION SPRITES

This spread / Τελικό frames animation, Fleshy. Για το animation του συγκεκριμένου χαρακτήρα καθώς έχει περίπλοκη δομή, διαχωρίστηκε σε 4 μέρη, τα οποία έγιναν animated. Τα φύλλα (icon.1), το πρόσωπο (icon.2), τα σχοινιά (icon.3) και τα σώματα που κρέμονται (icon.4).

Άλλα μέρη έγιναν animated με τεχνική 2d animation frame by frame και σε άλλα κομμάτια τους δόθηκε κίνηση με εργαλεία

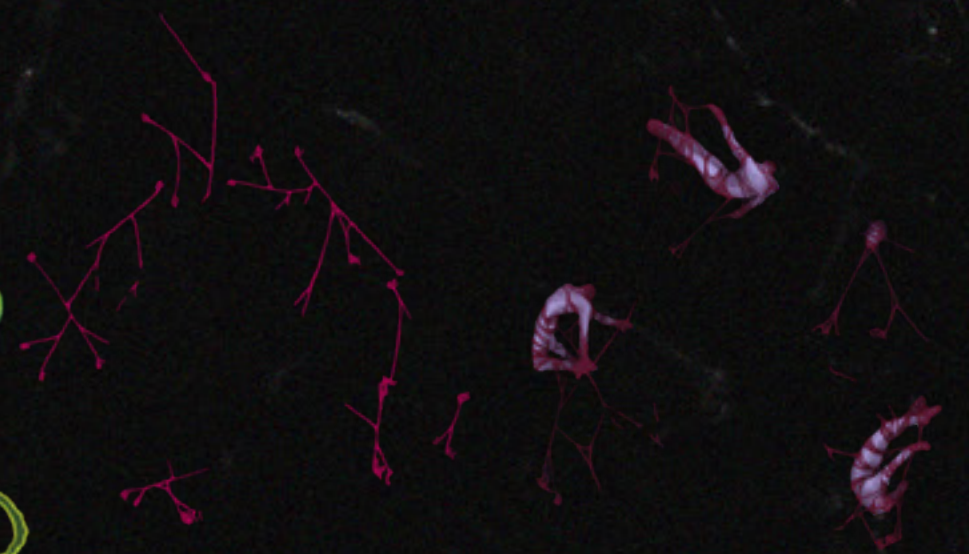
This page / Όλα τα μέρη που αποτελούν τον χαρακτήρα Fleshy.



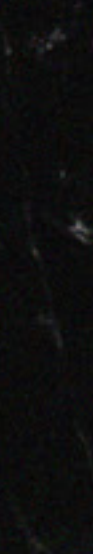
(Icon.1)



(Icon.2)



(Icon.3)



(Icon.4)



This page / Όλα τα frames, για τη κίνηση του προσώπου του χαρακτήρα Fleshy. Τα μάτια του χαρακτήρα ανοιγοκλείνουν σπαστικά και σε τυχαίους χρόνους γλύφει τα χείλη του δημιουργώντας μια άβολη έκφραση.





# INHABITANTS

## / ASTRAEA, THE HAND

**This spread /** Ενώ οι άλλοι χαρακτήρες αποτελούν προσωποποιημένη μορφή, ήθελα να αναλύσω τον βωμό που συναντάς. Ο ίδιος ο βωμός μπορεί να μην αποτελεί ζωντανό οργανισμό αλλά μέσα στον βωμό υπάρχει η παρουσία της θεάς ASTRAEA, είτε αλλιώς το "χέρι". Αγάλματα χεριών κατευθύνουν τον παίκτη από την πρώτη βασική πίστα του demo, τα οποία αποτελούν οιώνό της ενέργειας αυτής που σε κατευθύνει στη σωστή κατεύθυνση. Ο μύθος της Αστραία (Astraea), προέρχεται από την ελληνική μυθολογία, κόρη του Δία και της Θέμιδος ή κατ' άλλους του Αστραίου από την Ηώς. Κατά τη διάρκεια της χρυσής εποχής, αυτή η κοπέλα ζούσε στη γη, ανάμεσα στους ανθρώπους, τους οποίους ευλογούσε αλλά όταν γέρασε, η Αστραία, αποσύρθηκε και τοποθετήθηκε ανάμεσα στα αστέρια. Είναι η παρθένα θεά της δικαιοσύνης, της αθωότητας, της αγνότητας και της ακρίβειας.

**Design Analysis/** Στον σχεδιασμό του βωμού εμπνεύστηκα από κάλκινα αγαλματίδια σε μορφή χεριού που χρησιμοποιούνταν στη λατρεία του θεού Σαμπάζιου ((Βρετανικό Μουσείο).Ρωμαϊκός 1ος-2ος αιώνας Κ.Χ.) Τα χέρια είναι διακοσμημένα με θρησκευτικά σύμβολα και σχεδιάστηκαν για να στέκονται σε ιερά ή ήταν στερεωμένα σε στύλους για χρήση πομπής. Στην έρευνα μου παρατήρησα ότι πολλοί αρχαίοι πολιτισμοί χρησιμοποιούσαν το σύμβολο του χεριού ως προσωποποίηση κάποιου θεού και της οδήγησης του.

**Extra future Ideas/** Τα αγάλματα της Astraea, μπορεί να είναι μια μέθοδος του παιχνιδιού για να καταλαβαίνει ο παίκτης να πάει προς τη σωστή κατεύθυνση για τις επόμενες δοκιμασίες. Αγάλματα χεριών διαμοιρασμένα στο χάρτη του παιχνιδιού που θα δείχνουν προς τη κατεύθυνση της επόμενης πίστας.



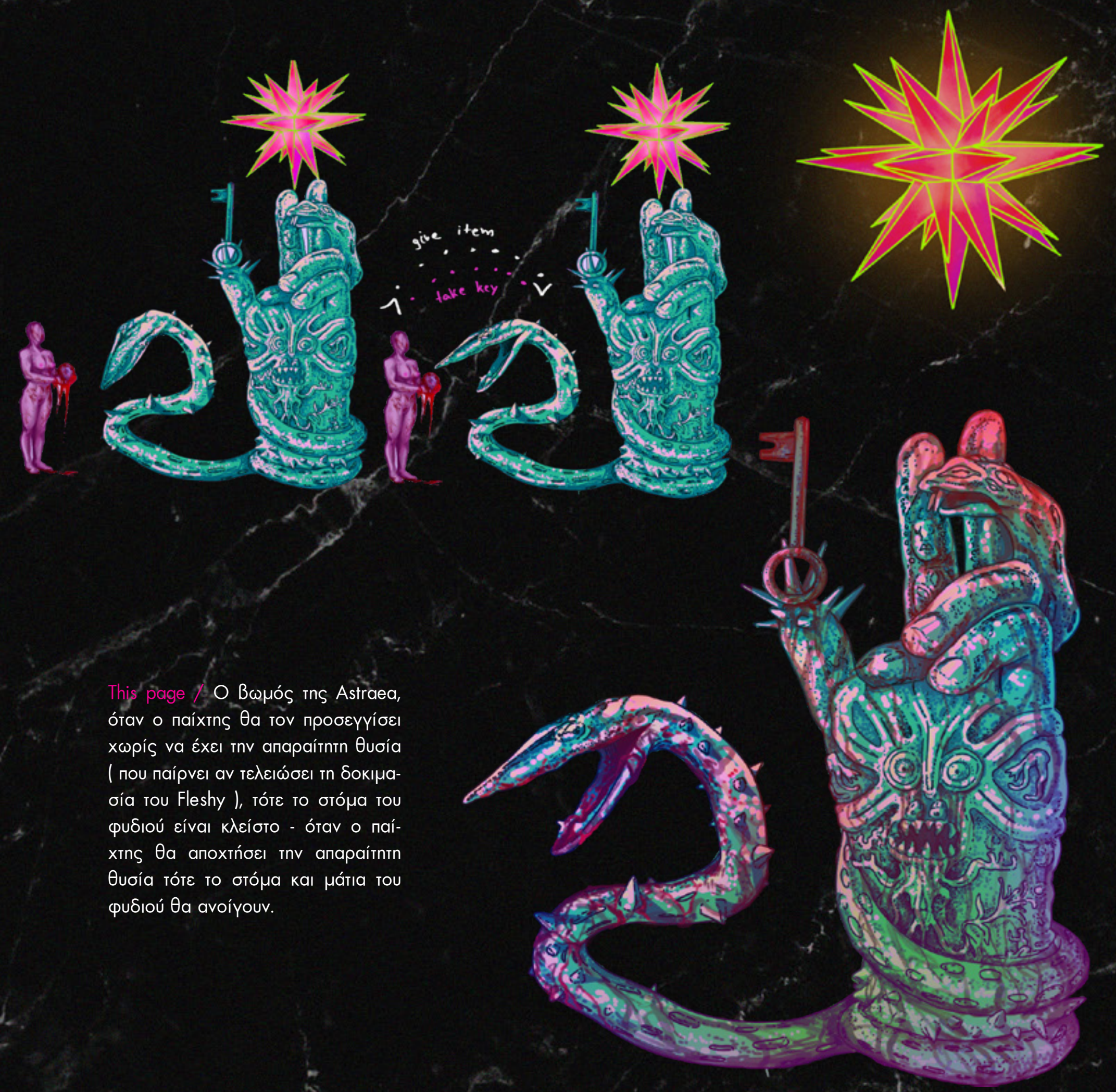
Λεπτομέρεια : Astrea, η παρθένα θεά της αθωότητας και της αγνότητας, από τον Salvator Rosa, 1665 // Έργο, Shinichi Sawada, 2013



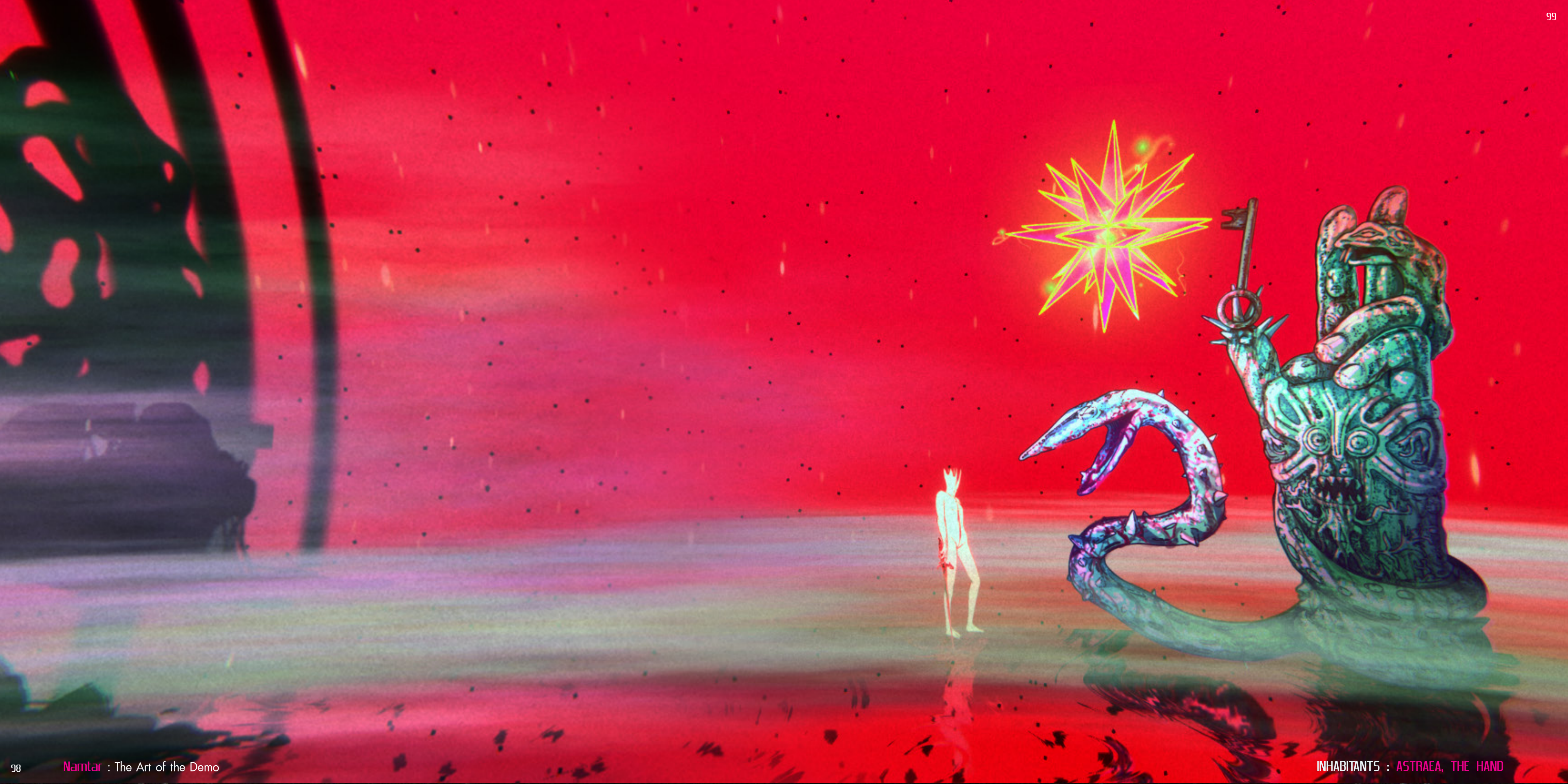
Λεπτομέρεια : αγαλματίδιο λατρείας θεού Σαμπάζιου (ρωμανικά: Sabazios) ο πατέρας του ουρανού θεός των Φρυγών και των Θρακών.



Λεπτομέρεια : έμπνευση από τρισδιάστατο αστέρι για τη σχεδίαση του



**This page /** Ο βωμός της Astraea, όταν ο παίκτης θα τον προσεγγίσει χωρίς να έχει την απαραίτητη θυσία ( που παίρνει αν τελειώσει τη δοκιμασία του Fleshly ), τότε το στόμα του φυδιού είναι κλειστό - όταν ο παίκτης θα αποκτήσει την απαραίτητη θυσία τότε το στόμα και μάτια του φυδιού θα ανοίγουν.



# INHABITANTS

## / OSRIS, KING OF GRIEF

**This spread /** Το boss του demo, ο ΟΣΡΙΣ, εμπνευσμένος κυρίως από Αιγυπτιακή μυθολογία. Όσιρις από τον θεό Όσιρις, του οποίου το όνομα είναι ελληνογενές και σύνθετο εκ των Όσιος και Ιερός, εξομοιώθηκε με πολλές θεότητες του ελληνικού πάνθεου, κυρίως δε με τον Διόνυσο και τον Άδν. Όντας αρχικά θεός της φύσης, ενσάρκωση του πνεύματος της βλάστησης, που πεθαίνει κατά το θερισμό και αναγεννάται όταν φυτρώνει ο σπόρος, ο Όσιρις λατρεύθηκε σε ολόκληρη την αρχαία Αίγυπτο ως θεός των νεκρών.

**Design Analysis/** Ο σχεδιασμός του Όσιρις χωρίζεται σε δύο φάσεις. Η πρώτη φάση : όπου φαντάζει ένα πλάσμα πολύ ψηλό με ένα τεράστιο μάτι, φτιαγμένο από σαρκική ύλη και διάφορα όργανα. Το "κεφάλι μάτι" περιτριγυρίζει το σώμα που μοιάζει με αγίο στεφάνι και τα πόδια του είναι ενωμένα σε μια εννοιαία δομή. Ακόμα φοράει πανοπλία φτιαγμένη από μώβ ιριδίζον πέτρα - παρατηρούνται σύμβολα "μάτια" χαραγμένα πάνω της. Στη δεύτερη φάση διαλύεται και αποκαλύπτονται κάτω από τη διαλυμένη σάρκα 3 νεκροκεφαλές αγκαθωτές σαν στέματα. Η πανοπλία διαλύεται και αποκαλύπτεται φορεσιά που θυμίζει επιδέσμους τυλιγμένους σε μια μούμια που μόλις ξύπνησε.

**Bosses purpose/**Οι βασικοί εχθροί του παιχνιδιού όπως ο Όσιρις, είναι πλάσματα σα τον πρωταγωνιστή που γεννήθηκαν στον NAMTAR, αλλά ποτέ δε μπόρεσαν να "ξεφύγουν". Αλλοιώθηκαν από το ίδιο το NAMTAR και τις αδυναμίες τους - καταδικασμένοι να υπηρετούν στην αιώνια λούπα δοκιμασιών του NAMTAR, μέχρι να εμφανιστεί κάποιος ικανός να τους καταστρέψει μέσω βιαιότητας και να τους απελευθερώσει. Ο παίχτης κάθε φορά που καταστρέφει έναν "καταδικασμένο" θα αποκτά μια καινούργια ικανότητα καταναλώνοντας την καρδιά του.



Λεπτομέρεια : Άγαλμα του Όσιρι 664 - 525 π.Χ., Γκίζα



Λεπτομέρεια : φωτογραφία αιγυπτιακής μούμιας, έμπνευση για λωρ'ιδες ρούχου στον σχεδιασμό



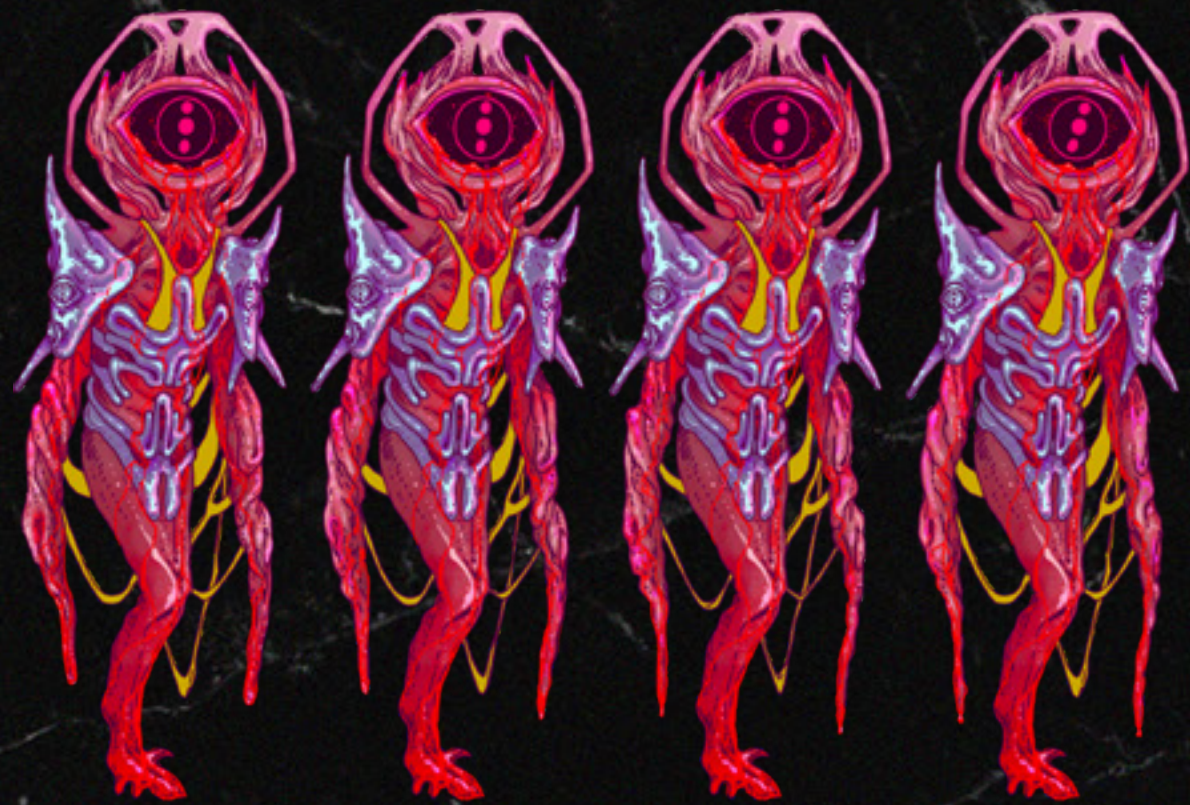
Λεπτομέρεια : φωτογραφία ανθρώπινου κρανίου



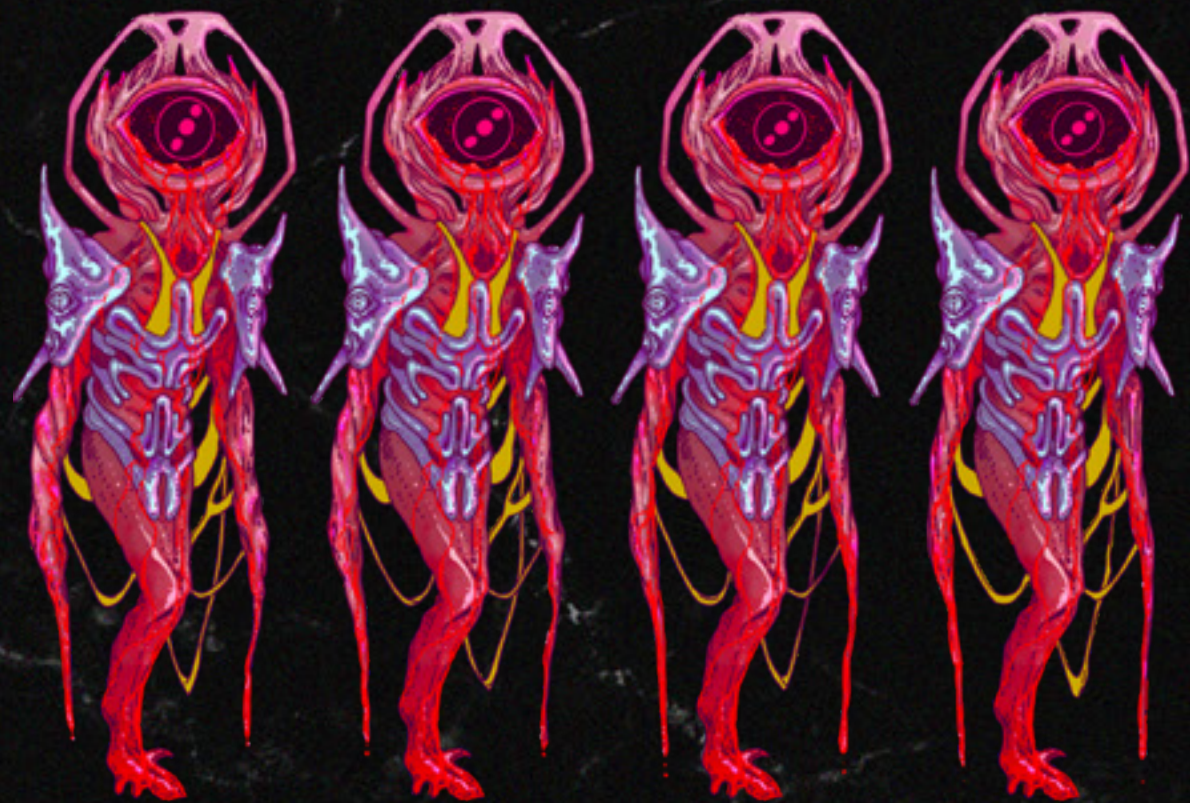
**This page /** Ολοκληρωμένα concept σχέδια, των δύο στάδιων του boss Osiris και οι χρωματικές παλλέτες που χρησιμοποιήθηκαν.

# INHABITANTS

## / OSRIS, ANIMATION SPRITES



*This spread* / Τελικά frames πλάσματος Osris, ο πρώτος βασικός εχθρός που πρέπει να εξοντώσει ο παίκτης. Το boss Osris, έχει δύο φάσεις (phases). Η αρχική του μορφή (phase1) και η μετεξέλιξη του όταν τον πολεμάς (phase2). Για το demo διαμορφώθηκαν τα τελικά frames animation για τη κατάσταση idle του Osris.



### • PHASE 1, IDLE

*This page* / Animation frames, Phase 1. Συνδιάζονται τεχνικές animation, morphing, cutout και frame by frame. Τα χέρια του πλάσματος, αλλάζουν μορφή με τον ρυθμό της αναπνοής. Το στέρνο διαστέλλεται και συστέλλεται για να δώσει την αίσθηση αναπνοής. Τα κομμάτια πανοπλίας στους ώμους με cutout τεχνική κινούνται ακολουθώντας το σώμα που αναπνέει και το μάτι του πλάσματος κάνει focus-defocus.



### • PHASE 2, IDLE

*This page* / Animation frames, Phase 2. Το πλάσμα στη τελική του μορφή αιωρείται, το στέρνο διαστέλλεται και συστέλλεται αναπνέοντας. Αίμα κυλάει με σπασμοδικά frames σε όλο το σώμα. Τα χέρια ακολουθούν μια πορεία αιώρησης, θυμίζουν κίνηση φτερών που δίνουν ώθηση από το έδαφος και οι λωρήδες της φορεσιάς πάλλονται για να δώσουν αίσθηση της αιώρησης.



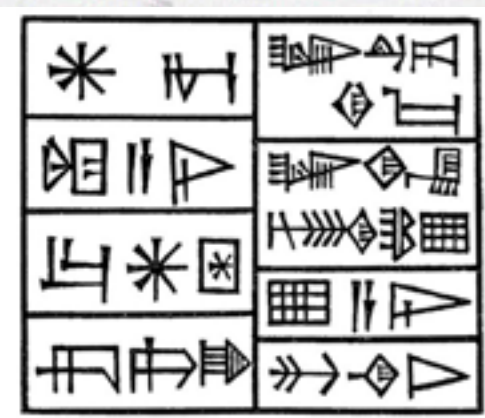
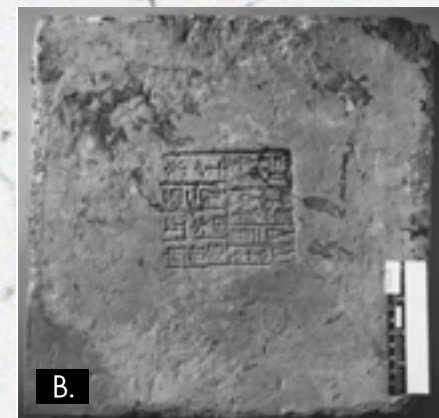
# UI/UX DESIGN



# UI/UX DESIGN

## / LOGO

**This spread** / Το λογότυπο του παιχνιδιού, είναι εμπνευσμένο σχεδιαστικά από την αρχαία Σουμεριακή γλώσσα. Η σουμεριακή γλώσσα είναι η γλώσσα της αρχαίας Ελλάδας. Ομιλούνταν στη νότια Μεσοποταμία τουλάχιστον από την 4η χιλιετία π.Χ. και είναι η αρχαιότερα μαρτυρημένη γνωστή γλώσσα(icon.A,B).

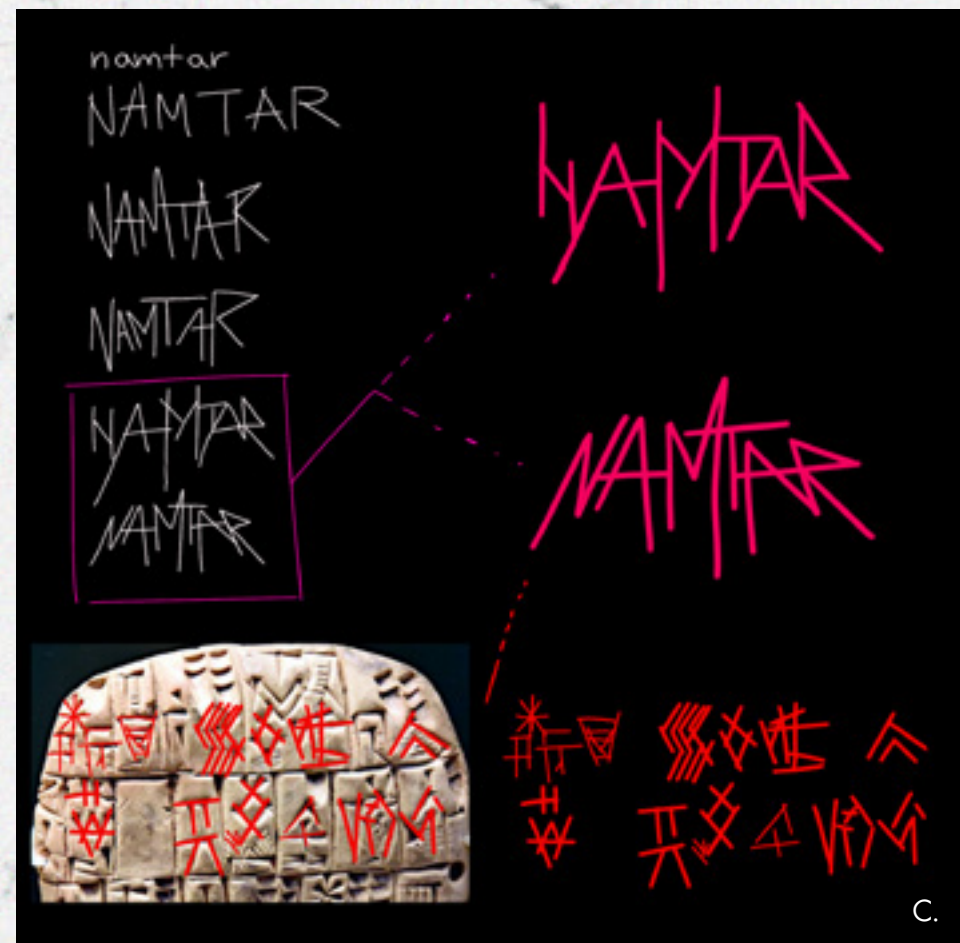


**Namtar** (Sumerian: , lit. 'fate')

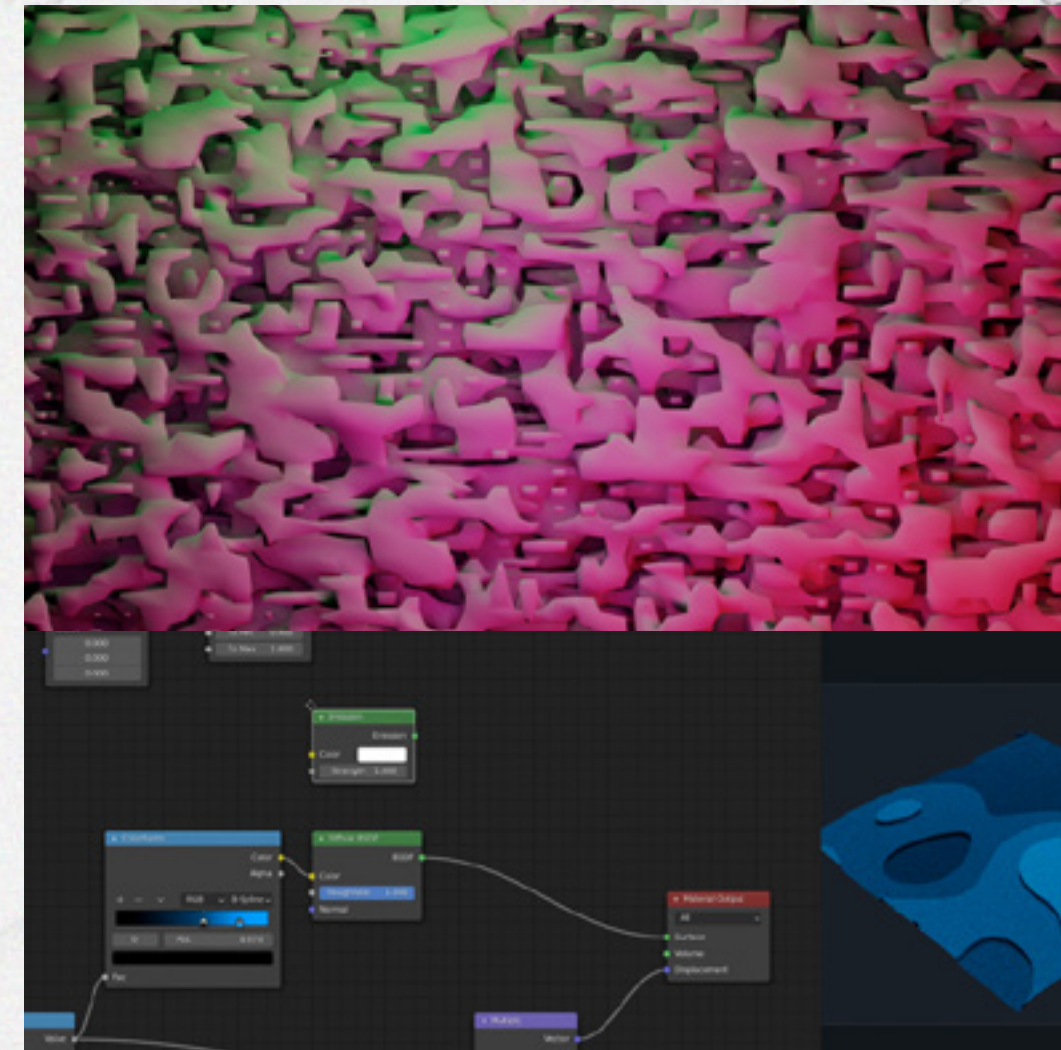
Στη μυθολογία της Μεσοποταμίας, ο Ναμτάρ ήταν μια δαιμονική θεότητα, θεός και αγγελιαφόρος του θανάτου - ταυτόχρονα η λέξη μεταφράζεται ως "πεπρωμένο".

**Design analysis** / Τα αλλόκοτα σχήματα της γραφής με εξέπληξαν και μέσα από μια τυπογραφική και σχεδιαστική μελέτη έφτασα στον τελικό σχεδιασμό(icon.C). Ήθελα να βρώ μια ισοροπία μεταξύ ευαναγνωσίας και περίεργου σύμβουλου που αποτελεί μια μορφή σαν τους περίεργους ρυθμούς που παρατηρούνται στη σουμεριακή γλώσσα.

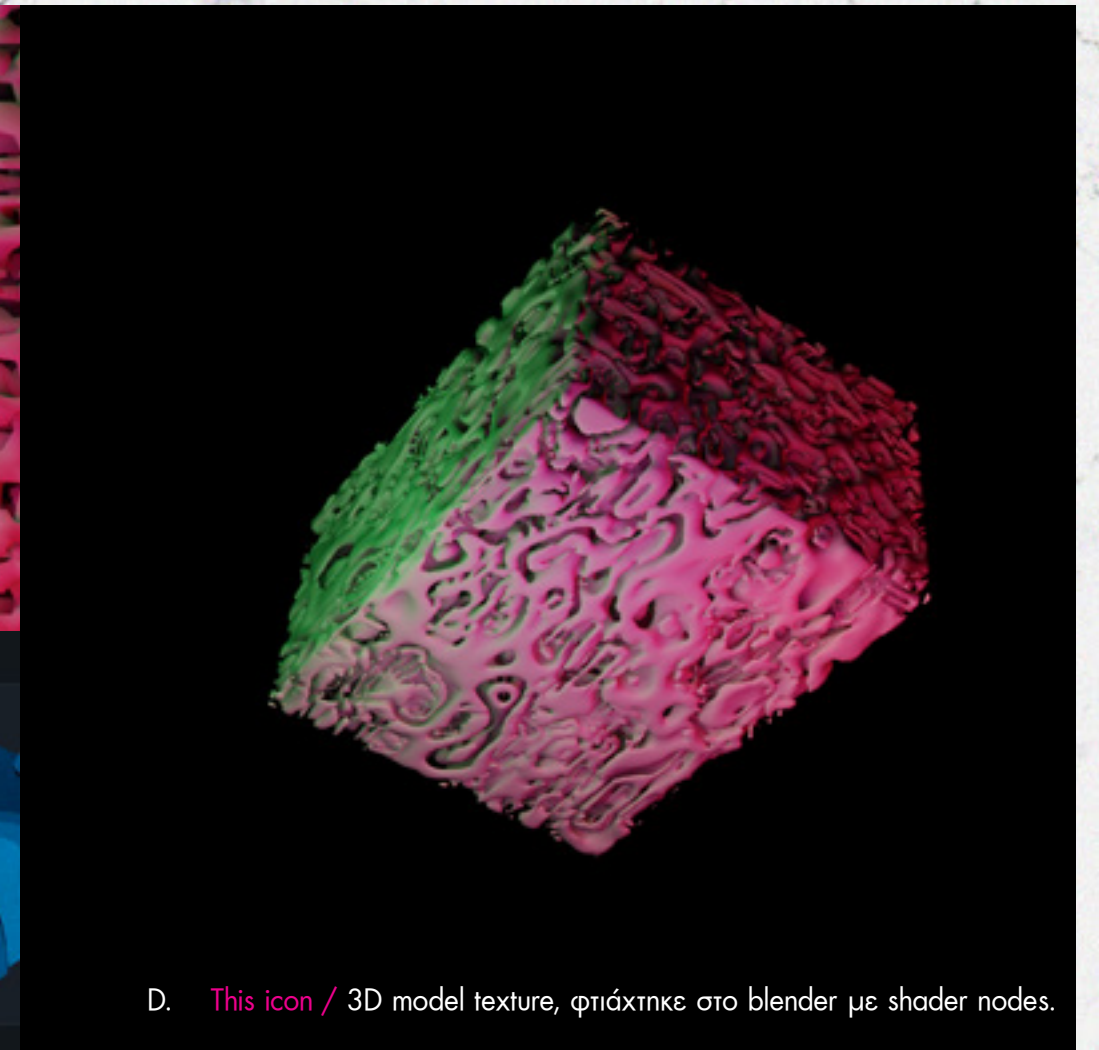
Σε επόμενη φάση σχεδιάστηκε στο blender το λογότυπο όπου του έδωσα όγκο και υφή(icon.E). Η υφή είναι shader node (icon.D)που προέκυψε μέσα από τυχαία πειράματα, αλλά με στόχο να μοιάζει με τη σουμεριακή γλώσσα χαραγμένη πάνω σε βράχους(icon.A).



**This page** / Σουμεριακή γραφή πάνω σε βράχους και ανάλυση γλώσσας.(A,B) / Πειράματα σχεδιασμού λογότυπου NAMTAR, εμπνευσμένο από σουμεριακή γραφή.



D. **This icon** / 3D model texture, φτιάχτηκε στο blender με shader nodes.



E. **This icon** / 3D model NAMTAR logo, στο blender

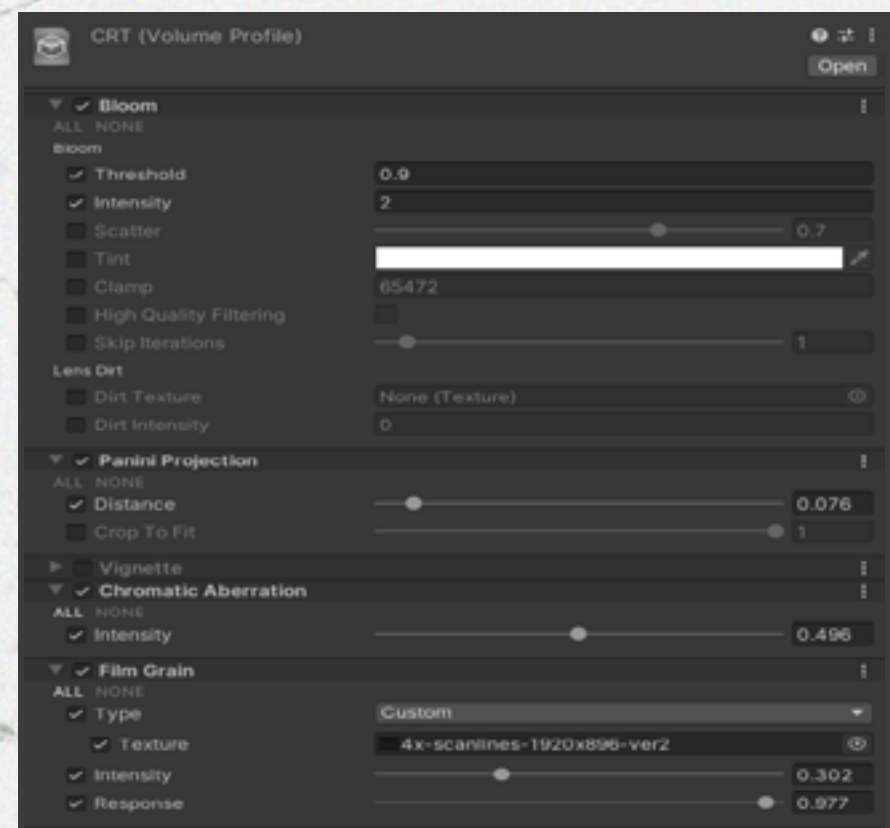
# UI/UX DESIGN

## / MAIN MENU DESIGN

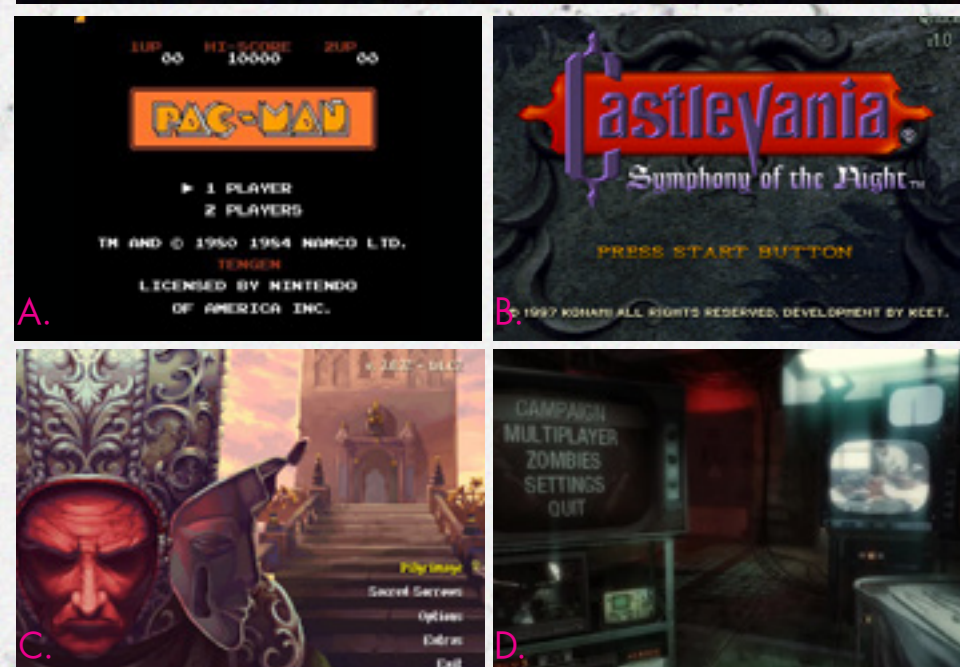
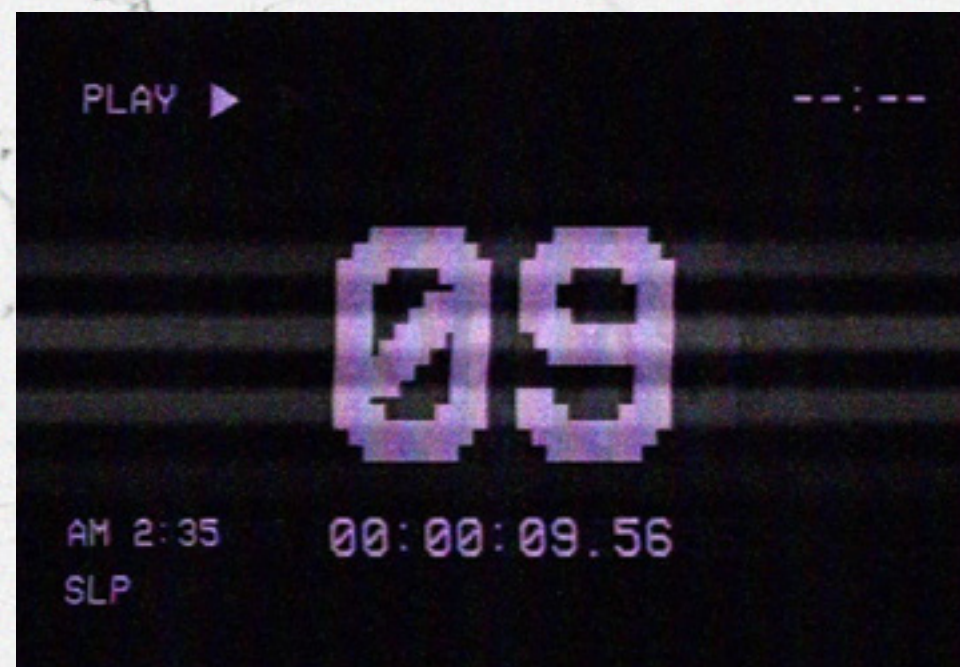
**This spread** / Στην σχεδίαση του main menu, έμεινα πιστή σε μια απλή και κλασσική προσέγγιση μενού. Βασικά κουμπιά, PLAY / OPTIONS / QUIT.

Παίρνοντας έμπνευση από τα πρώτα menu παιχνιδιών που σχεδιάστηκαν μέχρι και από πιο σύγχρονα designs, κατέληξα στο τελικό design.

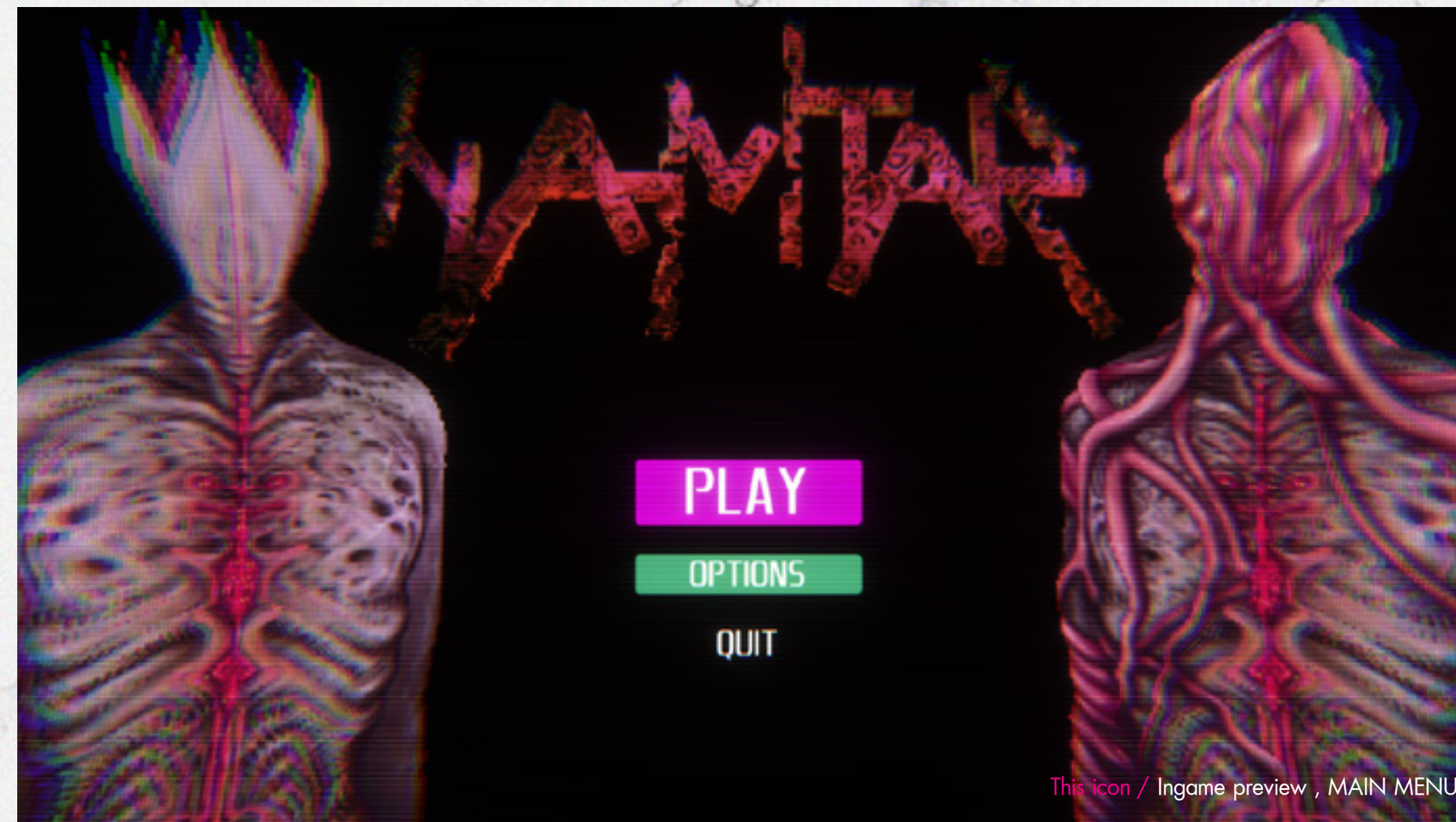
**Design analysis** / Κύρια έμπνευση ήταν η αισθητική των οθόνων τεχνολογίας CRT παιχνιδιομηχανών. Με post-processing εφέ μέσα στη Unity και πειράματα στις ρυθμίσεις της κάμερας - δημιουργήθηκε το παρακάτω volume profile. Ακόμα έγινε εικονογράφιση και animation στα σχεδιαστικά στοιχεία του main menu που είναι ο χαρακτήρας καλαμαράνθρωπος.



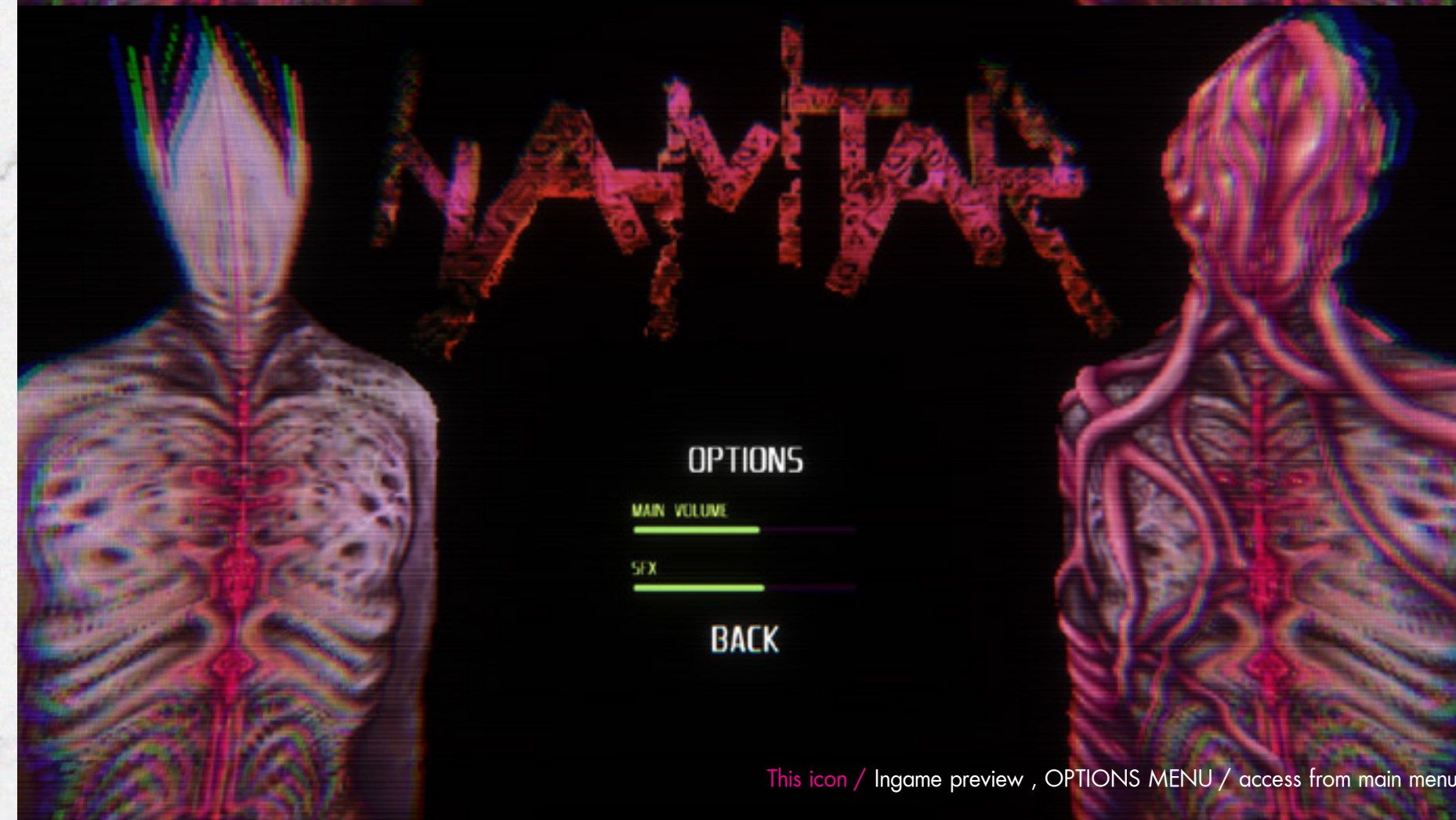
**Above** / Volume Profile που δημιουργήθηκε στη Unity, με συνδυασμό texture και διάφορα post processing effects που δημιούργησαν το τελικό αποτέλεσμα, εφέ αισθητικής οθόνης - σαν παλιά CRT(cathode ray tube) οθόνι.



**Right** / Παραδείγματα έρευνας, main menus από games. { A.Pacman 1980, B.Castlevania Symphony of the Night 1997, C. Blasphemous 2019, D.Call of Duty:Black Ops-Zombies 2011 }



This icon / Ingame preview , MAIN MENU



This icon / Ingame preview , OPTIONS MENU / access from main menu



# UI/UX DESIGN

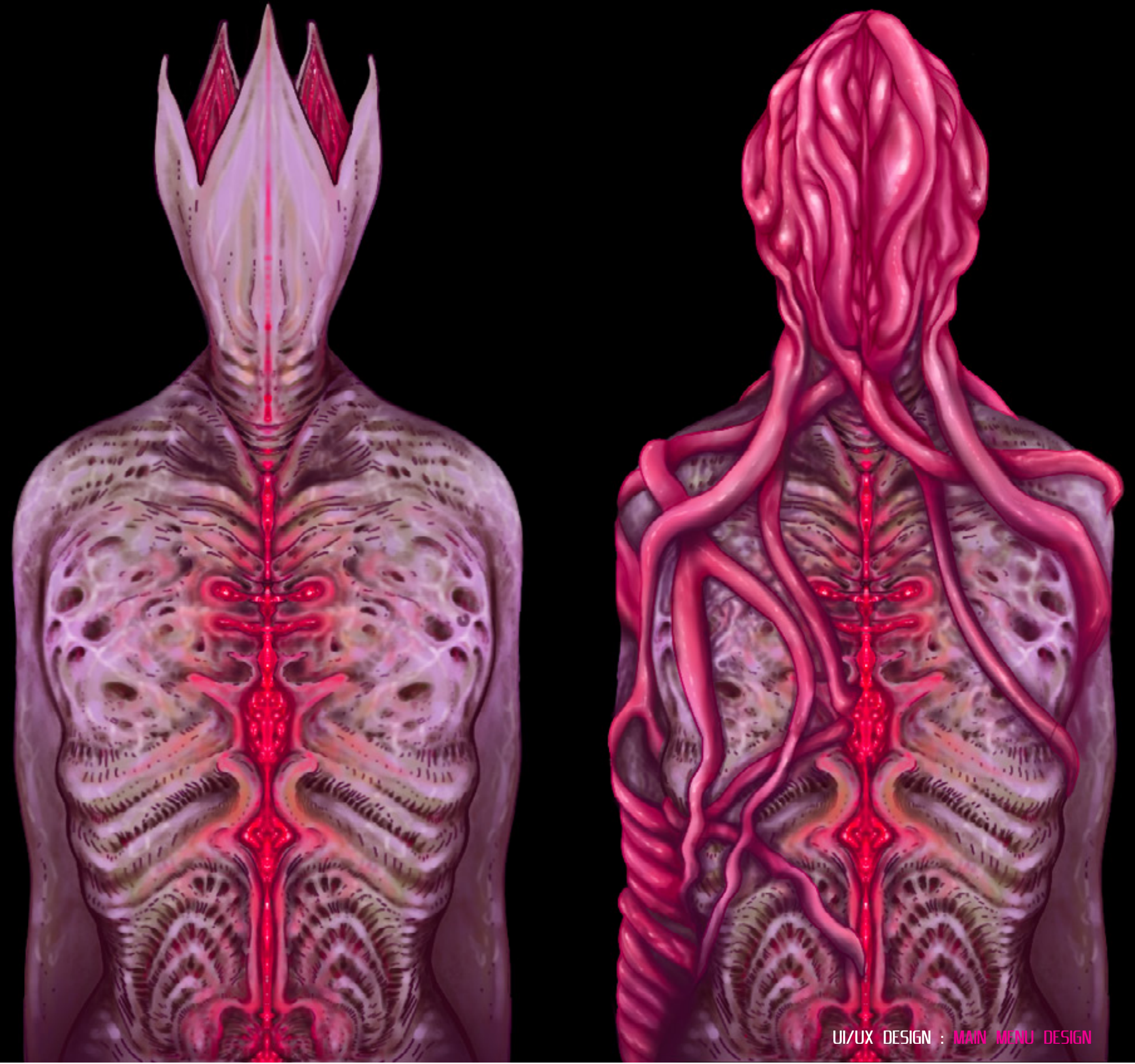
## / MAIN MENU DESIGN

**This spread** / Στην σχεδίαση του main menu, χρησιμοποιήθηκε concept art του κεντρικού χαρακτήρα. Ο σχεδιασμός έρχεται σε αντίθεση με τη σχεδίαση μέσα στο ίδιο το game, ο χαρακτήρας εδώ είναι σχεδιασμένος με πολύ ανάλυση με ένα είδος ρεαλιστικής προσέγγισης ενώ μέσα στο game ο χαρακτήρας είναι πιο μινιμαλιστικά σχεδιασμένος χωρίς πολλές λεπτομέρειες.

**Left** / Τελικός σχεδιασμός κεντρικού χαρακτήρα. Αρχικά σχεδιάστηκε ως μέρος του concept art αλλά στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε για το main menu του παιχνιδιού και σε επόμενη φάση του δώθηκε κίνηση με τεχνικές 2d frame by frame animation.



**Above** / Animation frames, για το σχεδιασμό του main menu. Ο χαρακτήρας αναπνέει και στις δύο μορφές του.



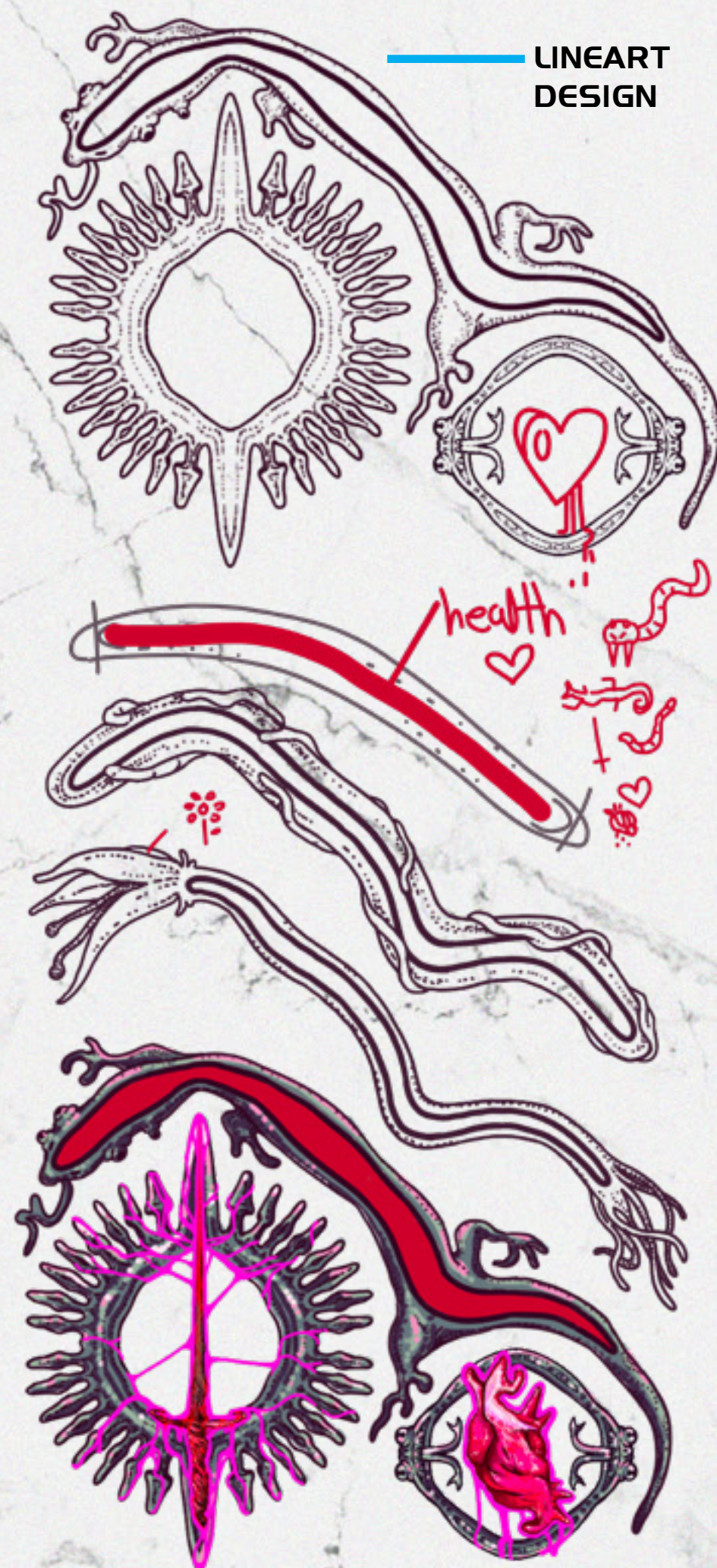
# UI/UX DESIGN

## / PLAYER STATUS UI

**This spread** / Ο σχεδιασμός της μπάρας ζωής του παίχτη αλλά και quick slot για αντικείμενο και όπλο του παίχτη ( θέση αντικειμένου με γρήγορη πρόσβαση ). Προσχέδια, χρωματικές παλλέτες και τελικό design.



**Left** / Ouroboros, Σύμβολο που απεικονίζει ένα φίδι ή ένα δράκο που καταβροχθίζει τη δική του ουρά και αυτό χρησιμοποιείται ειδικά για να αντιπροσωπεύει τον αιώνιο κύκλο καταστροφής και αναγέννησης. (Ουρόβορος σχέδιο, Κέρκυρα 1478)



**LINEART DESIGN**

**CIRCULAR HEALTH BAR**

**WEAPON SLOT**

**ITEM SLOT**

**Up** / Τελική μορφή Health bar, Item quickslot, Weapon quickslot .

**Design analysis** / Ο σχεδιασμός του UI ήθελα να εντάσσεται στην αισθητική και φιλοσοφία όλου του game. Ήθελα να χρησιμοποιήσω κάποιο συμβολισμό για την γέννηση, κατέληξα στον δράκο Ουροβορος και μετέτρεψα το σώμα του δράκου στην ένδειξη ζωής του χαρακτήρα. Μοιάζουν επίσης σαν θήκες φτιαγμένες από πέτρα.

Η μπάρα ζωής είναι κυκλική και μειώνετε με την φορά του ρολογιού και αυξάνετε με την αντίθετη φορά. Δημιουργήθηκε με procedural graphics και κώδικα.

**Down** / Άλλα παραδείγματα healthbar/quickslots. a. Hollow knight , b. Blasphemous , c. Overwatch



**Up** / Η κυκλική μπάρα ζωής δημιουργήθηκε με script και χρήση procedural graphics.

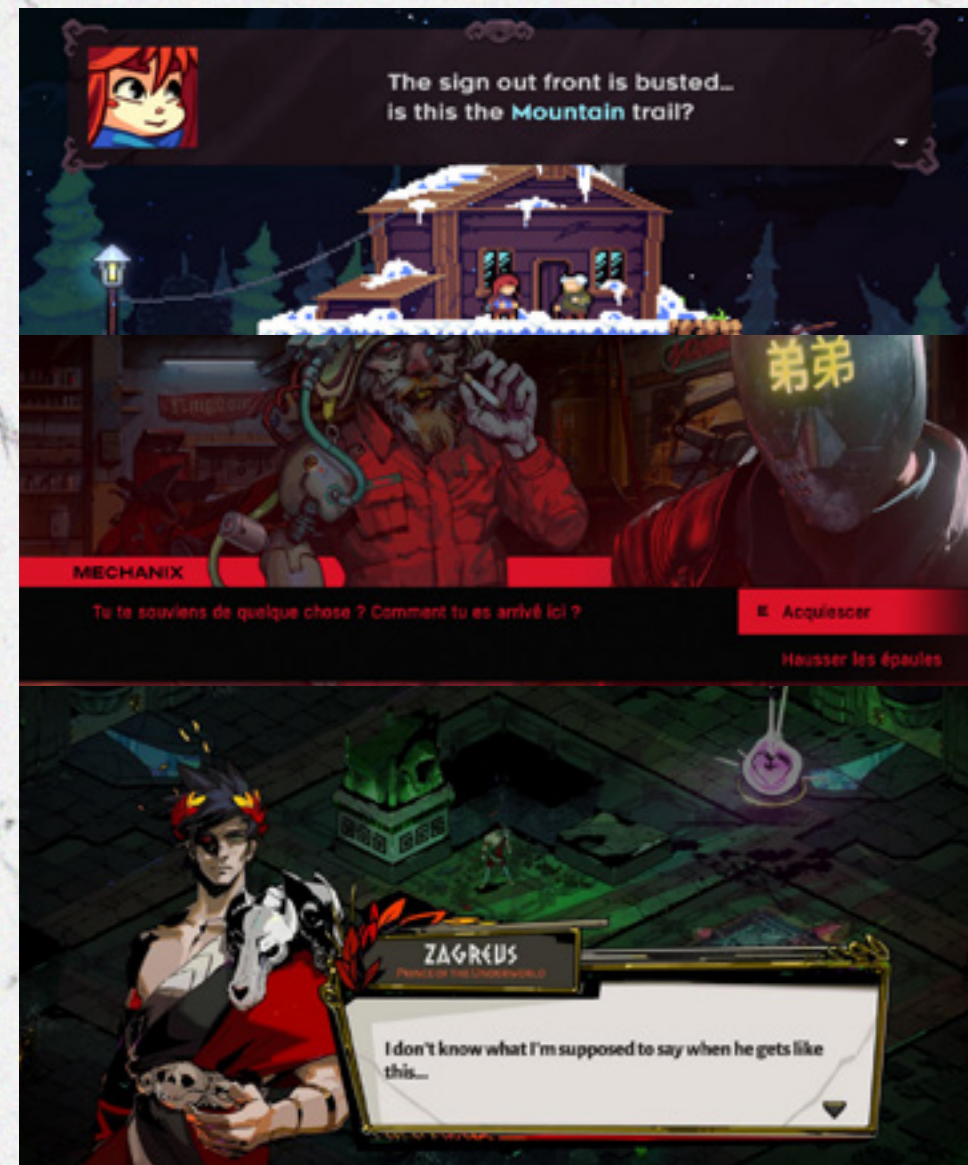


**This icon** / Ingame preview , Healthbar / Weapon slot / Item slot.

## / DIALOGUE SYSTEM

**This spread /** Το σύστημα του διαλόγου σε ένα game είναι από τις βασικότερες λειτουργίες αν αποφασίσουν οι developers να βάλουν κάποιο είδος επικοινωνίας είτε επιλογής ομιλίας του παίκτη με τα ηρώα (NPC = Non Playable Character). Αναλόγως τον σχεδιασμό, μπορεί να δοθεί άλλη έμφαση στην επικοινωνία και το συναισθηματικό δέσιμο του παίκτη με τους χαρακτήρες που συναντά. Κάποια παιχνίδια έχουν πολύ μινιμαλιστικό σχεδιασμό και χρησιμοποιούν ένα απλό ορθογώνιο για τα κείμενα ενώ άλλα παιχνίδια επιλέγουν να συμπεριλάβουν εικονογραφήσεις δίπλα στα πλαίσια διαλόγου για να κάνουν πιο άμεση την ομιλία με τον χαρακτήρα που επικοινωνείς.

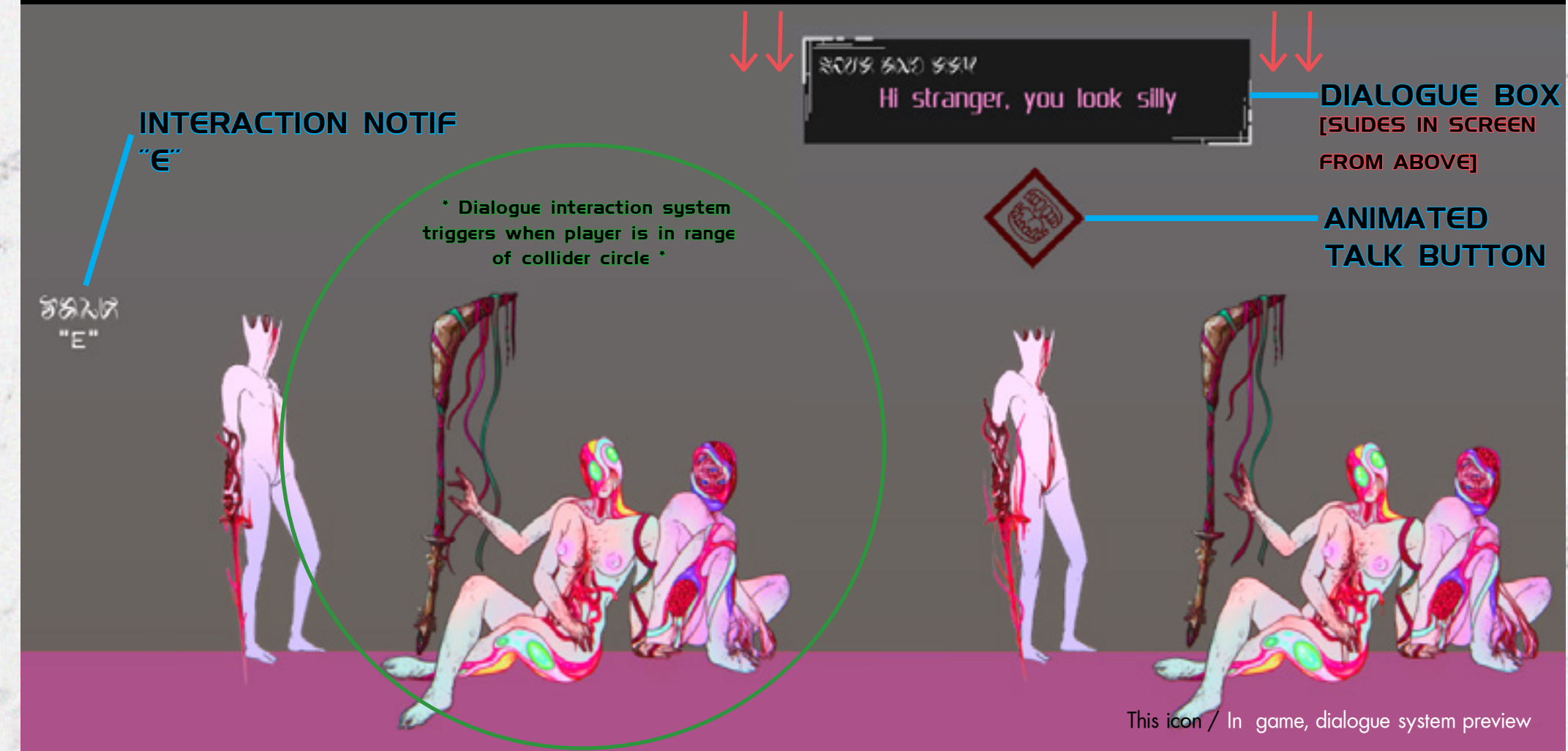
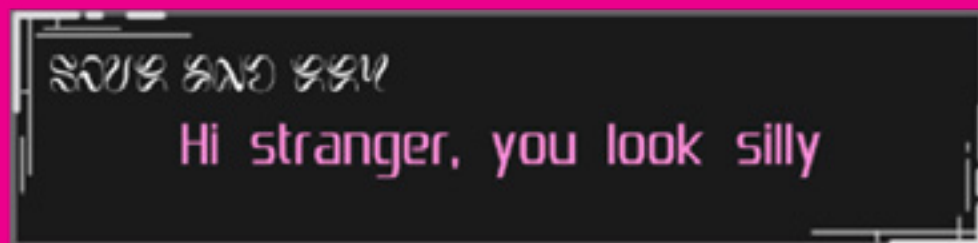
**Design Analysis /** Για το demo επέλεξα να διαμορφώσω ένα απλό σύστημα διαλόγου με πλαίσιο, στο οποίο ο χρήστης το χρησιμοποιεί είτε κάνοντας κλικ στο περιστρεφόμενο "κουμπί στόμα" είτε πατώντας "space". Το πλαίσιο είναι σε μαύρη απόχρωση με άσπρα προς λευκά γράμματα - για να διαβάζεται εύκολα σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα.



**Right /** Παραδείγματα έρευνας, για dialogue UI UX σε άλλα games. { A. Celeste 2018, B. Ruiner 2017, C. Hades 2020 }



**Above /** Ingame preview dialogue system UI UX - σε τελικό διαμορφωμένο περιβάλλον.



This icon / In game, dialogue system preview

# UI/UX DESIGN

## / CONTROLS

This spread / Τα controls σε ένα παιχνίδι αποτελούν βασικό οδηγό που ο παίκτης μπορεί να έχει γρήγορη πρόσβαση για να καταλάβει τους χειρισμούς.

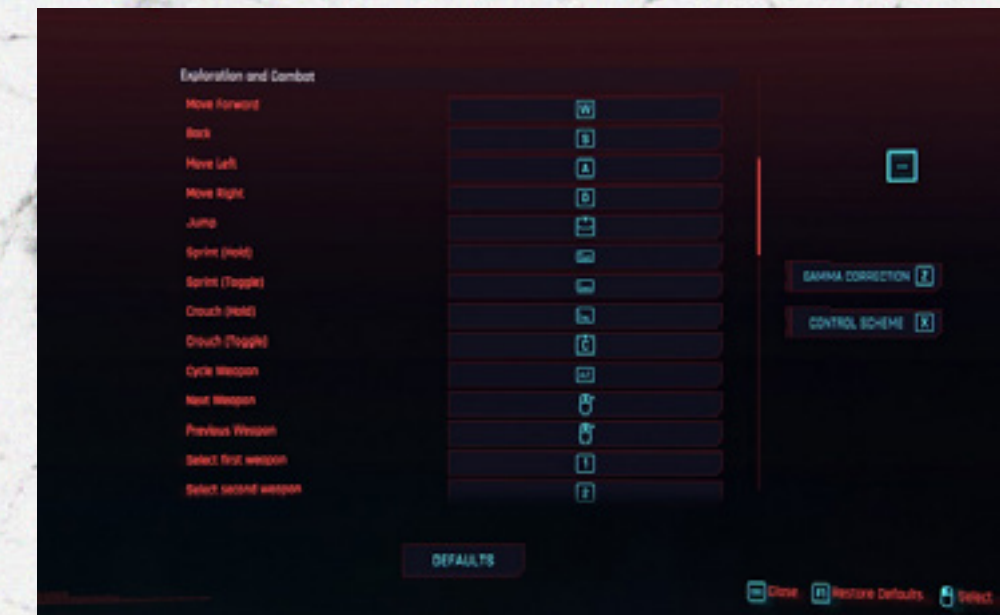
Design Analysis / Κύριος στόχος η πληροφορία να επικοινωνείται γρήγορα και απλά μέσα από ένα διάγραμμα. Η χρήση της εικόνας βοηθάει στην καλύτερη κατανόηση των λειτουργιών.



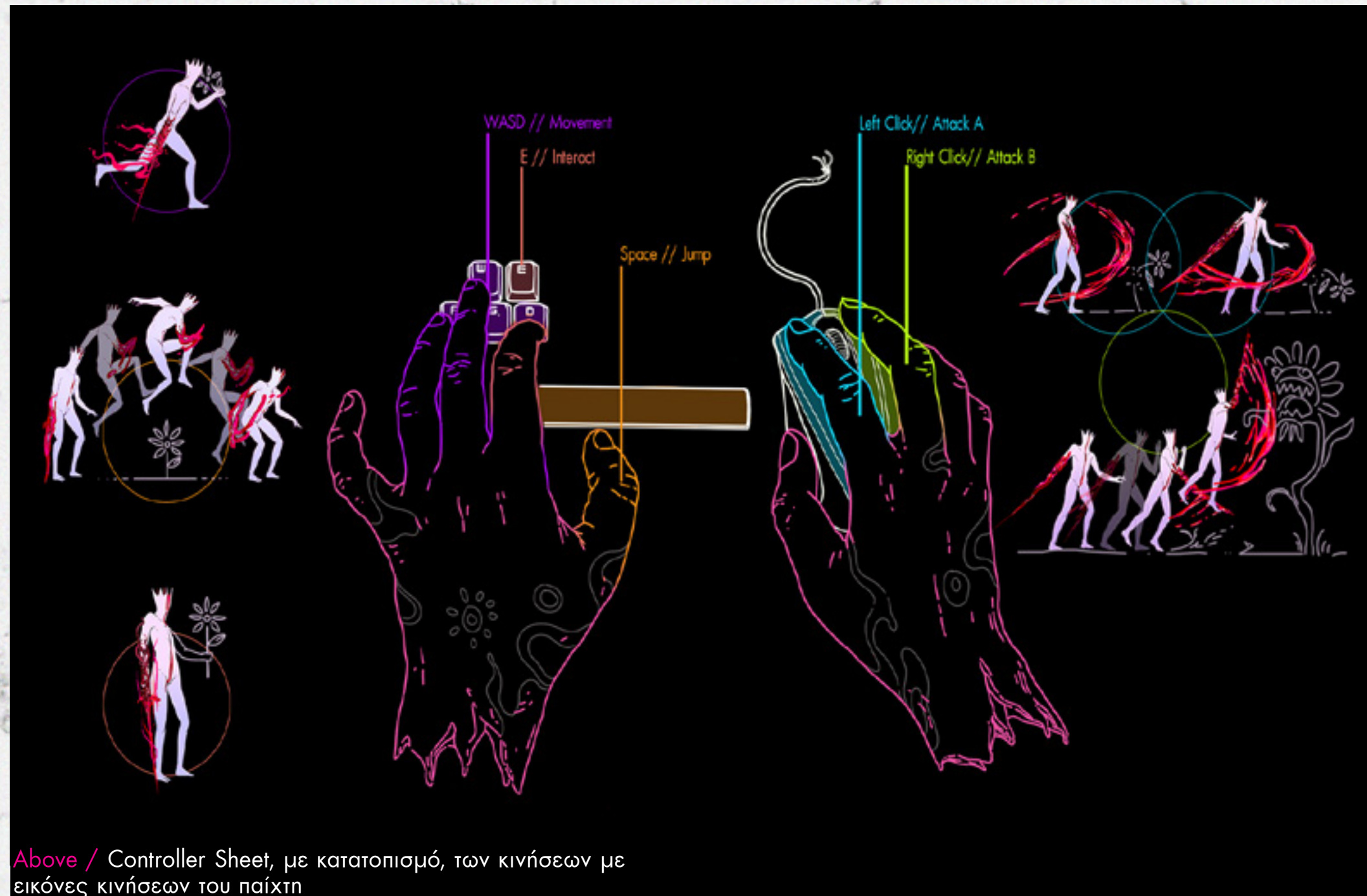
Above / Παραδείγματα έρευνας, MAIN MENU design, System Shock 2023/



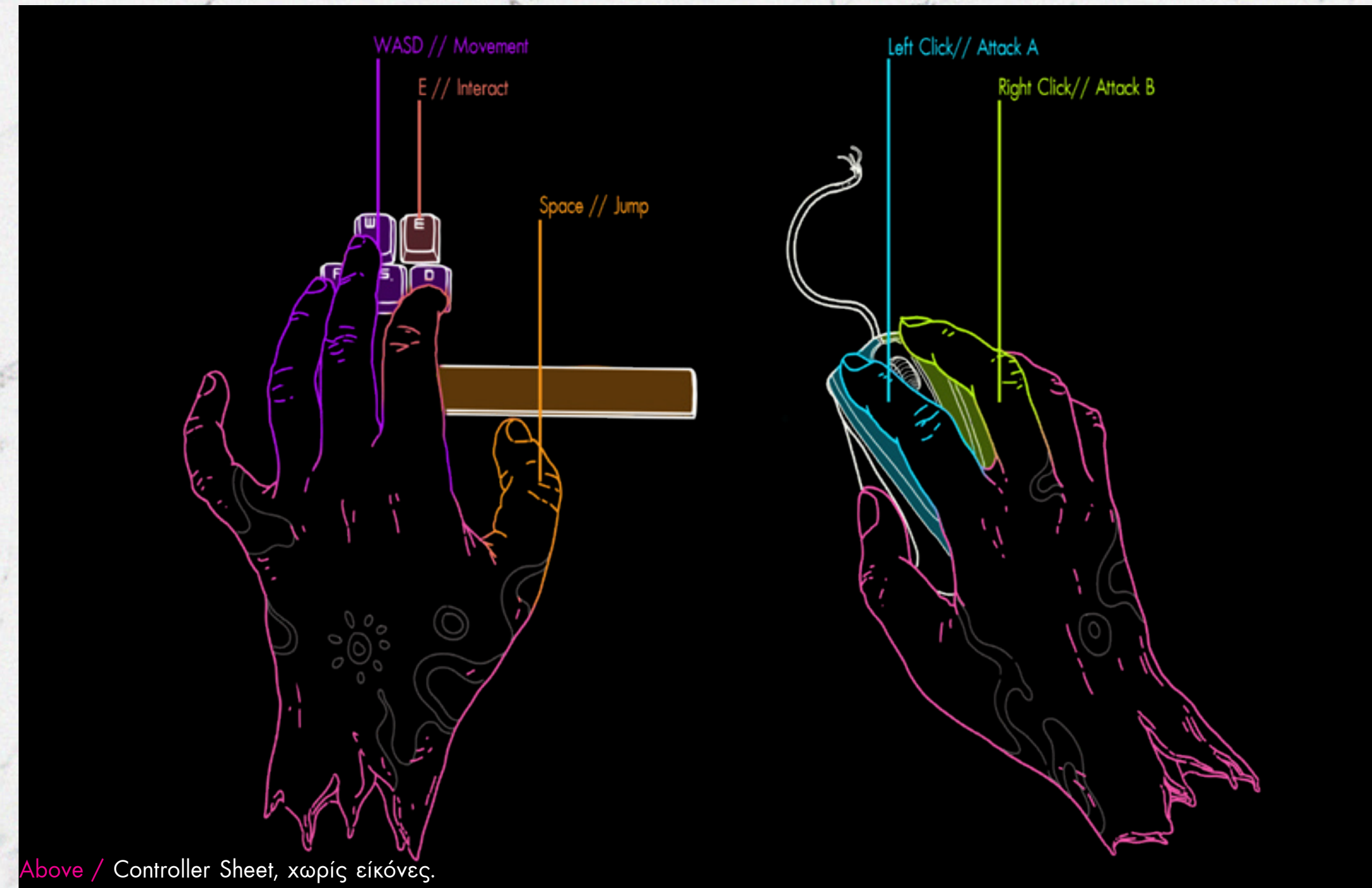
Above / Παραδείγματα έρευνας, MAIN MENU design, Sea of Thieves /2018



Above / Παραδείγματα έρευνας, MAIN MENU design, Cyberpunk 2077/2020

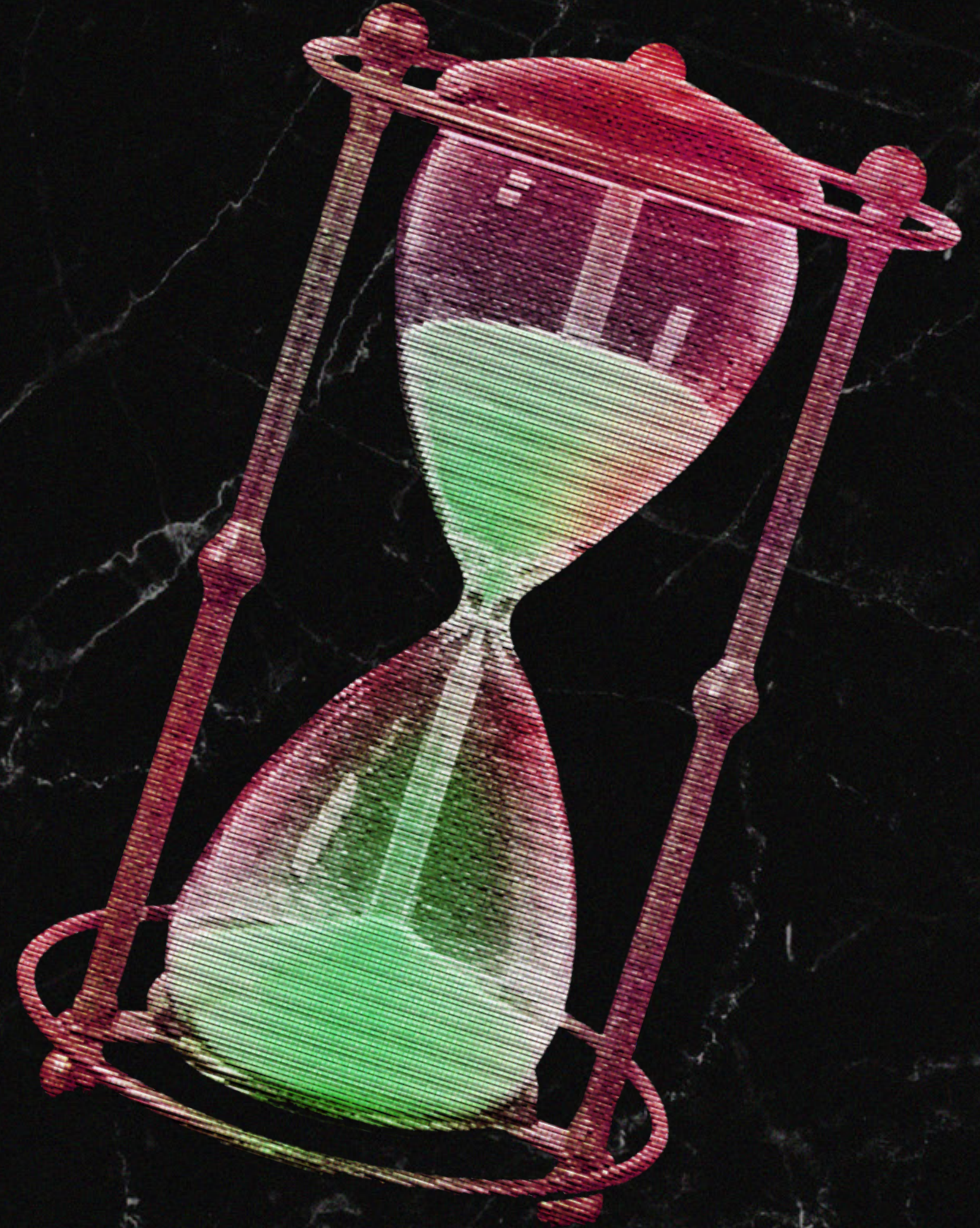


Above / Controller Sheet, με κατατοπισμό, των κινήσεων με εικόνες κινήσεων του παίκτη



Above / Controller Sheet, χωρίς εικόνες.

# PERSPECTIVES



# PERSPECTIVES

## / BOSS FIGHT

**Fight Strategy /** Το Boss Fight αντιπροσωπεύει ένα σημαντικό, προκλητικό εμπόδιο στην αφήγηση του παιχνιδιού που απαιτεί από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν όλους τους πόρους και τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει προηγουμένως. Αντιπροσωπεύει μια μετάβαση από το ομαλό, εύκολο παιχνίδι σε μια κατάσταση υψηλής έντασης. Αυτός ο διακόπτης φέρνει το Core Drive 2: Development & Accomplishment, καθώς ο παίκτης αισθάνεται μια αίσθηση επιτυχίας για να ξεπεράσει μια τρομερή πρόκληση. Μια αίσθηση ολοκλήρωσης που έρχεται με την υπέρβαση ενός σημαντικού εμποδίου. Εδώ βρίσκεται ο ρόλος του Boss Fight.

### Boss Phases /

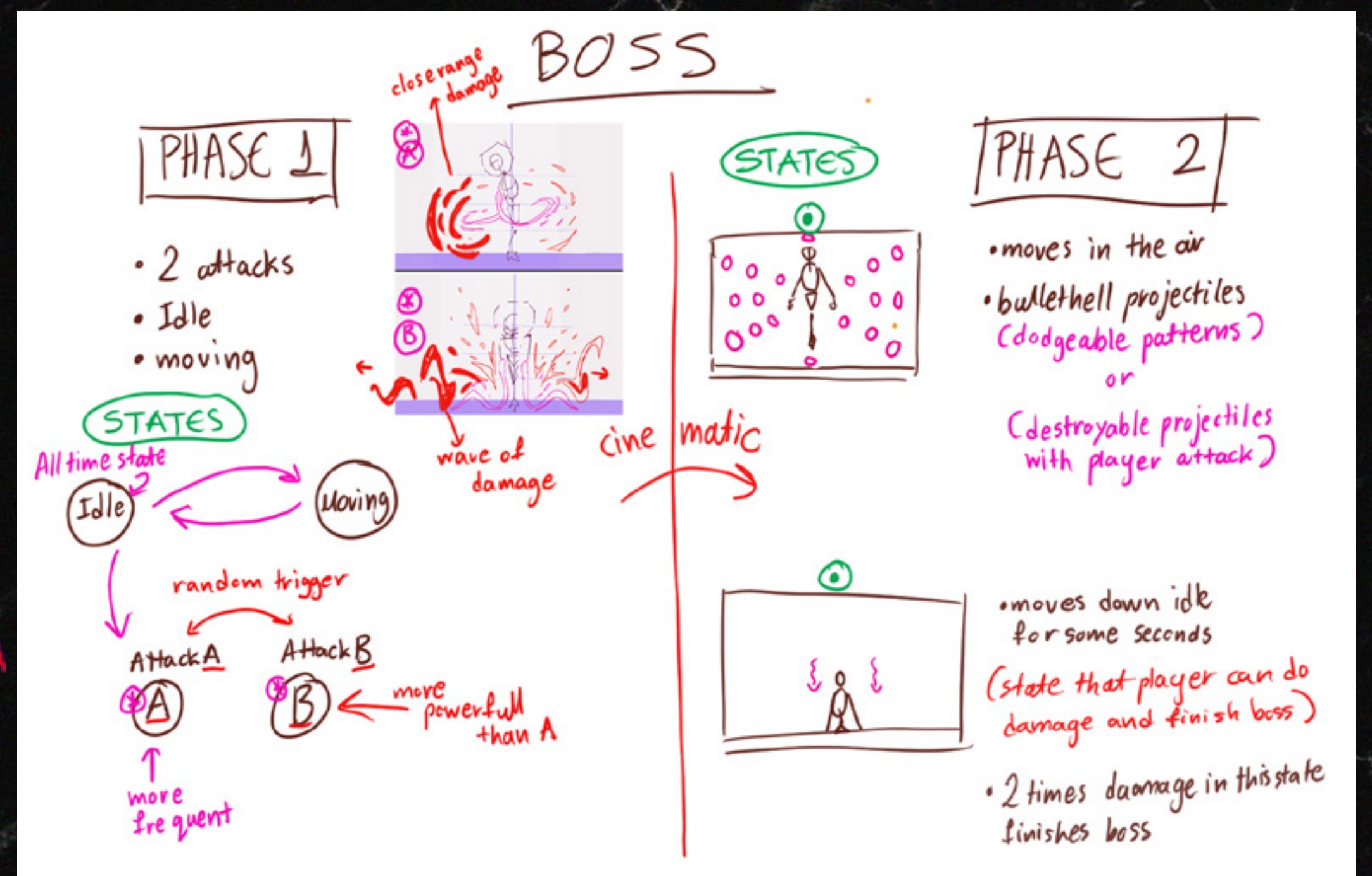
Το boss χωρίζεται σε δύο φάσεις :

1. Στη πρώτη φάση, ο εχθρός έχει τη πρώτη του μορφή και κυρίως θα επιτίθεται στον παίκτη με κινήσεις "mellee" σε κοντινή απόσταση που ο παίκτης θα πρέπει να τις αποκρούσει σε σωστό χρόνο και να επιβιώσει μέχρι το boss εν τέλη θα κουραστεί και θα μεταμορφωθεί στην επόμενη πιο δυνατή του μορφή.

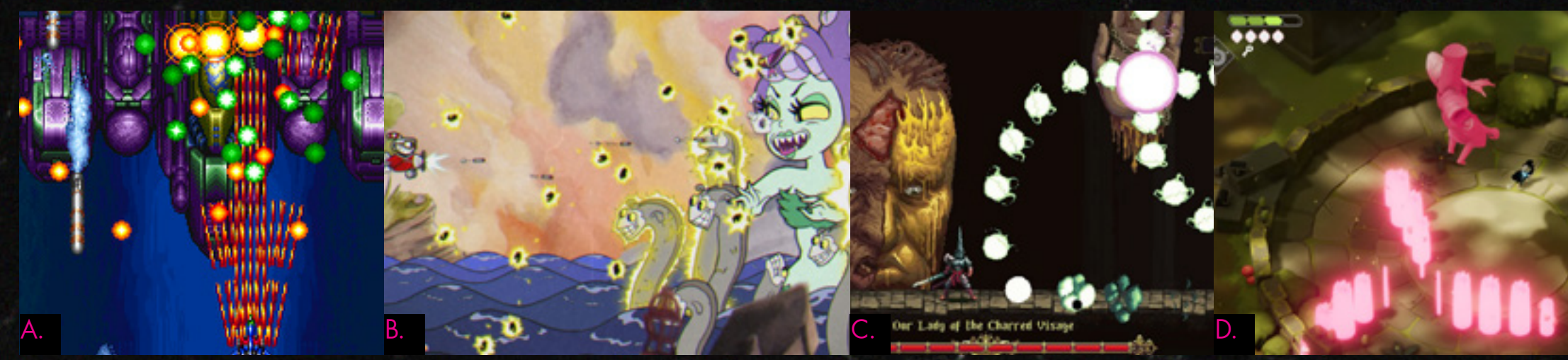
2. Στη δεύτερη φάση το boss παίρνει την δεύτερη πιο ισχυρή του μορφή, αιωρείται - και σε αυτό το στάδιο - έχει τις πιο δυνατές κινήσεις σε μορφή bullet hell που ο παίκτης πρέπει να αποφύγει και ταυτόχρονα να βρει τη κατάλληλη στιγμή να του επιτεθεί.



Above / Τελικά σχέδια concept art και ingame models του πρώτου boss. Το boss έχει δύο διαφορετικές φάσεις ώπου να πηθθεί.



This icon / Mindmap και logigrams για την λογική του boss και τα διάφορα στάδια που πρέπει να αντιμετωπίσει ο παίκτης.



This icon / Παραδείγματα έρευνας από bosses σε άλλα παιχνίδια. Συγκεκριμένα με νοοτροπία Bullet Hell. { A. Batsugun 1993, B. Cuphead 2017, C. Blasphemous 2019, D. Deaths Door 2021 }

# PERSPECTIVES

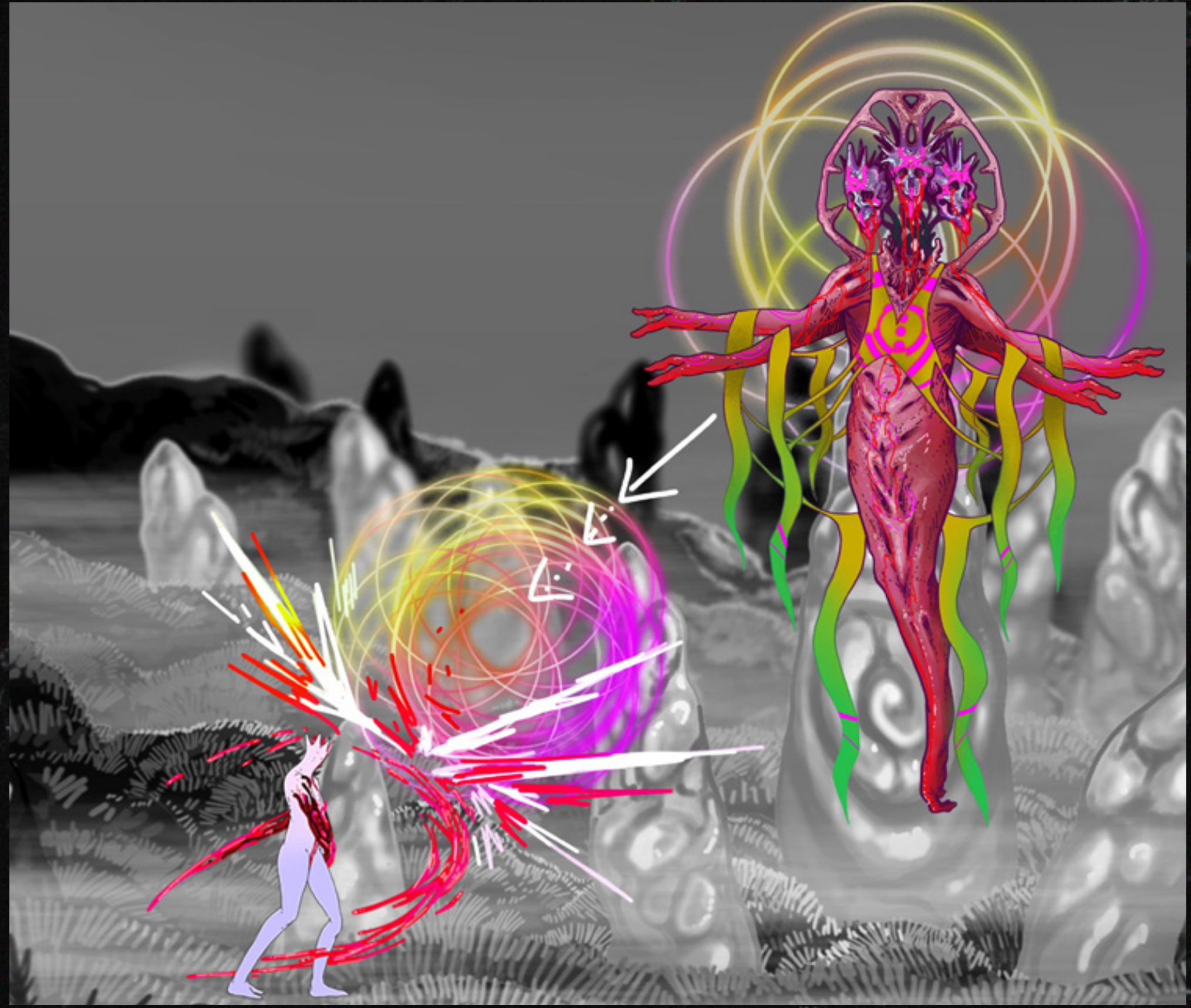
## / BOSS FIGHT

### • ATTACK IDEA 1



Above / Attack Idea 1

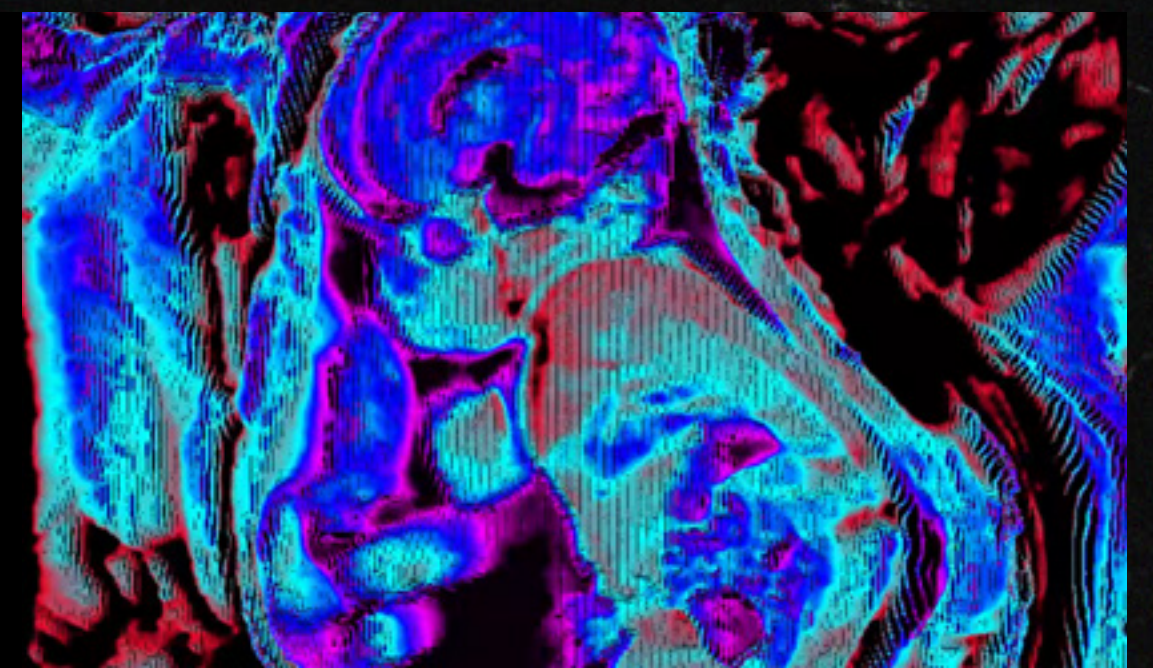
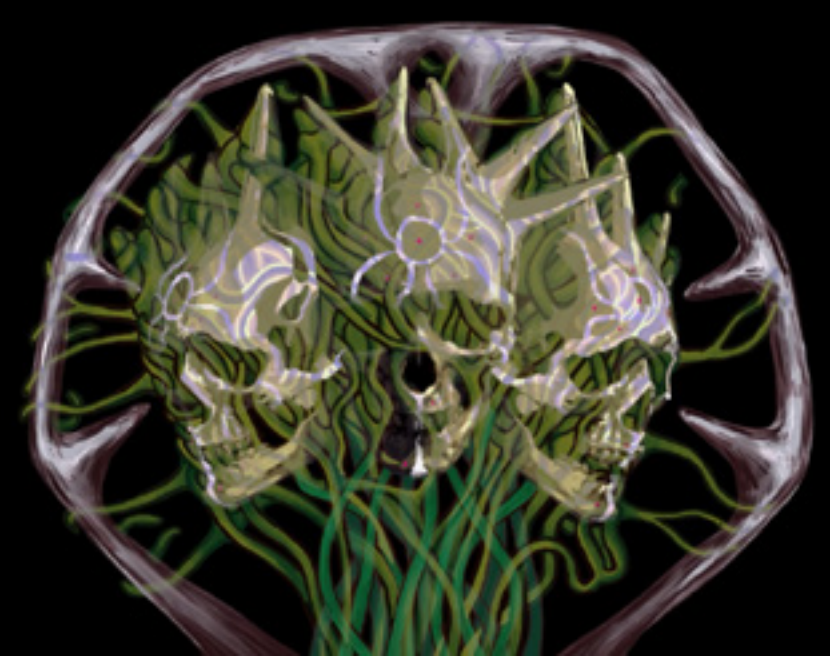
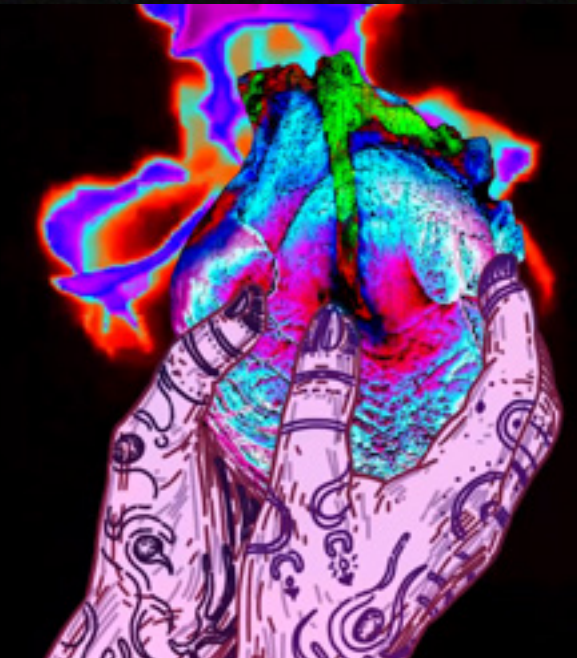
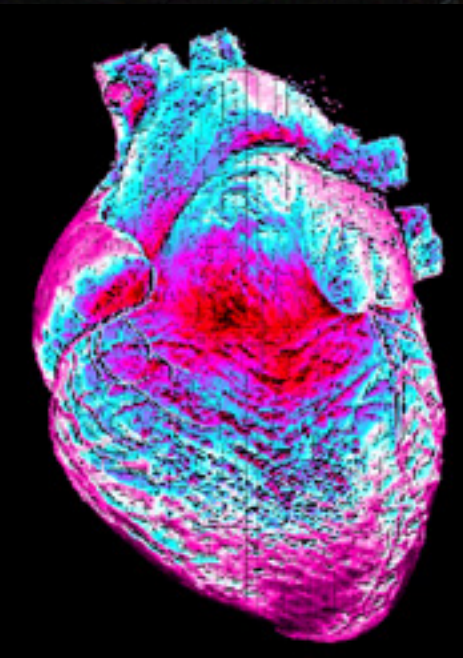
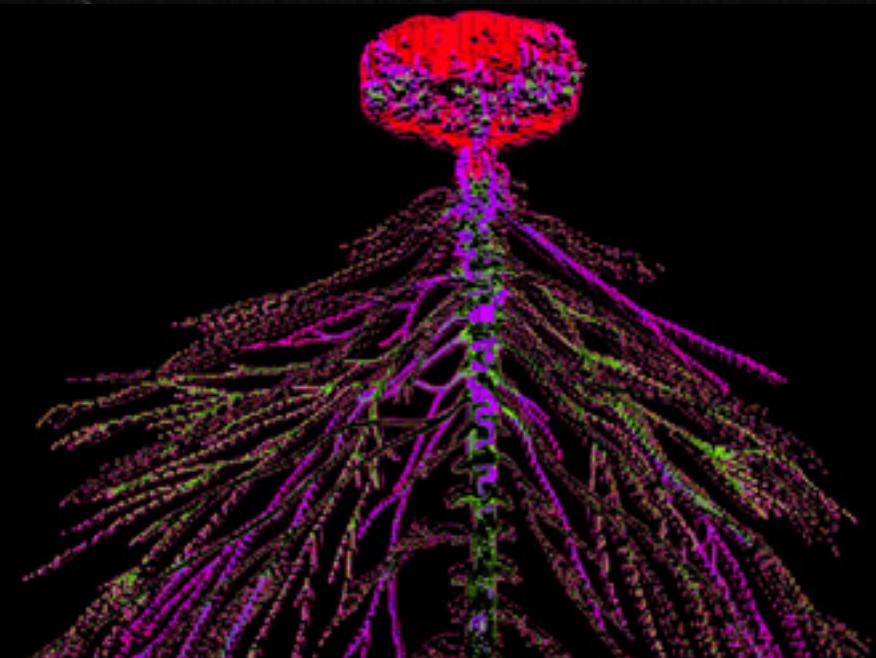
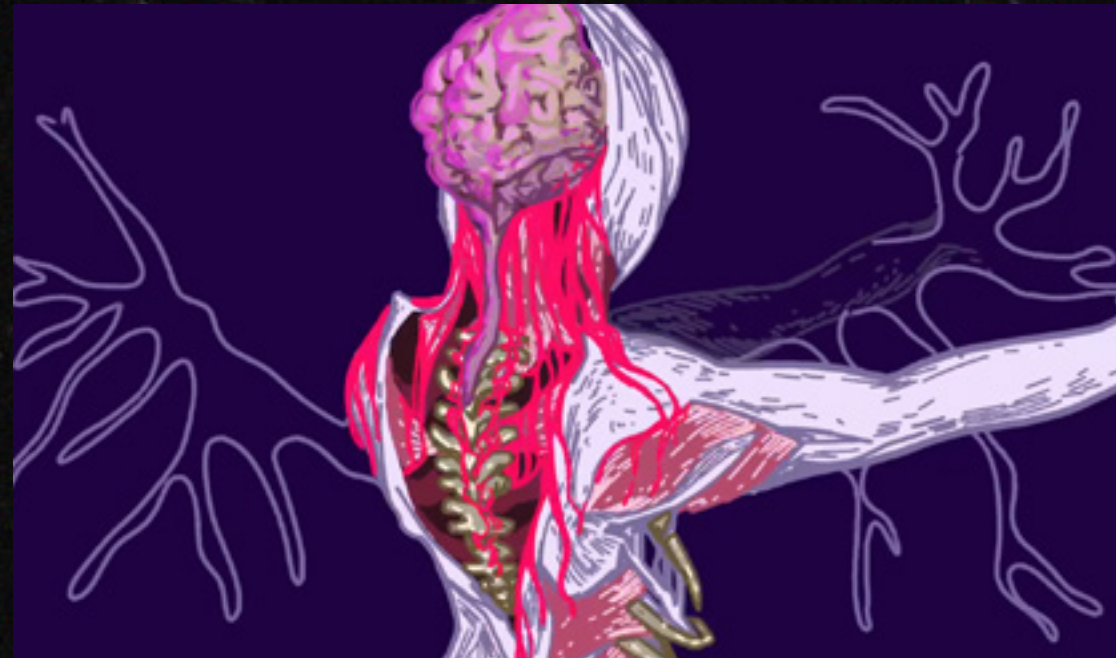
### • ATTACK IDEA 2



Above / Attack Idea 2

# PERSPECTIVES

## / CINEMATIC SEQUENCES



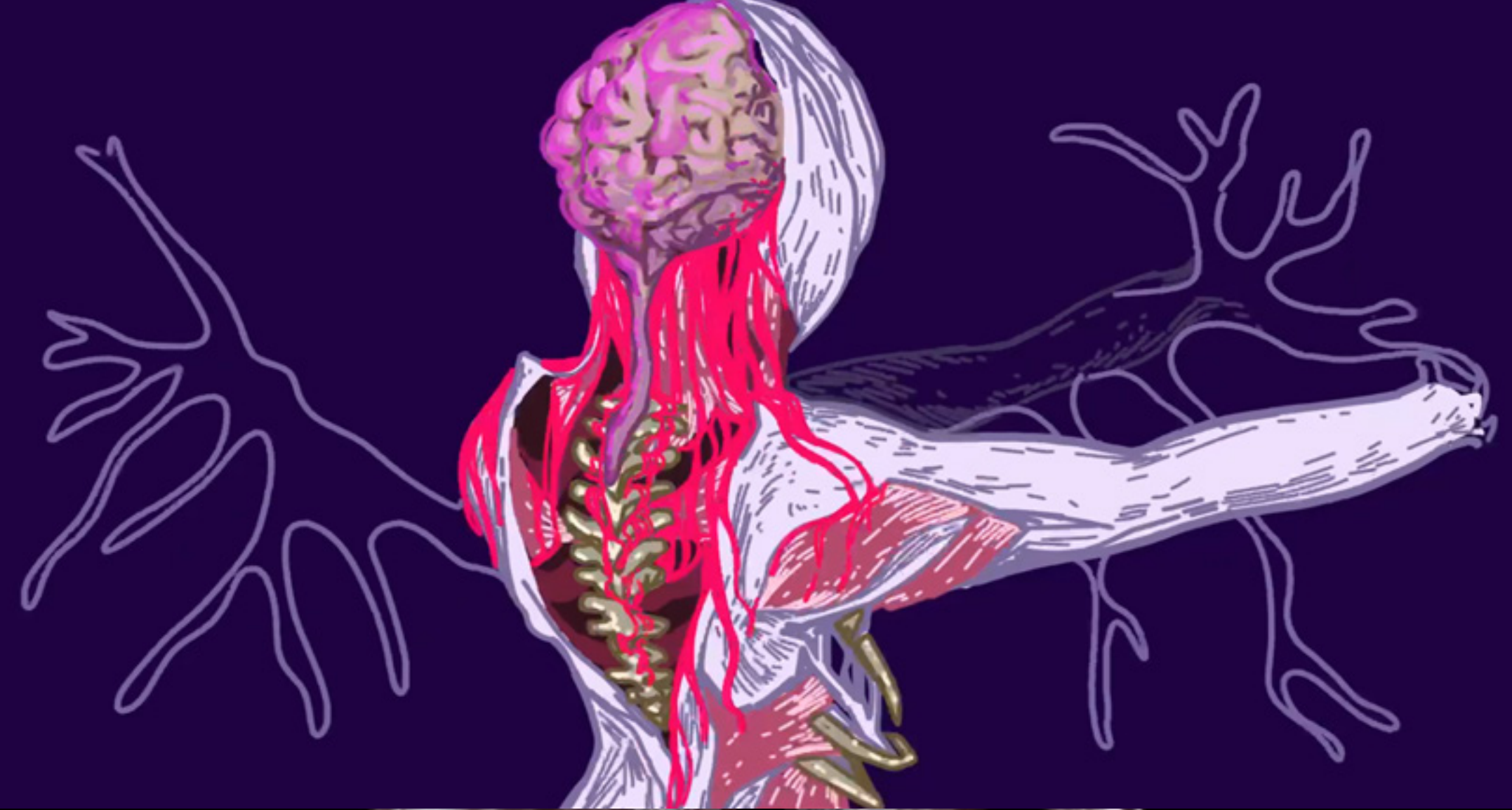
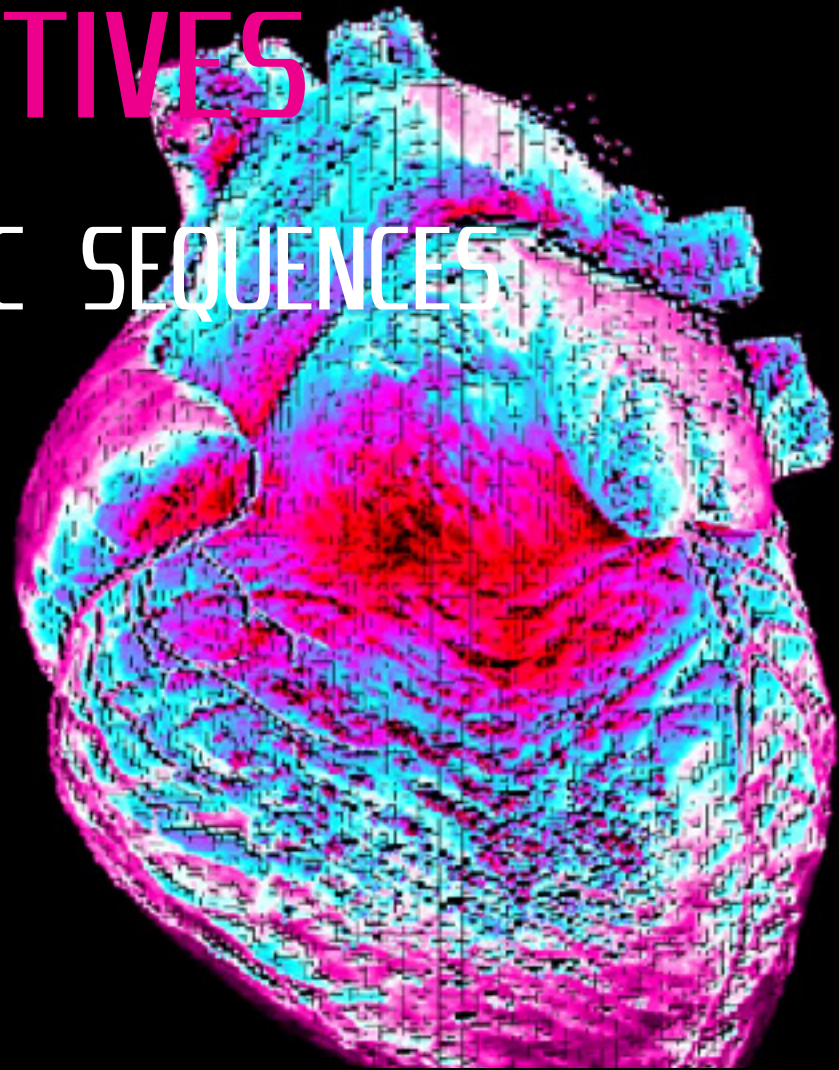
*This spread /* Στην αρχή της υλοποίησης του παιχνιδιού - δημιουργήθηκε trailer και διαμορφώθηκαν cinematic sequences σε μορφή animation - συνδιάστηκαν τεχνικές frame by frame animation καθώς και επεξεργασία με motion graphic effects και animation / visual effects επεξεργασία στο After Effects.

*This spread /* Τα sequences αυτά αποτελούν, τη γέννηση του χαρακτήρα στην αρχή του παιχνιδιού - με προσέγγιση σαν όνειρο - σουρεαλιστικά πλάνα ( ο οργανισμός που σιγά σιγά σε στάδια δημιουργείτε, η φλεγόμενη καρδιά και τα ιερά χέρια που την τοποθετούν στο σώμα, το έμβρυο μέσα στο σάκο και τέλος - ο πρώτος εχθρός του game.



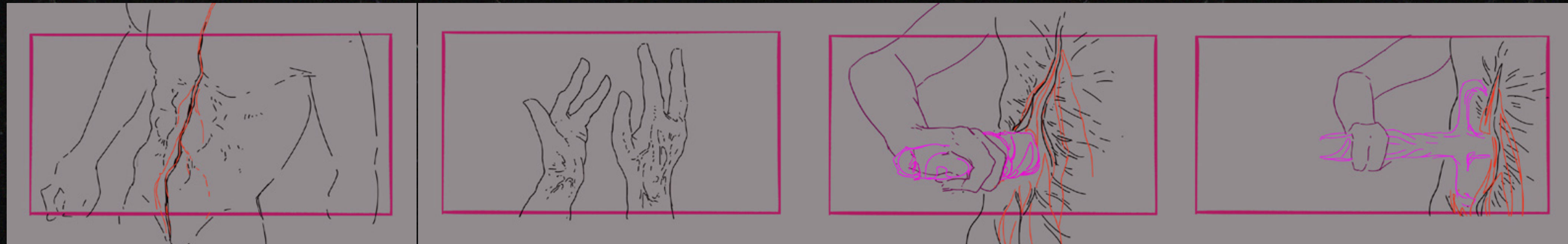
# PERSPECTIVES

## / CINEMATIC SEQUENCES



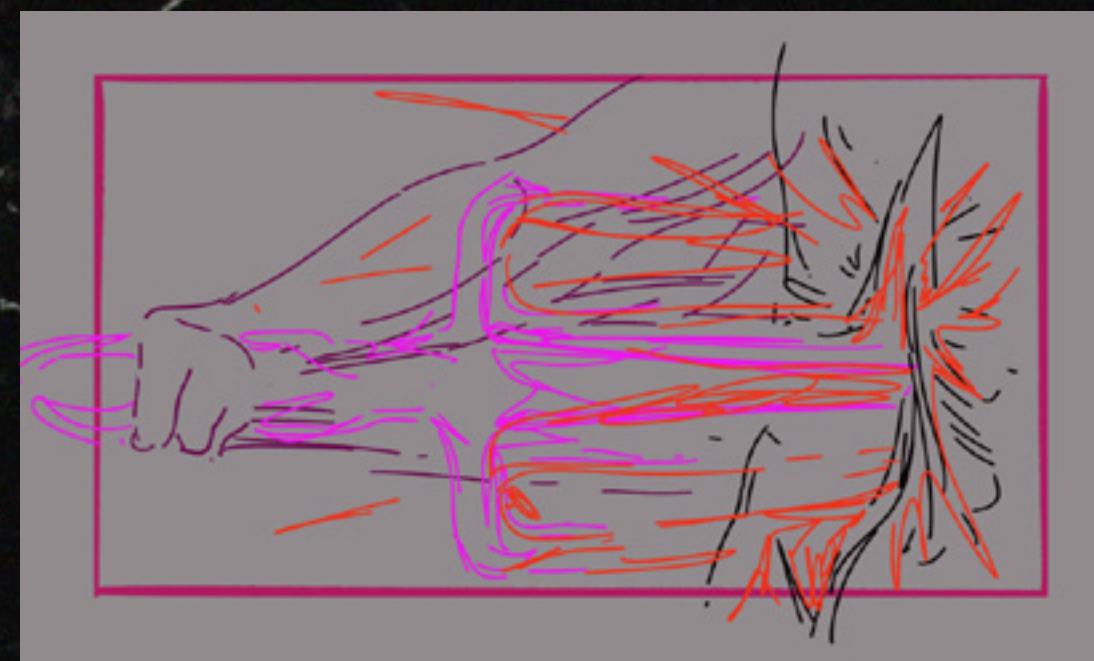
# PERSPECTIVES

## / CINEMATIC SEQUENCES //drafts/SWORD BIRTH



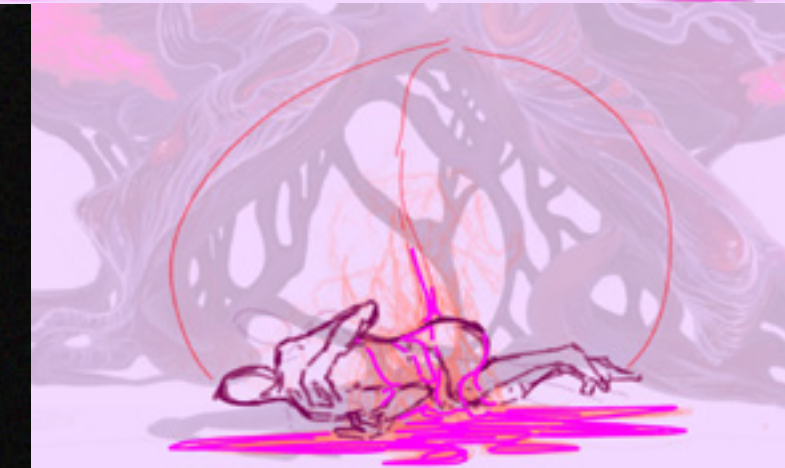
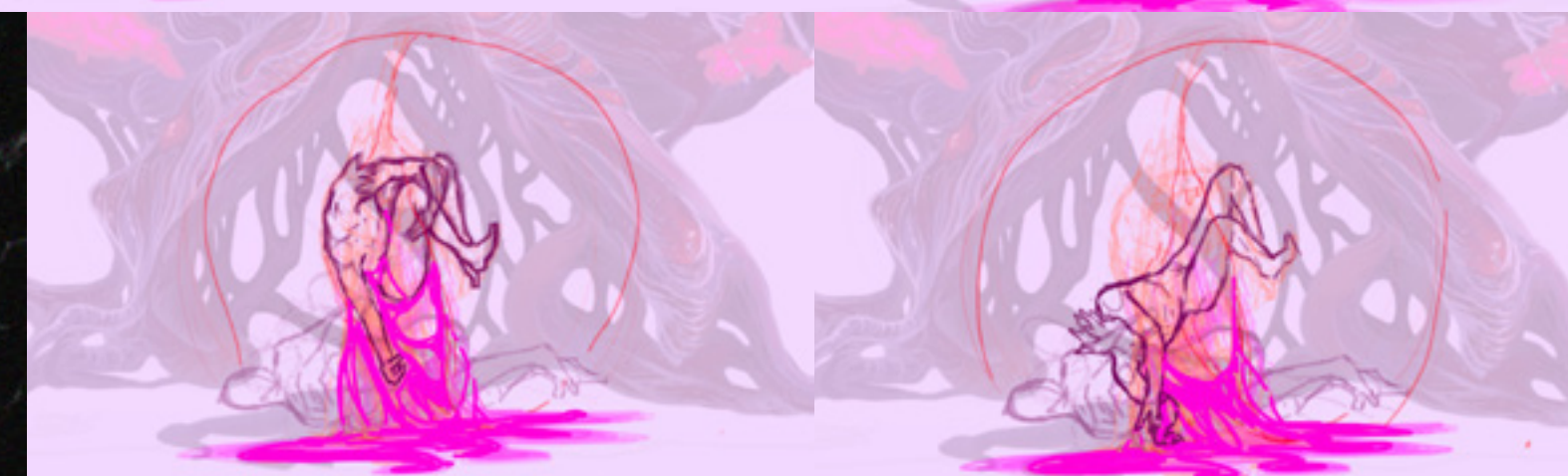
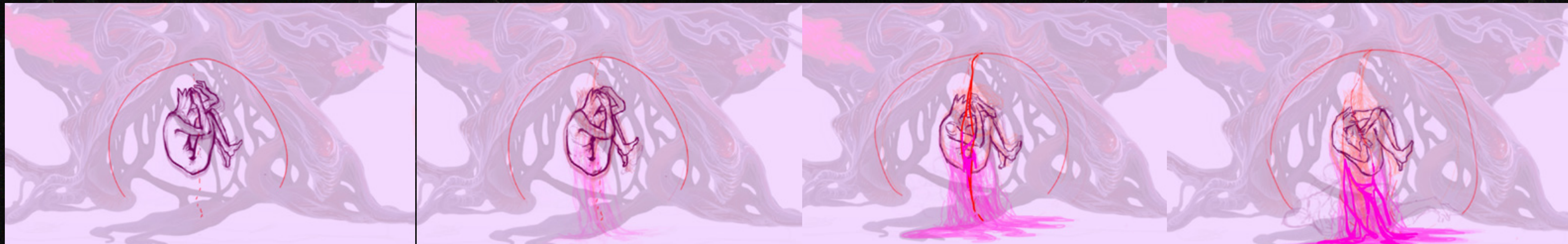
**This chapter /** Σεδιάστηκαν βασικά frames σε μορφή σκίτσου σε διάφορα άλλα cinematic ideas που θέλω στο μέλλον να υλοποιηθούν σε επόμενο στάδιο. Στη διαδικασία του animation, με βολεύει να σχεδιάζω πρώτα όσο πιο καθαρά τα βασικά frames,όταν στη συνέχεια τελειοποιήσω την κίνηση, έχω οδηγό τα σκίτσα frames - για να σχεδιάσω και χρωματίσω τα τελικά.

**This spread /** Στο συγκεκριμένο σαλόνι είναι κάποια βασικά frames της σκηνής όπου ο χαρακτήρας βγάζει το σπαθί μέσα απο το στομάχι του. Στην αρχή πλάνο με το ακατάστατο στομάχι, τα χέρια του χαρακτήρα σα να βλέπουμε μέσα από τα μάτια του και μετά το πλάνο όπου τραβάει την λόγχη που εμφανίστηκε μέσα από τη τομή του στομαχιού του.



# PERSPECTIVES

## / CINEMATIC SEQUENCES //drafts/BIRTH

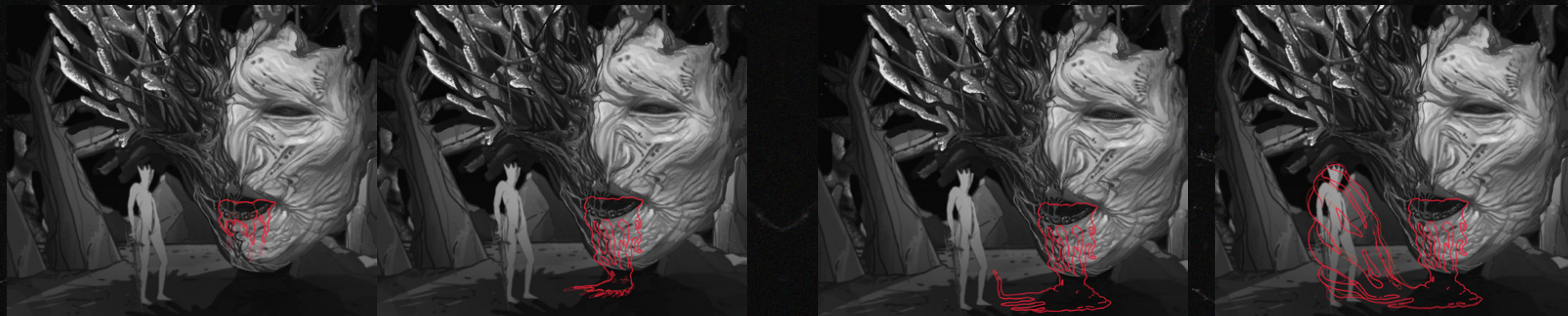


*This spread* / Βασικά frames της σκηνής όπου ο χαρακτήρας στο πρώτο επίπεδο του demo, το δέντρο, γεννιέται μέσα στον εμβρυακό σάκο μέσα στις ρίζες του δέντρου - από τον οποίο βγαίνει, ήθελα να σχεδιάσω την αίσθηση ότι αναίσθητος ο χαρακτήρας πέφτει από τον σάκο γέννας που τώρα πια έσκασε και από μέσα βγαίνουν μαζί του διάφορα υγρά ζωής. Ο σάκος θα είναι μώβ και τα υγρά πράσινα/κόκκινα.

Το συγκεκριμένο animation θα αποτελεί ingame cinematic animation - θα είναι μέρος του παιχνιδιού όπως ο παίκτης θα παίζει και όχι ξεχωριστή αφήγηση βίντεο.

# PERSPECTIVES

## / CINEMATIC SEQUENCES //drafts/GOD ILLNESS



This spread / Πρώτα frames για ingame cinematic animation ενός χαρακτήρα που συναντάς και μολύνει τον παίχτη. Η ουσία που τον μολύνει είναι το παράσιτο αυτό που βγαίνει από το στόμα του χαρακτήρα, η βασική κίνηση σχεδιάστηκε και πρέπει μόνο να χρωματιστούν και σχεδιαστούν τα τελικά "rendered" frames πάνω απο τα σκίτσα.

# PERSPECTIVES

## / MAP MECHANIC

**This spread /** Ένας χάρτης είναι μια αναπαράσταση του κόσμου του παιχνιδιού ή ενός μέρους του. Τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια έχουν χάρτη της περιοχής παιχνιδιού. Μερικές φορές μόνο οι προγραμματιστές μπορούν να το δουν αυτό και ο παίκτης πρέπει απλώς να ανακαλύψει μόνος του την ενότητα/επίπεδο/κόσμο, όπως το Doom. Σε άλλα, ο χάρτης ξεκλειδώνετε καθώς εξερευνεί ο παίκτης (πχ. Diablo I/II/III).

Στα metroidvania παιχνίδια, ο χάρτης έχει μια ιδιαίτερη μορφή σε σχέση με άλλα παιχνίδια όπου, η κάθε περιοχή εκφράζεται στο παρ με ακριβή γεωμετρική αναπαράσταση χώρου. Σχεδιάζονται νοπτές πόρτες και αλλάζει το χρώμα των πλαισίων για να ξέρει ο παίκτης πότε αλλάζει περιοχή. Πολλές κρυφές περιοχές μένουν κρυμμένες στο παρ μέχρι να τις ανακαλύψει ο παίκτης.

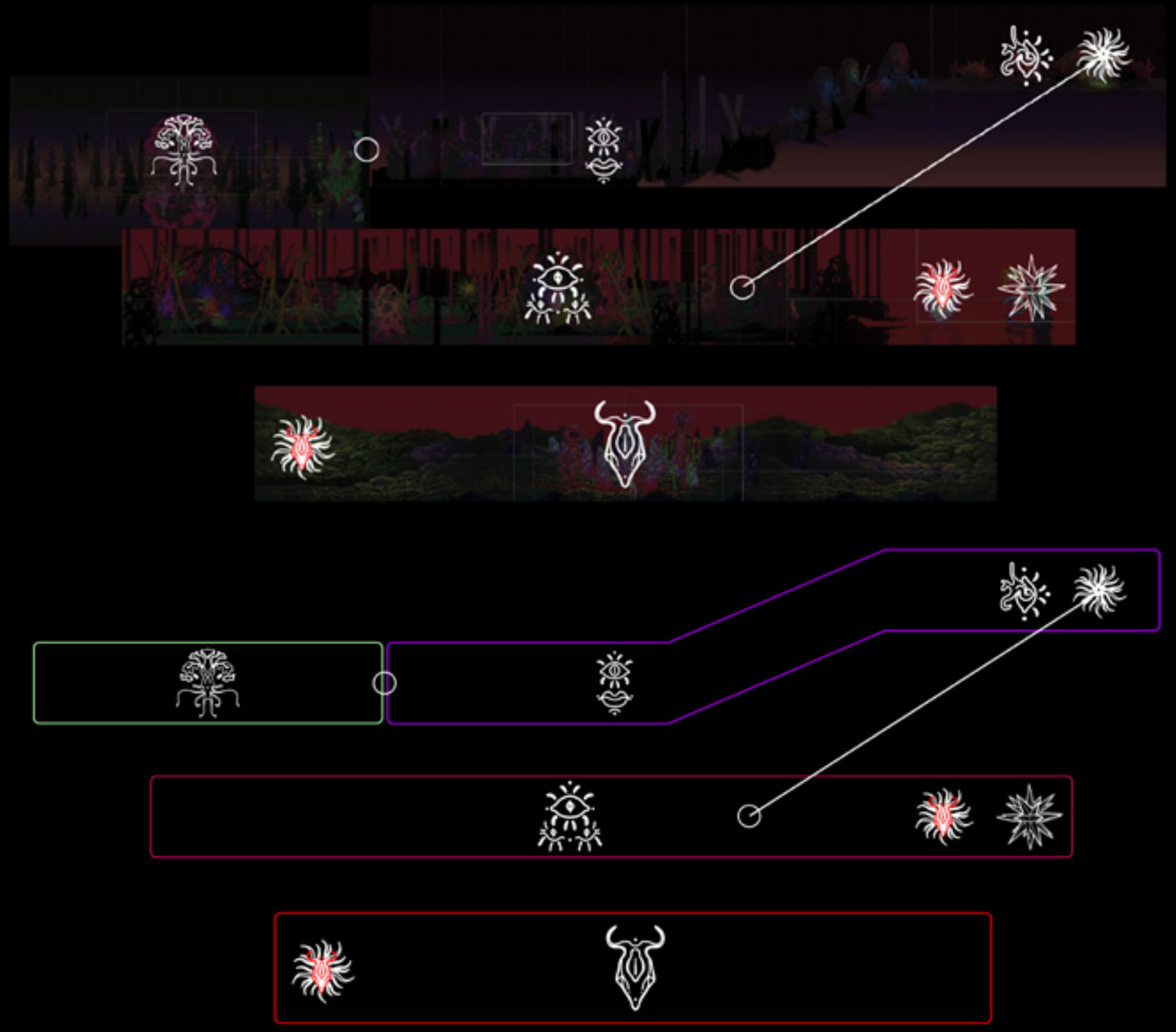
Ακόμα άλλη μια ιδιαιτερότητα είναι ότι ο χάρτης είναι σημαντικό να είναι όλος κατανοητός και όχι μόνο ένα κομμάτι του - από ποιό σημείο μπορείς να φτάσεις σε ένα άλλο - αυτό εξυπηρετεί τον παίκτη καθώς ένα συνηθισμένο mechanic στα metroidvania παιχνίδια είναι ότι πολλαπλές φορές ο παίκτης θα χρειαστεί να γυρίσει πίσω σε περιοχές που είχε ανακαλύψει ώστε να κάνει πρόοδο στο παιχνίδι.



**Above /** Παραδείγματα έρευνας, για Map designs σε άλλα metroidvania games. { A. Blasphemous 2019, B. Hollow Knight 2017 }



**Above /** Hollow Knight 2017 χάρτες, δεξιά είναι ο ολοκλήρωμένος χάρτης του παιχνιδιού ενώ αριστερά είναι μια λεπτομέρεια της συγκεκριμένης περιοχής όπου είναι ο παίκτης, με εικονίδια και σύμβολα εκφράζονται σημαντικά σημεία που έχει ανακαλύψει.



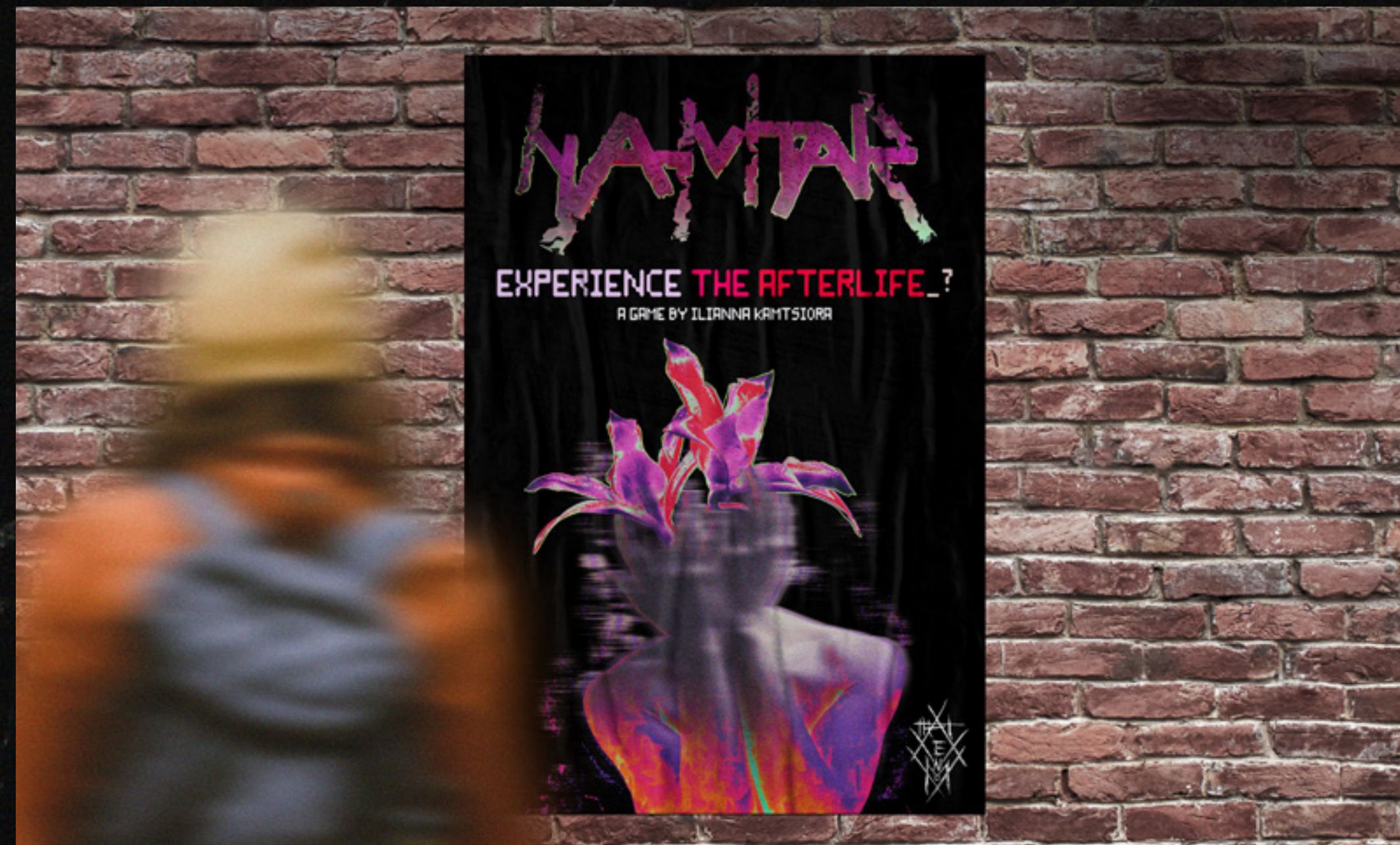
**Above /** Map concept design, τα επίπεδα σχηματοποιηθήκανε για να σχεδιαστεί ο χάρτης και τα σημαντικά σημεία του χάρτη ( portals, ηrc κλπ.) έχουν το δικό τους μοναδικό σύμβολο.

# PERSPECTIVES

## / PROMOS



Above / Σχεδιασμός και προσωμοίωση συσκευασία/θήκης παιχνιδιού με εξώφυλλο.



Above / Poster design mockup, τοποθέτησης σε εξωτερικό τοίχο.

# PERSPECTIVES

## / PROMOS



Above / Tshirt design advertisement material / PS5 controller themed design var.1

Above / Tshirt design advertisement material / PS5 controller themed design var.2

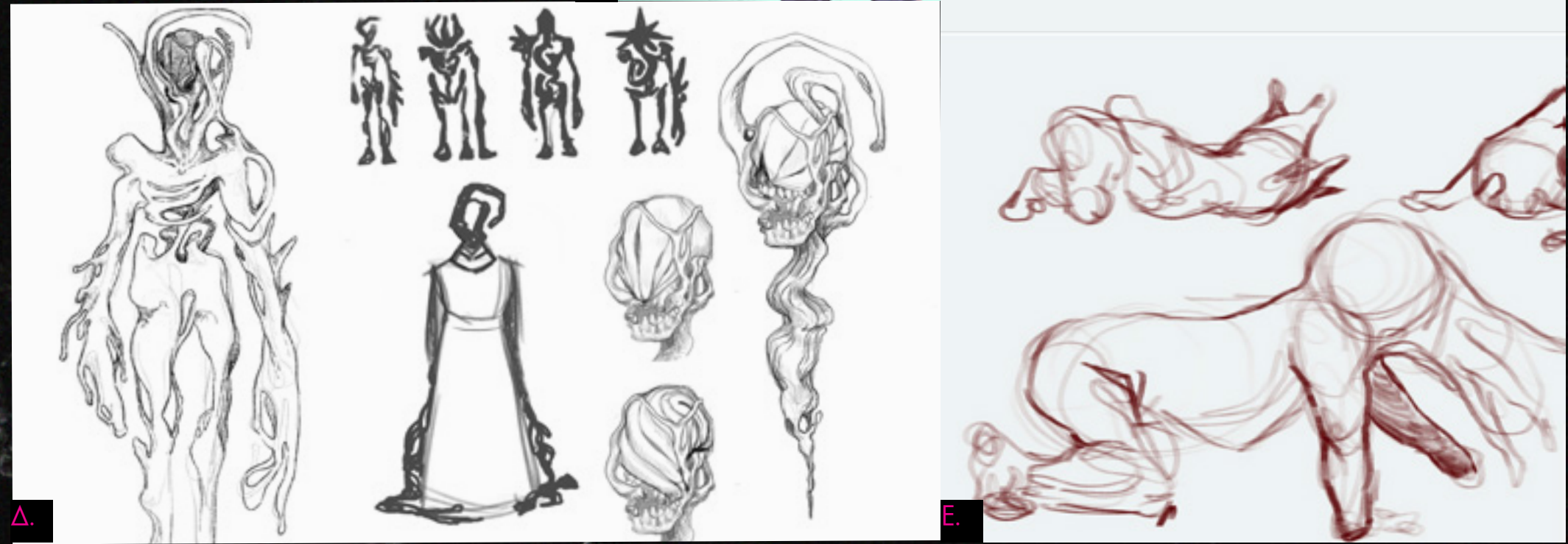
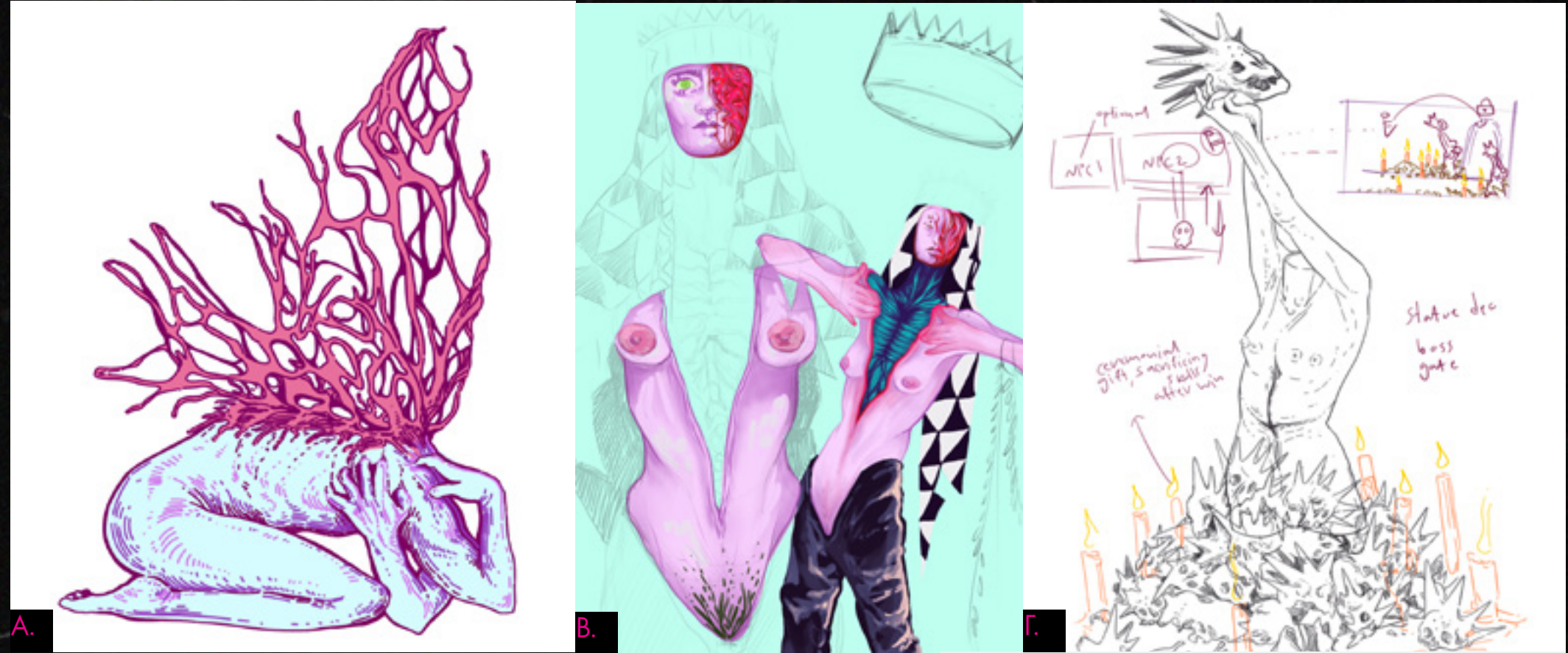
# DRAFTS & EXPERIMENTS



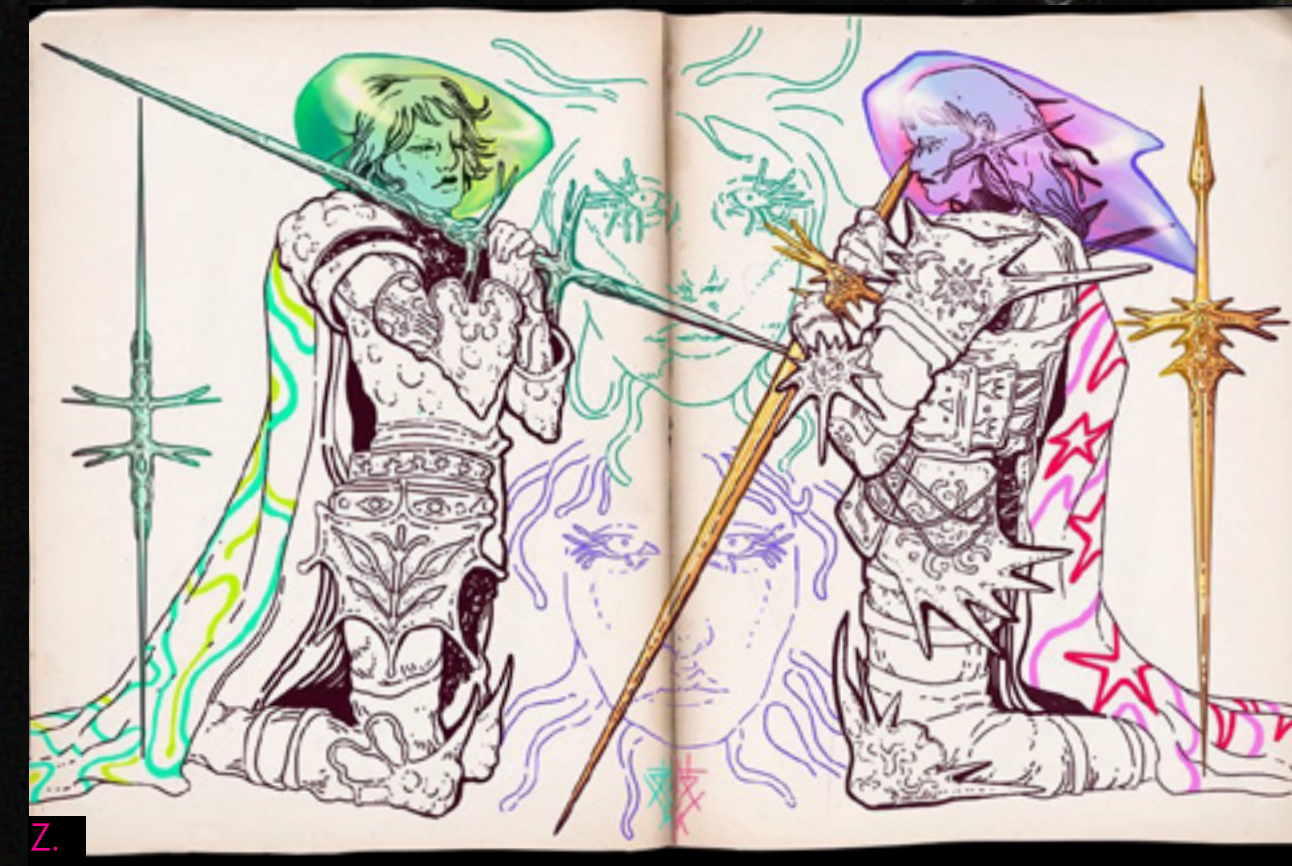


# DRAFTS & EXPERIMENTS

## / UNUSED DESIGNS



Above / Σκίτσα και μη τελειωμένα σχέδια. { A. τυχαίο σκίτσο , B. character design μη ολοκληρωμένο, Γ. σκίτσα σχεδιασμού αγαλμάτων για είσοδο κάποιου ναού, Δ. σκίτσα concept art για εναλλακτικές ιδέες σχεδιασμού του boss , E. σκίτσα εναλλακτικά για τα παράσιτα }



Z.



H.



Θ.

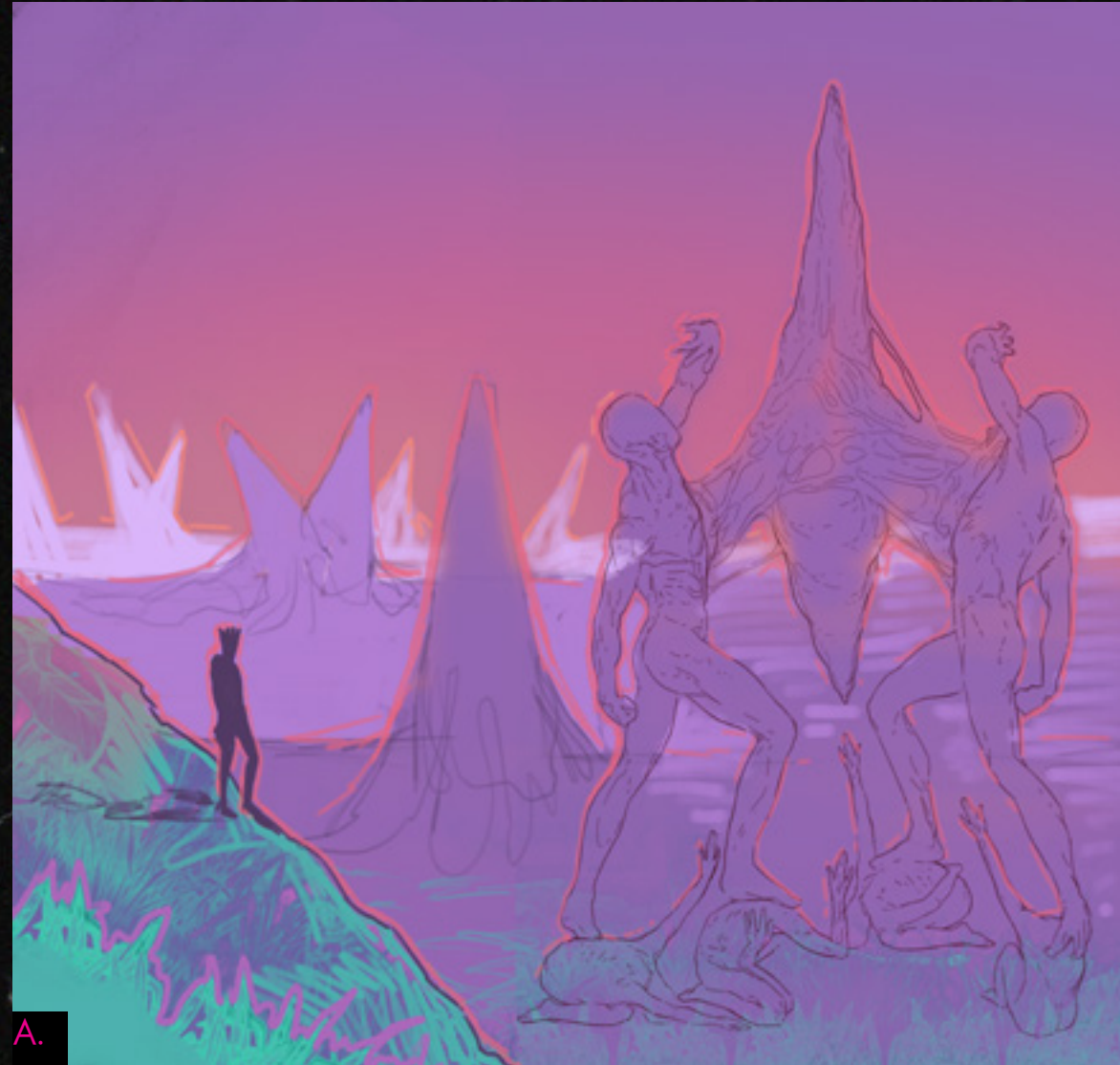


I.

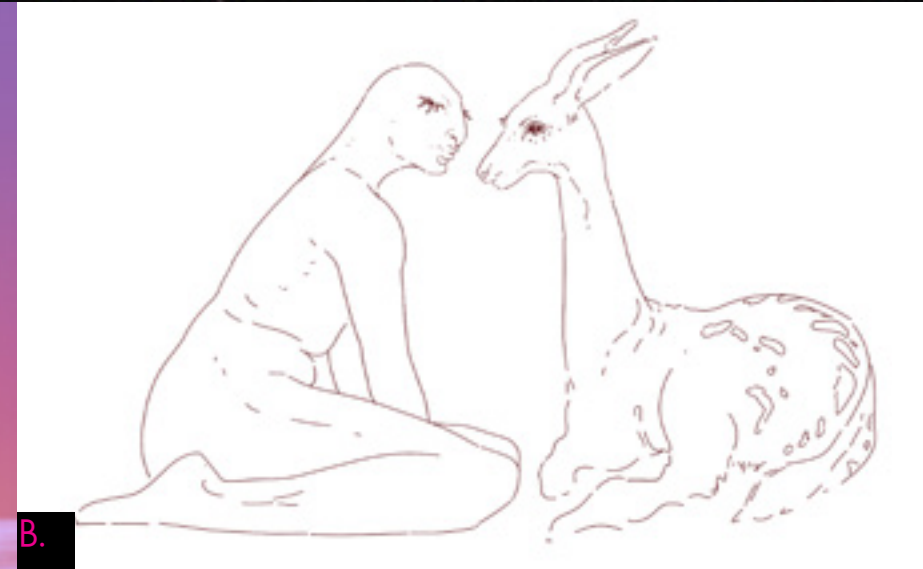
Above / Σκίτσα και μη τελειωμένα σχέδια. { Z. σχέδια σε sketchbook για μελλοντικούς χαρακτήρες , H. ολοκληρωμένο πειραματικό σχέδιο χαρακτήρα, Θ. ολοκληρωμένα πειράματα σχέδια χαρακτήρα , I. ολοκληρωμένο πειραματικό σχέδιο χαρακτήρα }

# DRAFTS & EXPERIMENTS

## / UNUSED DESIGNS



A.



B.



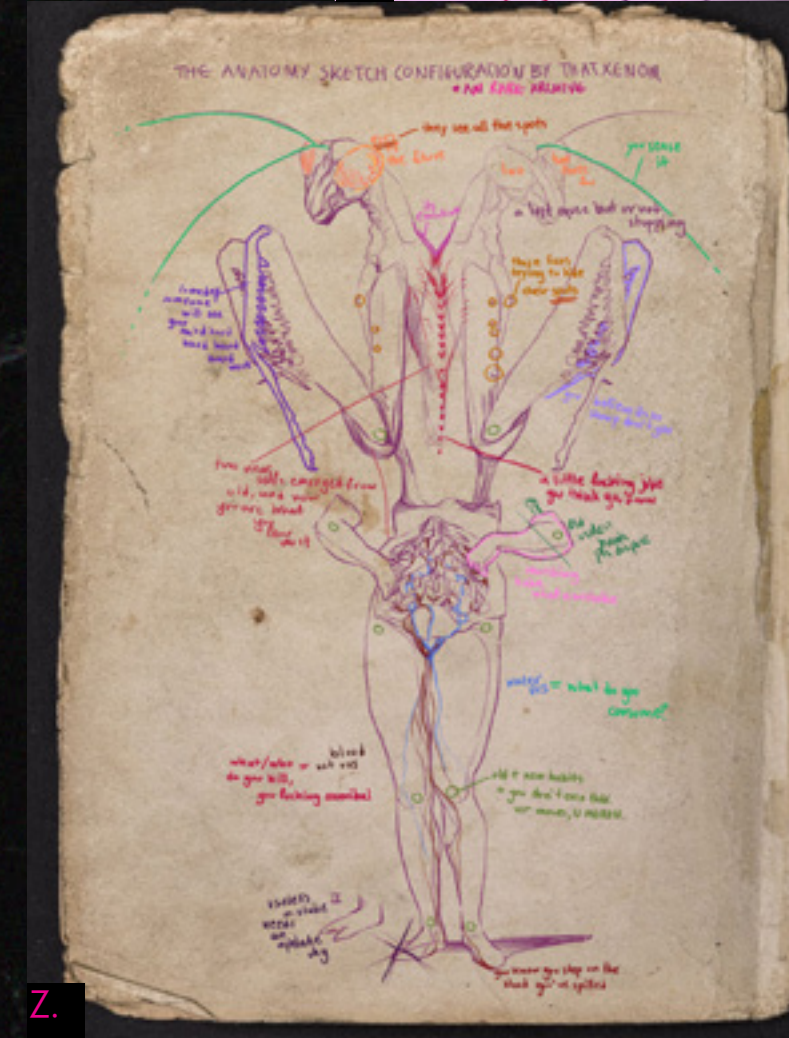
Γ.



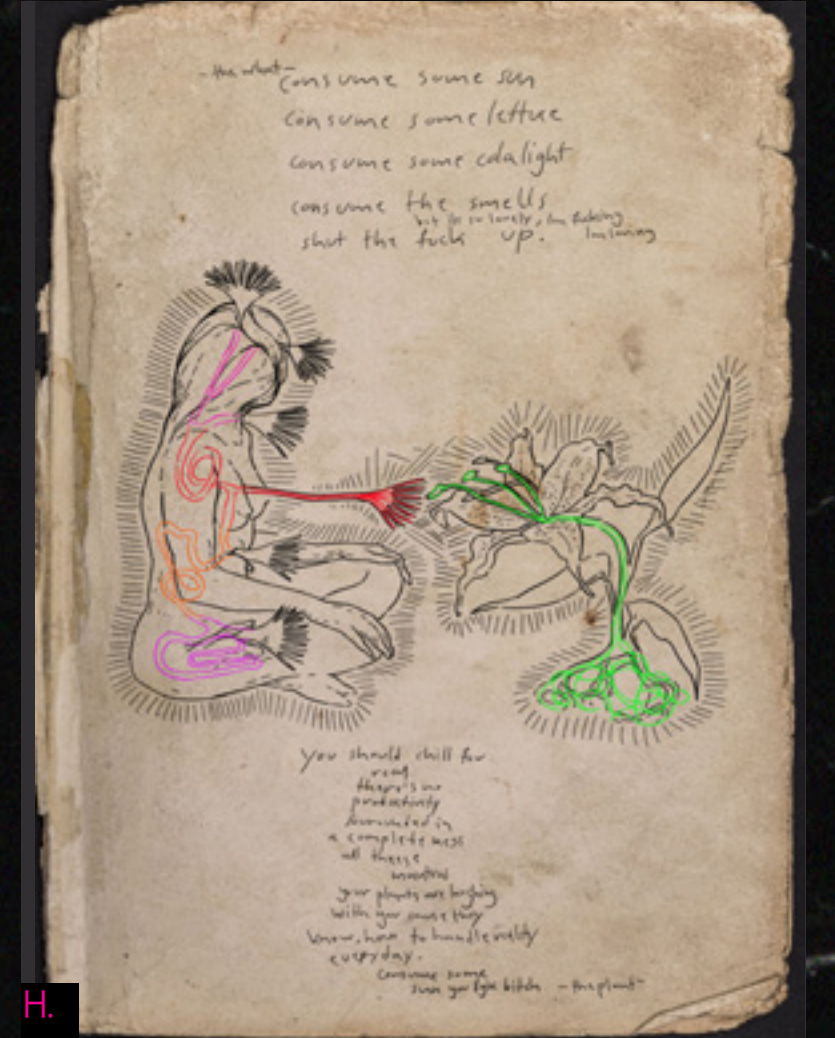
Δ.



Ε.



Ζ.



Η.

Above / { A. concept art τελικού environment , B. ατελείωτο σκίτσο κάποιου χαρακτήρα , Γ. designs βράχων assets που δε χρησιμοποιήθηκαν , Δ. πειραματισμός σχέδιο σε αρχαίο χαρτί }

Above / { E. σκίτσο χαρακτήρα antagonist-μελλοντική ιδέα , Ζ. πειραματισμός σχέδιο σε αρχαίο χαρτί , Η. πειραματισμός σχέδιο σε αρχαίο χαρτί }

# DRAFTS & EXPERIMENTS

## / UNUSED DESIGNS



Above / 2D τελικό σχέδιο, για ανταγωνιστή παιχνιδιού για το μέλλον. Το σχέδιο επίσης έγινε 2d animation.

Above / Πειραματισμός, υλοποίηση concept art 2D σε 3D μοντέλο για πειραματισμό κατανόησης σχεδίου σε διαφορετικές μορφές - για μελλοντικές προοπτικές.

# DRAFTS & EXPERIMENTS

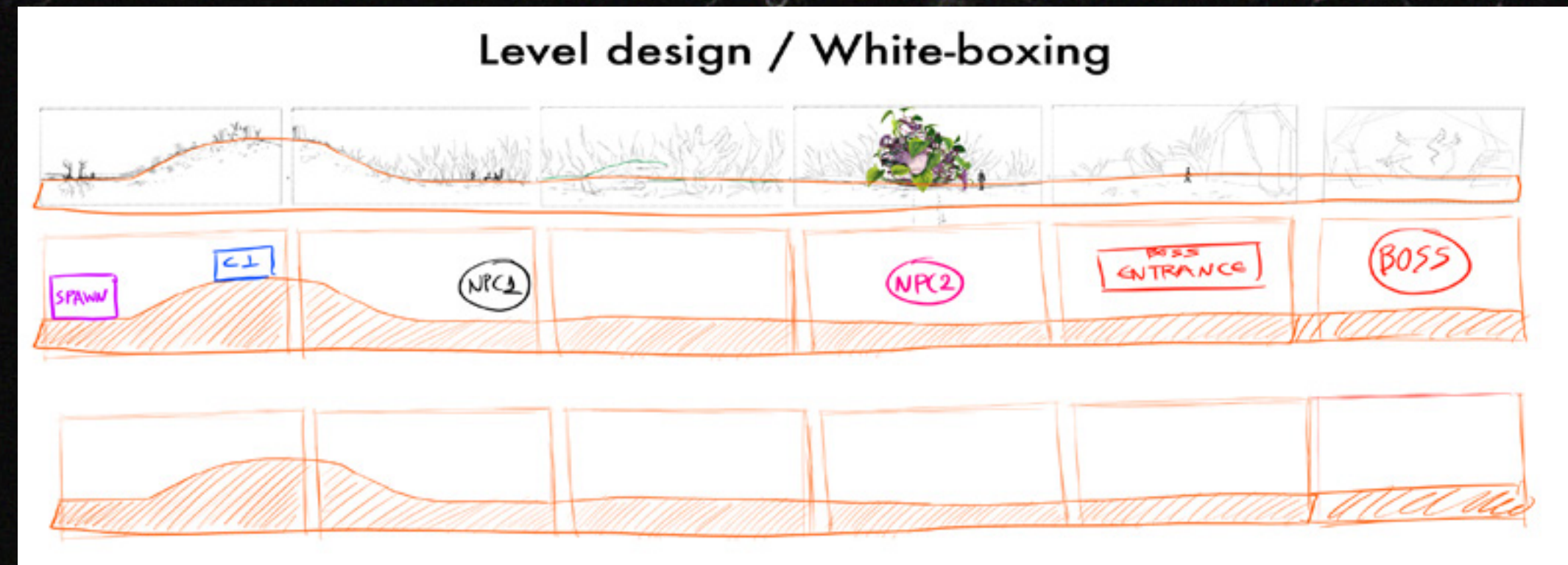
## / STORYBOARDS & MINDMAPS



Above / Storyboard, τελικό flow of levels/actions για όλο το demo. Σε αυτό το storyboard περιλαμβάνονται όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού - ποιά actions σε πάνε στο επόμενο για όλο το progress του demo.



Above / Storyboard, το πρώτο για flow of levels/actions, περιλαμβάνει μόνο το flow μιας πίστας αρχικής αλλά με το καιρό οι ιδέες εξελίχθηκαν και το demo δεν έχει 1 πίστα αλλά 4 πίστες.



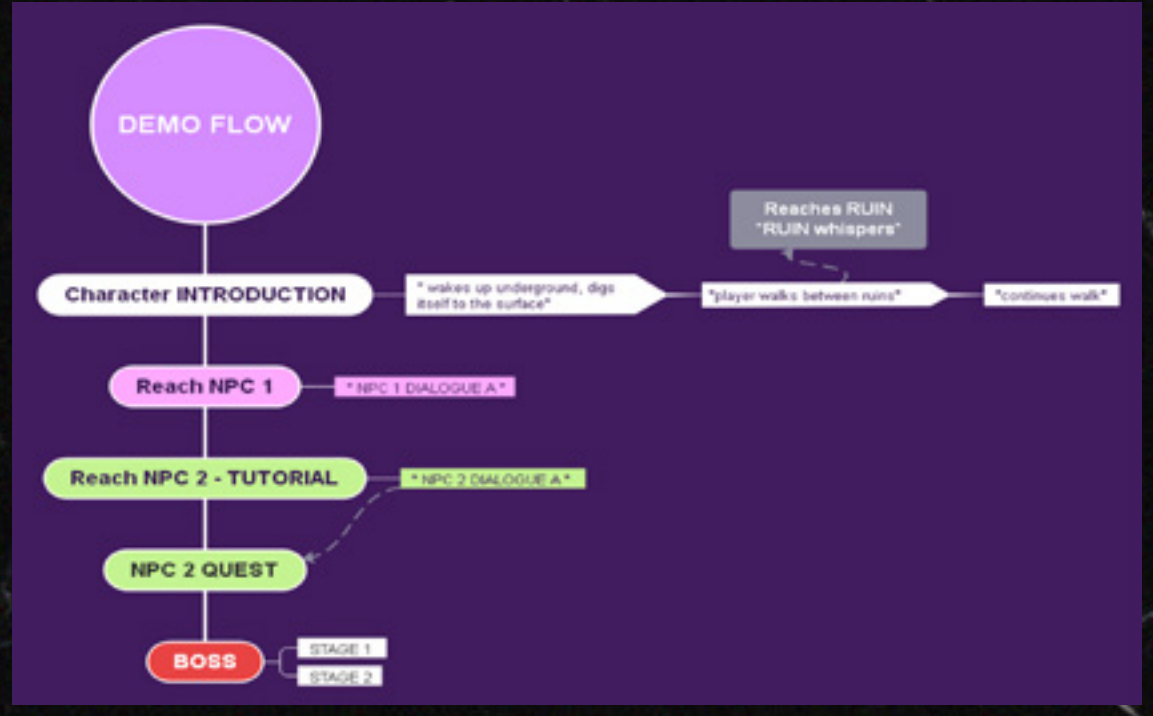
Above / Storyboard level design-White boxing.



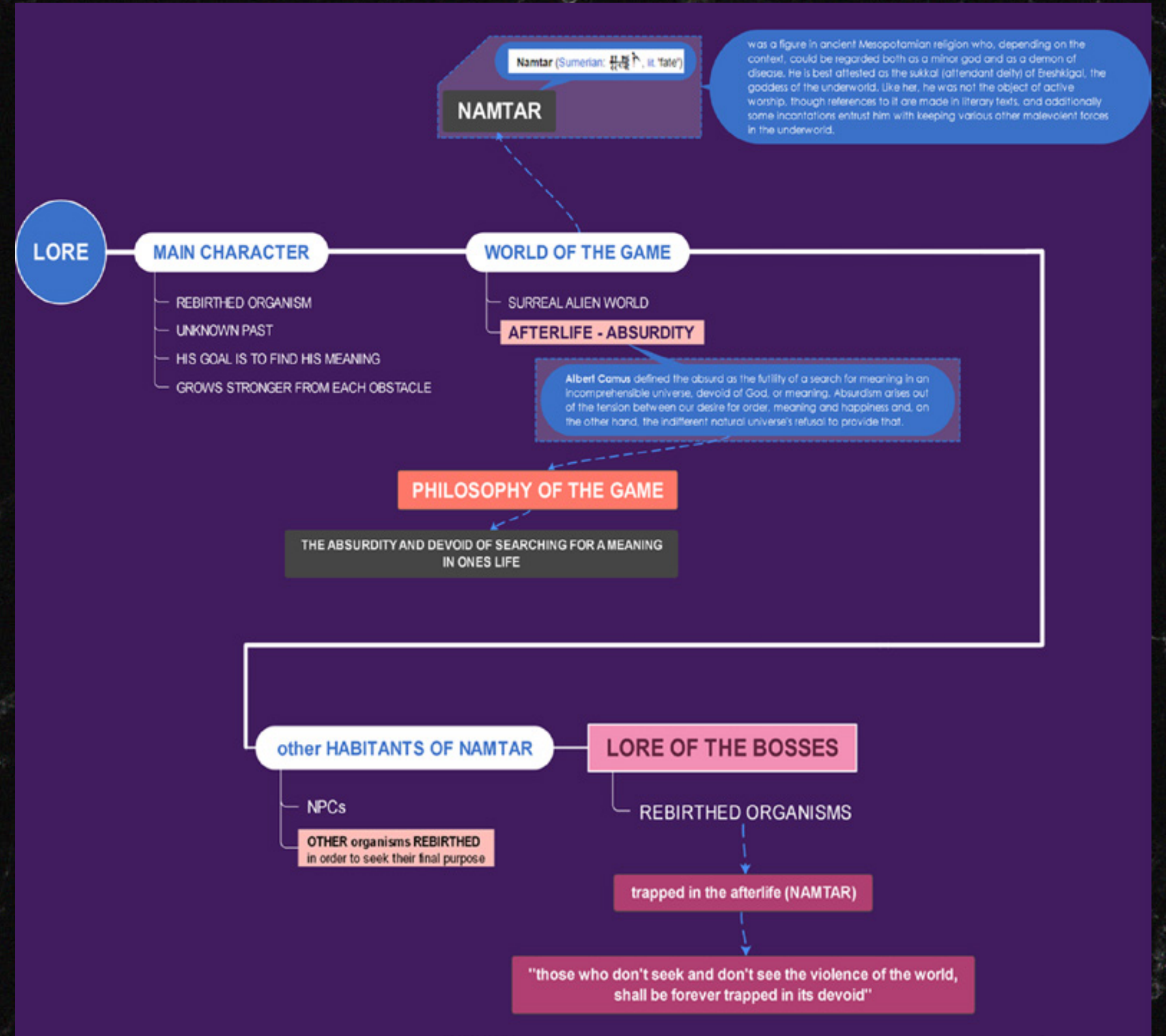
Above / Mindmap για μελέτη σκέψεων περί μηχανισμών που θα κάνουν το game ενδιαφέρον για τον παίχτη αλλά ταυτόχρονα να εξυπηρετούν τον στόχο του παιχνιδιού δίνοντας στόχο στο παίχτη να παίξει το παιχνίδι.

# DRAFTS & EXPERIMENTS

## / STORYBOARDS & MINDMAPS



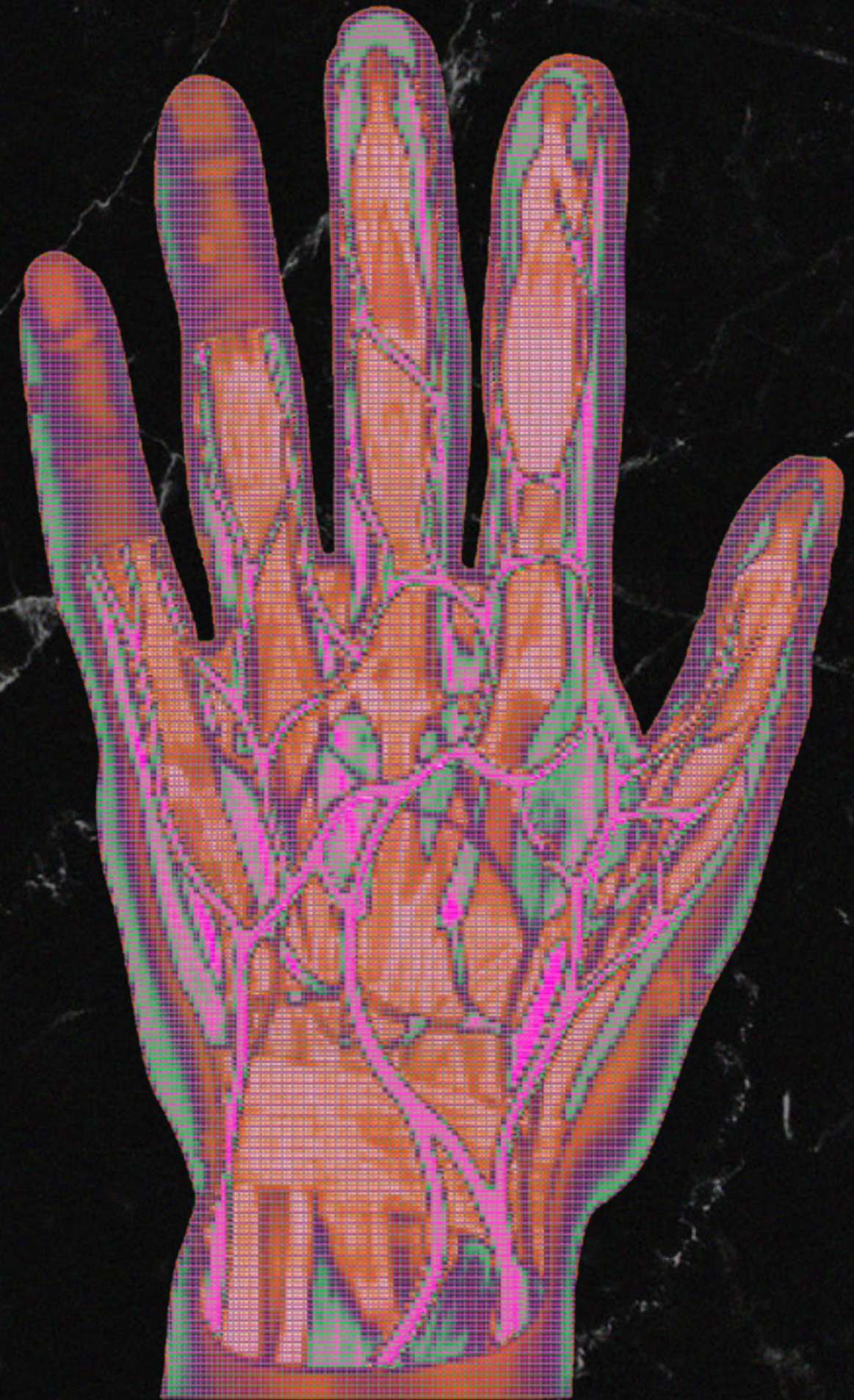
Above / Mindmap DEMO flow, το πρώτο mindmap που σχεδιάστηκε για να δοθεί μια οργάνωση και κατανόηση στη ροή του game.



Above / Mindmap LORE 2, το δεύτερο και πιο αναλυτικό mindmap για να γίνει μια οργάνωση σκέψης για το κόσμο του παιχνιδιού και το νόημα πίσω απο τους χαρακτήρες του game για να υλοποιηθεί ένα πιο ισορροπημένο story και universe building.

Above / Mindmap LORE 1

# TECHNIQUES

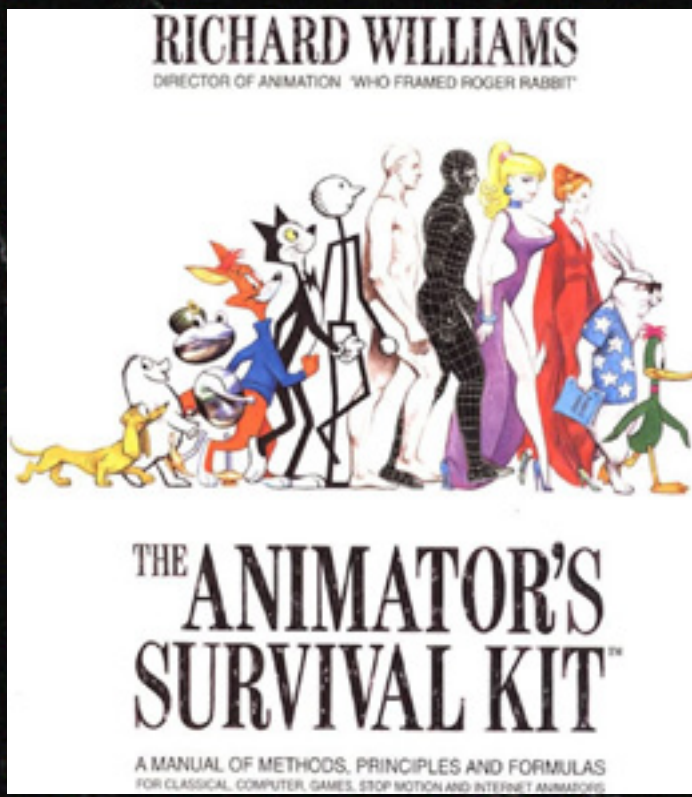


# TECHNIQUES

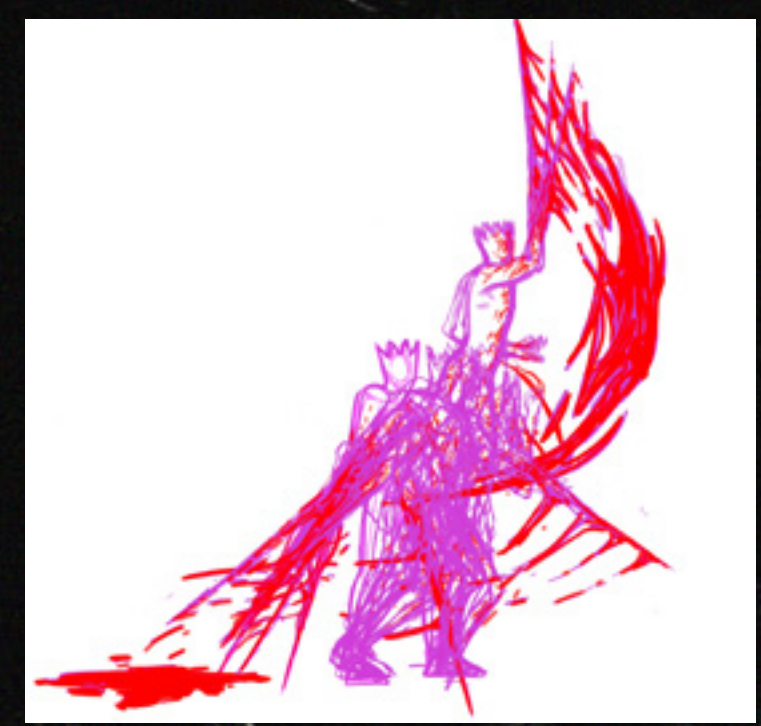
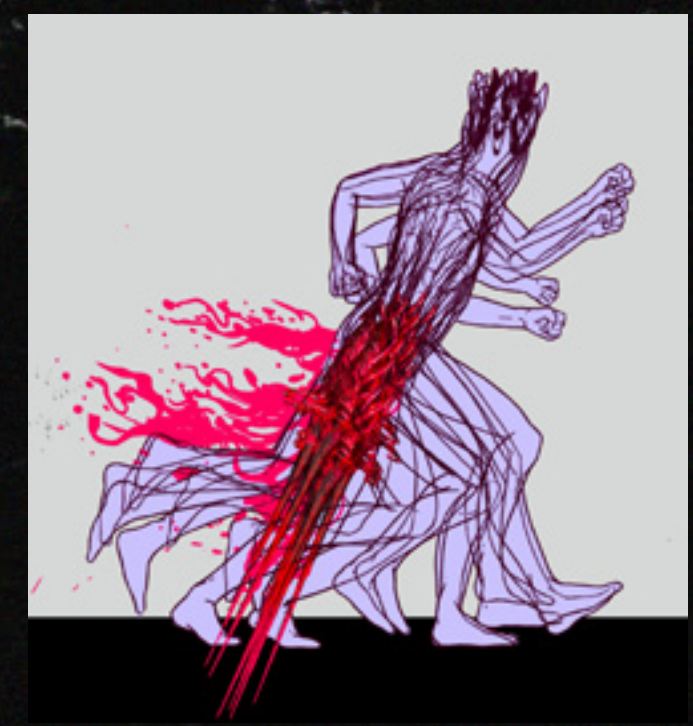
## / 2D FRAME BY FRAME ANIMATION

*This spread /* Η κίνηση καρέ-καρέ, 2D Frame by frame animation είναι μια τεχνική κινούμενης εικόνας που επιτυγχάνεται κάνοντας μικρές και διαδοχικές τροποποιήσεις σε μεμονωμένα κομμάτια ακίνητων εικονογραφήσεων συνήθως σχεδίων - ένα καρέ τη φορά. Στη συνέχεια, οι τροποποιημένες εικόνες παρουσιάζονται διαδοχικά με γρήγορη ταχύτητα για να δώσουν την εμφάνιση κίνησης. Είναι βασική τεχνική που χρησιμοποίησα, για το σχεδιασμό του χαρακτήρα αλλά και όλων των ηρσ(ηο playable characters) που συναντάει ο παίχτης στο παιχνίδι. Cinematic animations, επίσης σχεδιάστηκαν με την ίδια τεχνική όπως επίσης οι φιγούρες στο main menu. Τρομερή πηγή μελέτης για frame by frame animation ήταν το βιβλίο - "The Animator's Survival Kit", του Richard Williams, Καναδός-Βρετανός animator, ηθοποιός φωνής και ζωγράφος. Βραβευμένος τρεις φορές με Όσκαρ, και περισσότερο γνωστός ως σκηνοθέτης κινουμένων σχεδίων στο Who Framed Roger Rabbit.

Το animation, έχει διάφορους κλάδους σήμερα και επιτυγχάνετε με διαφορετικές τεχνικές αλλά το καρέ-καρέ είναι η πιο παλιά τεχνική που συνδέει το σχέδιο με την κίνηση. Η παραδοσιακή αυτή τεχνική αν και δύσκολη και χρονοβόρα - με μαγεύει - με εμπνέει και τα αποτελέσματα που βγαίνουν είναι ανίκητα για τη δικιά μου αισθητική σε σχέση με άλλες τεχνικές animation που έχουν διαμορφωθεί σήμερα (π.χ. motion graphics, 3d animation, rigging 2d animation...). Επειδή το frame by frame προϋποθέτει να σχεδιάσεις το κάθε καρέ υπάρχει μια άμεση σύνδεση με τις ποιότητες και τεχνικές του σχεδίου - το βρίσκω πολύ συμβατό με τη προσωπική μου αισθητική και τεχνική που έχω διαμορφώσει. Η μεγαλύτερη μου αγάπη είναι το σχέδιο και το frame by frame animation μου δίνει δυνατότητα να δώσω ζωή στα σχέδια μου!



Above / "The Animators Survival kit" βιβλίο // Richard Williams 1940



Above / Σκίτσα καρέ // μελέτες και πειραματισμοί, για διάφορα animations του κύριου χαρακτήρα του NAMTAR.

# TECHNIQUES

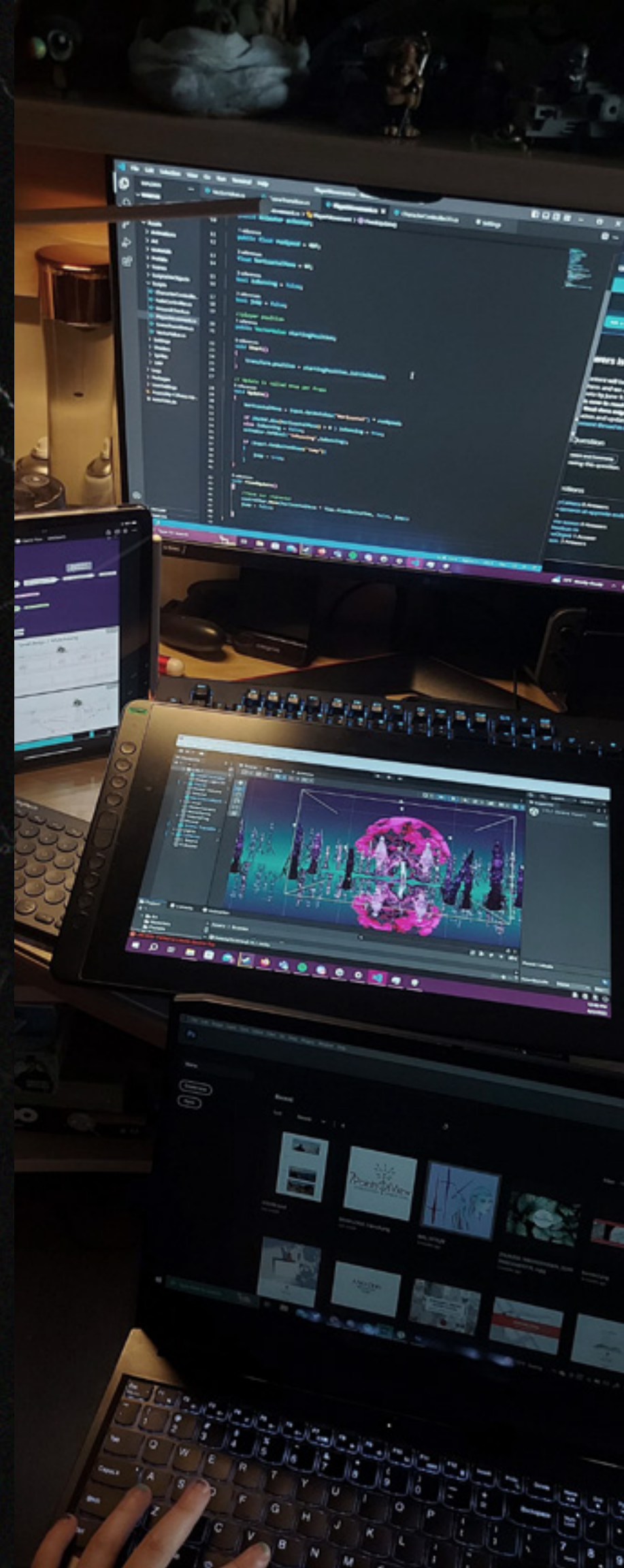
## / PROGRAMMING IN C#

This spread / Στη Unity, όλα μεταφράζονται σε γλώσσα προγραμματισμού C#, οπότε γίνετε ένας συνδυασμός πληροφορικής και design. Η πληροφορική δίνει λειτουργίες και ζωή σε όλα τα γραφικά.

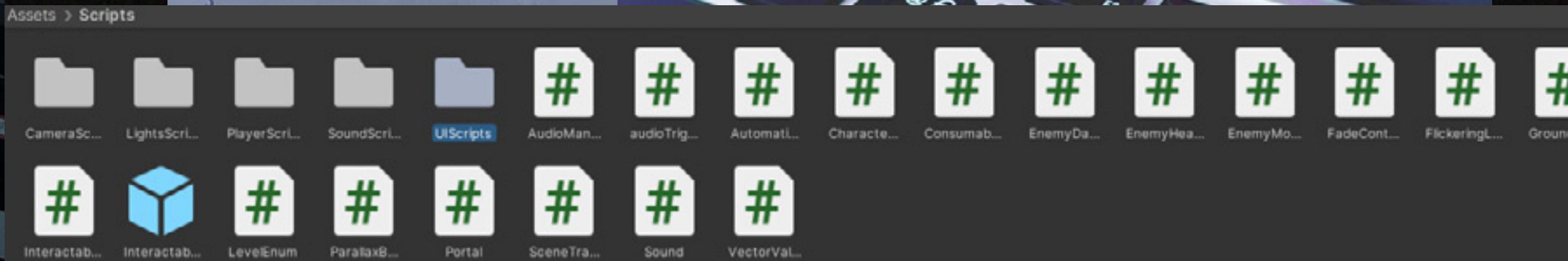
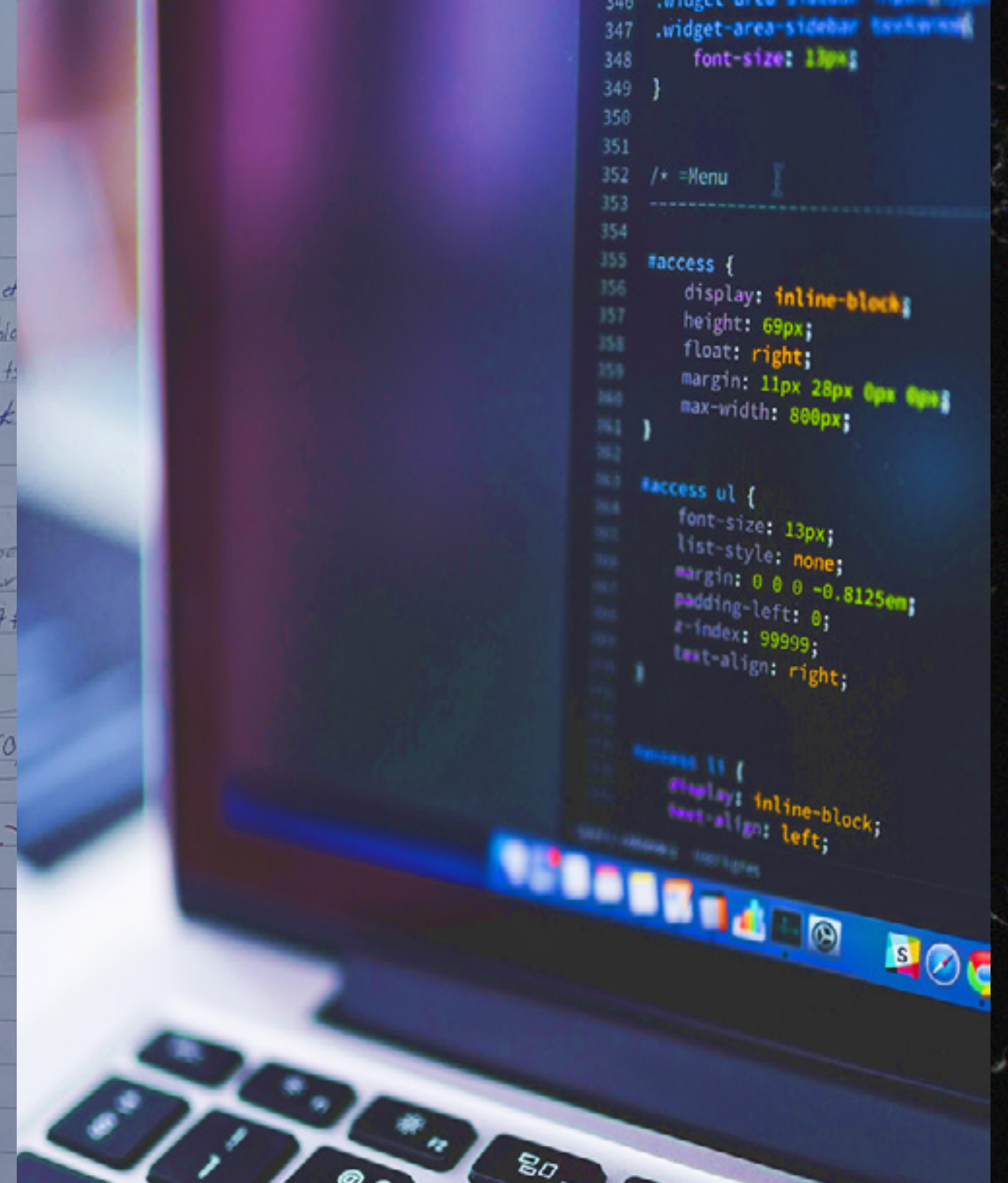
Η πρώτη μου επαφή με κώδικα ήταν στο τετράδιο μου, κρατώντας μαθηματικές σημειώσεις / παρακολουθώντας διάφορα coding courses για beginners στο Youtube. Η μελέτη αυτή ξεκίνησε, πριν το εξάμηνο της υλοποίησης του demo και εννοείτε και πάλι δεν ήταν αρκετή καθώς δεν είναι το πεδίο της σπουδής μου. Όσους πονοκέφαλους και να απέκτησα δε το μετανιώνω γιατί με το να μπώ μέσα στη λογική της δημιουργίας ενός παιχνιδιού μπόρεσα να υλοποιήσω και να σχεδιάσω το demo με ακόμα μεγαλύτερη επαγγελματικότητα. Τελικά, η δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι αποτέλεσμα τρομερής συνεργασίας πολλών ατόμων με πολλές ειδικότητες - αυτή η μικρή μου εμπειρία πάνω στο προγραμματιστικό κομμάτι - θα μου φανεί σίγουρα χρήσιμη στο μέλλον για να συνεργαστώ και να επικοινωνήσω ακόμα καλύτερα στο επαγγελματικό περιβάλλον.

Πολύ ενημερωτικά ήταν τα courses του CodeMonkey. Έλυσα βασικούς μικρούς αλγόριθμους για να μπορέσω να μπώ έστω λίγο στη λογική της C# που εφαρμόζει η UNITY.

CodeMonkey Youtube channel/  
<https://www.youtube.com/@CodeMonkeyUnity>



Layout ✓  
Post Processing via better visual results  
bal Volume rec Inspector (play with Comp and # Tone mapping, blo  
color adjustment:  
Window TAB → Lighting via editor skybox &  
Character Controller  
accessible via a one row editor  
private float moveSpeed = 7  
method called in every frame  
void Update () {  
Vector2 inputVector = new Vector2 (0  
if (Input.GetKey(KeyCode.W)) {  
inputVector.y = +1;  
}  
if (Input.GetKey(KeyCode.S)) {  
inputVector.y = -1;  
}  
if (Input.GetKey(KeyCode.A)) {  
inputVector.x = -1;  
}  
}



Above / Σκίτσα καρτέ // μελέτες και πειραματισμοί, για διάφορα animations του κύριου χαρακτήρα του NAMTAR.

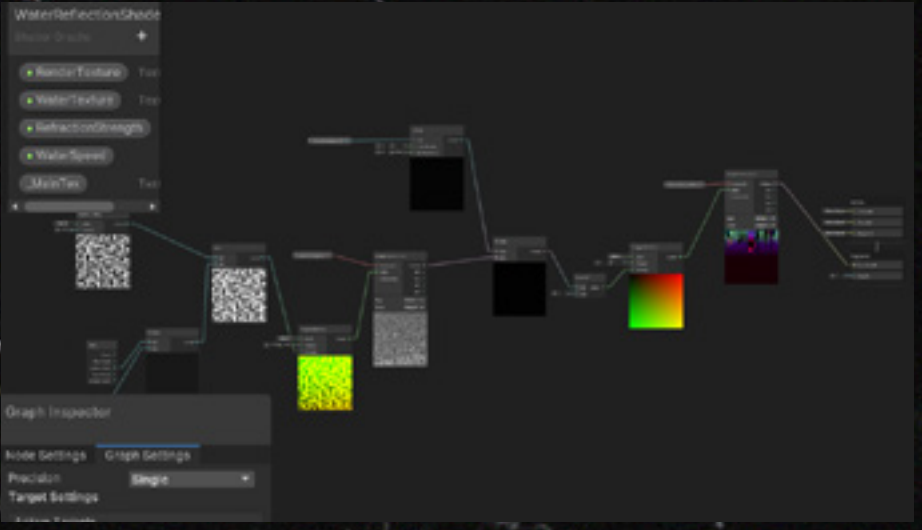


# TECHNIQUES

## / UNITY - SHADERS

This page / Τα Shaders είναι μικροσκοπικά προγράμματα που εκτελούνται στη GPU (Μονάδα Επεξεργασίας Γραφικών) και αλλάζουν τον τρόπο εμφάνισης των αντικειμένων στη σκηνή σας. Είναι γραμμένα σε γλώσσες προγραμματισμού όπως η GLSL (OpenGL Shading Language) ή η HLSL (DirectX High Level Shading Language) που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για τη σύνταξη shaders. Αυτό μας επιτρέπει να ελέγχουμε τον τρόπο με τον οποίο η GPU επεξεργάζεται και αποδίδει τα γραφικά. Στο Unity, τα shaders είναι ένα κρίσιμο μέρος του Universal Render Pipeline (URP), επειδή μας επιτρέπουν να προσαρμόζουμε τον τρόπο απόδοσης των αντικειμένων. Με τα shaders, μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα των αντικειμένων, τις αντανakλάσεις, το φωτισμό και άλλες οπτικές ιδιότητες για να δημιουργήσετε μια μεγάλη ποικιλία εφέ και στυλ για τα παιχνίδια σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσουμε ένα shader για να κάνουμε το γρασίδι να φαίνεται απαλό ή ασαφές ή τα μεταλλικά αντικείμενα να φαίνονται λαμπερά ή αντανakλαστικά.

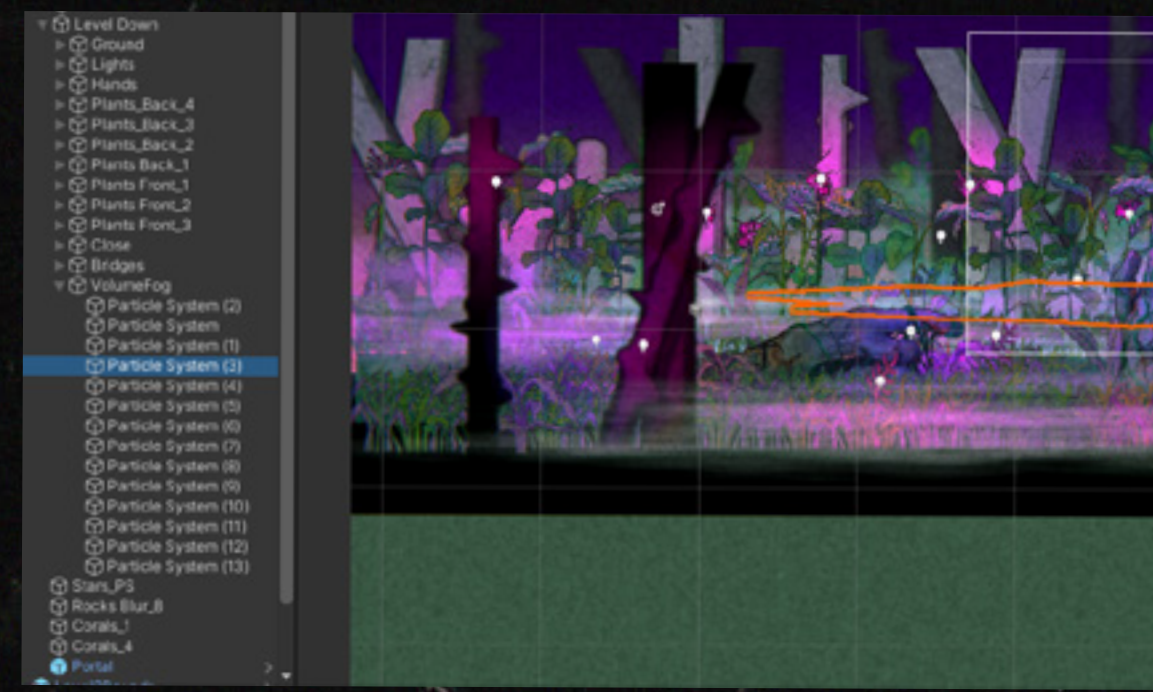
Shader, που σχεδιάστηκαν για το NAMTAR, αποτελούν - στη πρώτη πίστα προσώμοίωση νερού που αξιοποιήθηκε και σε άλλο επίπεδο με μικρές αλλαγές. Ακόμα shader που προσομοιώνει κίνηση, στα φυτά, χρησιμοποιήθηκε για να δώσει ζωτικότητα και αίσθηση ότι τα φυσάει ο αέρας.



## - PARTICLE SYSTEMS

This page / Το Particle System στη Unity, γνωστό ως Shuriken, είναι ένα ισχυρό σύστημα εφέ σωματιδίων όπου μπορούμε να δημιουργήσουμε προσομοιώσεις από κινούμενα υγρά, καπνό, σύννεφα, φλόγες, μαγικά ξόρκια και μια ολόκληρη σειρά άλλων εφέ. Το σύστημα καθιστά δυνατή την αναπαράσταση εφέ που συνήθως είναι δύσκολο να απεικονιστούν, χρησιμοποιώντας πλέγματα ή Sprites, καθώς συχνά αντιπροσωπεύουν εφέ που είναι ρευστά και άυλα στη φύση.

Στη περίπτωση του NAMTAR, δημιουργήθηκαν particle systems που εξυπηρέτησαν πολύ όμορφα στοιχεία στο game - συνδυαστικά με τα 2d ζωγραφισμένα sprites - δημιουργήσαν πολύ προσεγμένα αποτελέσματα στην αισθητική. Στο πρώτο επίπεδο, particle system για τον ουρανό - αστέρια που αναβοσβήνουν και φύλλα που πέφτουν από το δέντρο. Στο δεύτερο επίπεδο, particle system που προσομοιώνει φωτιά, στο camp. Στο τρίτο επίπεδο, particle system που ακολουθούν των παίχτη και μοιάζουν με ροζ πυγολαμπίδες.



CONCLUSION



# CONCLUSION

Το τοπίο της ανάπτυξης παιχνιδιών εξελίσσεται συνεχώς, καθοδηγούμενο από τις τεχνολογικές εξελίξεις, τις μεταβαλλόμενες προτιμήσεις των καταναλωτών και τα καινοτόμα επιχειρηματικά μοντέλα. Τα τελευταία χρόνια, έχουμε γίνει μάρτυρες μιας αξιοσημείωτης αλλαγής στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται, παίζονται και δημιουργούνται έσοδα από τα παιχνίδια. Αυτή η εξέλιξη διαμορφώνει το μέλλον της βιομηχανίας παιχνιδιών, ανοίγοντας το δρόμο για συναρπαστικές τάσεις και ευκαιρίες για νέους δημιουργούς.

Σήμερα, υπάρχουν σχεδόν 227 εκατομμύρια Αμερικανοί που παίζουν βιντεοπαιχνίδια και η μεγαλύτερη συγκέντρωση παικτών είναι αυτοί μεταξύ 18 και 34 ετών. Η παγκόσμια αγορά βιντεοπαιχνιδιών είναι τεράστια. Το 2021, ο κλάδος των βιντεοπαιχνιδιών στο σύνολό του επεκτάθηκε σε συνολικά έσοδα 180,3 δισεκατομμυρίων δολαρίων, αυξημένα κατά 1,4% από το προηγούμενο έτος, όταν ο κλάδος γνώρισε τεράστια ανάπτυξη που πυροδότησε η παγκόσμια πανδημία.

Το Ναμτάρ είναι μια πρώτη προσπάθεια εξικοίωσης δημιουργίας στο χώρο αυτό, στο μέλλον μπορεί να εξελιχθεί με την κατάλληλη ομάδα σε ολοκληρωμένο παιχνίδι είτε να μετεξελιχθεί σε κάτι άλλο. Ο πυρήνας, είναι η αισθητική και οι ιδέες αλλά και η γνώση που αντλήθηκε από τη δημιουργία του πρότζεκτ. Καθώς είναι demo, υπάρχουν πολλές προοπτικές εξέλιξης, αλλά χρειάζεται χρόνο και ακόμα πιο σημαντικό - μια καλή ομάδα.

Στο μέλλον ενδέχεται να εξελίξω τις σπουδές μου στο εξωτερικό και να κάνω εκτενέστερη μελέτη στο χώρο του game development με στόχο να μπώ στον επαγγελματικό χώρο της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών αλλά να εξελίξω και δικά μου προσωπικά πρότζεκτ.

Τα *Game Jams* είναι ένα συμβάν όπου οι συμμετέχοντες προσπαθούν να φτιάξουν ένα βιντεοπαιχνίδι από την αρχή. Ανάλογα με τη μορφή, οι συμμετέχοντες ενδέχεται να εργάζονται ανεξάρτητα ή σε ομάδες. Η διάρκεια της εκδήλωσης κυμαίνεται συνήθως από 24 έως 72 ώρες. Οι συμμετέχοντες είναι γενικά προγραμματιστές, σχεδιαστές παιχνιδιών, καλλιτέχνες, συγγραφείς και άλλοι σε τομείς που σχετίζονται με την ανάπτυξη παιχνιδιών. Ενώ πολλά game jams εκτελούνται καθαρά ως άσκηση δημιουργίας παιχνιδιών, ορισμένες εμπλοκές παιχνιδιών είναι διαγωνισμοί που προσφέρουν βραβεία.

Τα jams είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να εξαπλωθεί ένας νέος developer γνωρίζοντας και άλλα άτομα με το ίδιο πάθος - πολλά πετυχημένα παιχνίδια σήμερα ξεκίνησαν από ομάδες φίλων που δούλεψαν σε ένα game jam (πχ. Hollow Knight). Τα jams οργανώνονται παγκοσμίως σε πολλές διαφορετικές χώρες.

Άλλη μια μελλοντική ευκαιρία εξέλιξης είναι το Kickstarter. *Kickstarter* είναι μια μορφή *crowdfunding* - είναι η πρακτική της συγκέντρωσης μικρών χρημάτων από μεγάλο αριθμό ατόμων. Τα χρήματα που συγκεντρώνονται συνήθως χρηματοδοτούν ένα συγκεκριμένο έργο, πηγαίνουν σε γενικές δωρεές ή οδηγούν στην υποστήριξη μιας πρωτοβουλίας που βασίζεται στον χρόνο. Τα πάντα, από ταινίες, παιχνίδια και μουσική μέχρι τέχνη, σχέδιο και τεχνολογία. Τα πάντα στο Kickstarter πρέπει να είναι ένα έργο με σαφή στόχο, όπως η δημιουργία ενός άλμπουμ, ενός βιβλίου ή ενός έργου τέχνης. Ένα έργο θα ολοκληρωθεί τελικά και κάτι θα παραχθεί από αυτό. Με την δύναμη του διαδικτύου και το "κοινό" που σχηματίζει ένας δημιουργός προβάλλοντας το έργο του, μπορεί να χρηματοδοθεί το πρότζεκτ του.

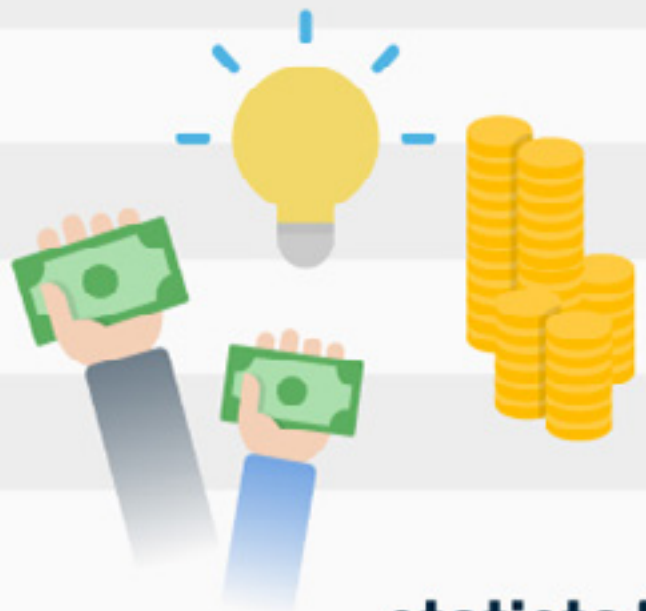


This page /  
Game Jam 2023



## The Top 10 Most Supported Kickstarter Projects

Kickstarter projects by total number of supporters



statista

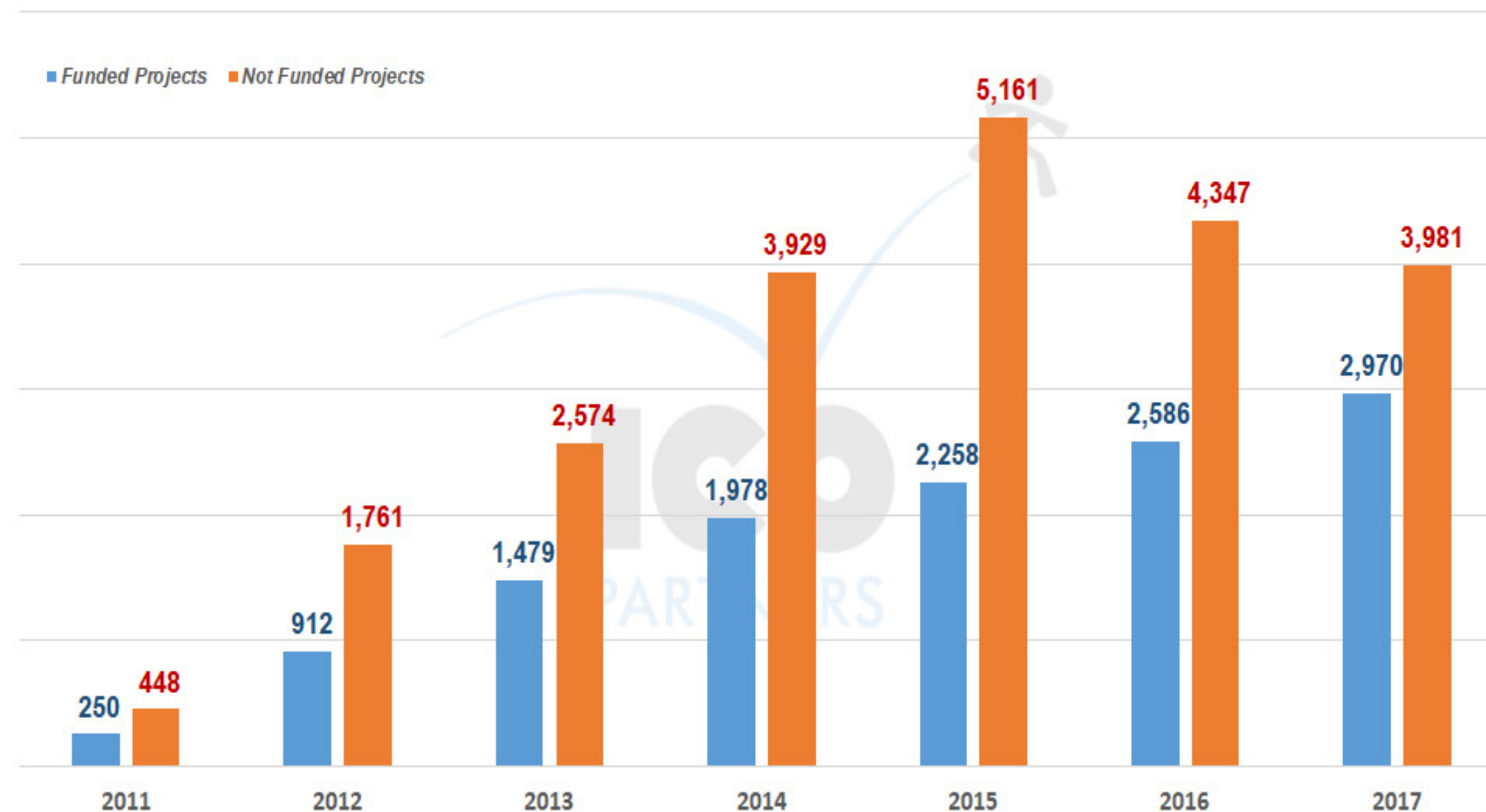


As of May 2018  
Source: Kickstarter

This page /  
Infographic, Top 1p Most Supported Kickstarter Projects

## KICKSTARTER

TOTAL NUMBER OF PROJECTS PER YEAR (FUNDED/NOT FUNDED) - CATEGORY GAMES



SOURCE : ICO PARTNERS



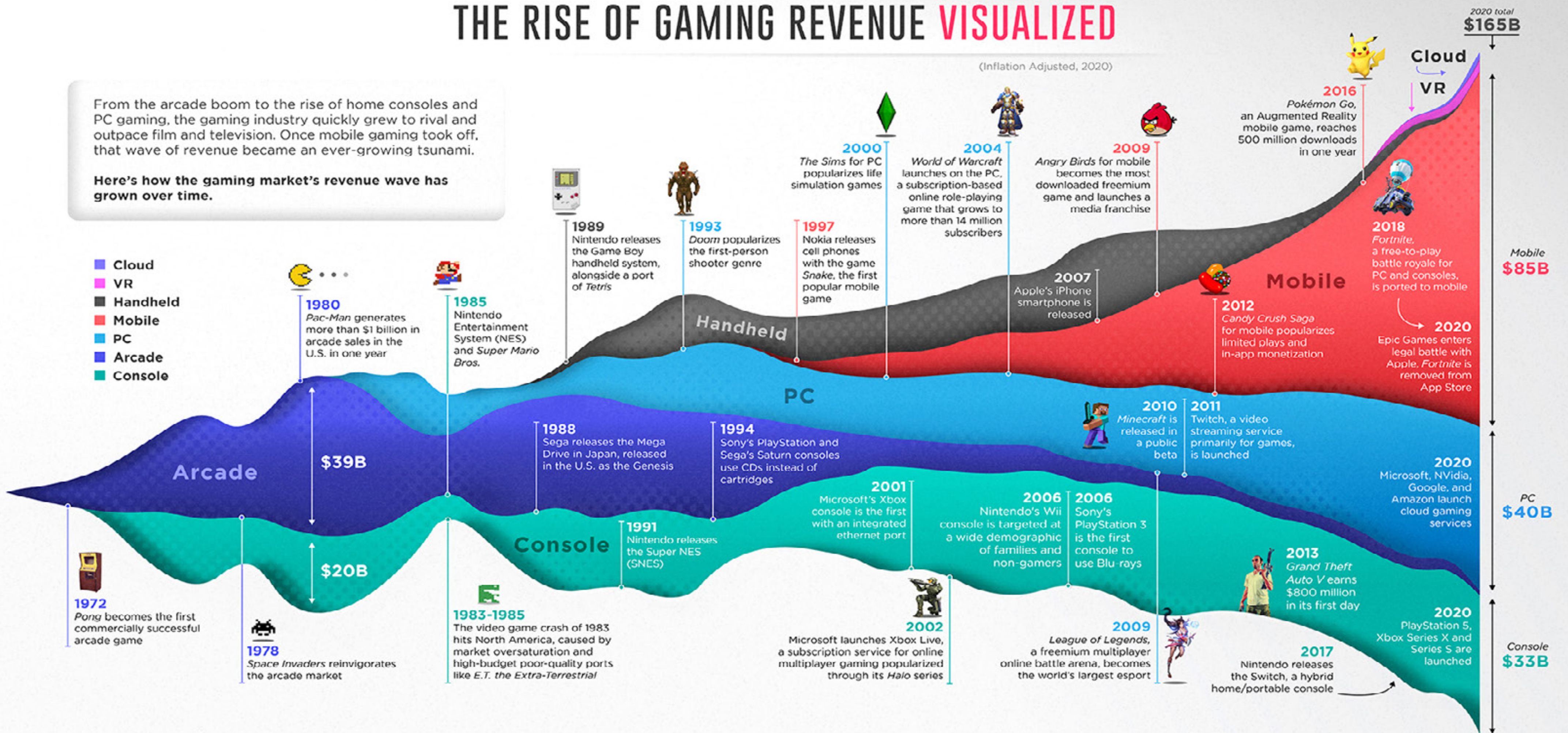
This page /  
Infographic, Total game projects funded and not funded per year 2011-2017

# THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

(Inflation Adjusted, 2020)

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.



- Cloud
- VR
- Handheld
- Mobile
- PC
- Arcade
- Console

# SOURCES & RESEARCH

## Coding and Unity tutorials /

CODEMONKEY / <https://unitycodemonkey.com/>

Learn Unity Beginner/Intermediate 2023 (FREE COMPLETE Course - Unity Tutorial) - <https://www.youtube.com/watch?v=AmGSEH7QcDg>

BRACKEYS / <https://www.youtube.com/@Brackeys>

Metroidvania games Wikipedia / <https://en.wikipedia.org/wiki/Metroidvania>

Metroidvania maps / <https://youtu.be/h4QXEyG8E5M?feature=shared>

2D Game Animation / <https://youtu.be/EmbA-AitPow?feature=shared>

<https://www.gameuidatabase.com/>

<https://interfaceingame.com/>

## UNITY TUTORIALS /

<https://learn.unity.com/>

## 2D SFX ANIMATION /

RTFX ANIMATION - <https://youtu.be/vuhKV5CLLVk?feature=shared>

RTFX ANIMATION - <https://youtu.be/tlkltodBzTI?feature=shared>

STYLUS RUMBLE - <https://youtu.be/chQ7tNqFXP8?feature=shared>

The Animator's Survival Kit (BOOK) - <http://www.theanimatorssurvivalkit.com/>

## Music & SFX /

<https://pixabay.com/music/>

<https://mixkit.co/free-stock-music/>

<https://ncs.io/>

## Research & Other Articles /

<https://www.nuclino.com/articles/game-development>

<https://dusksharp.medium.com/a-solo-game-devs-guide-how-to-successfully-finish-your-indie-game-project-4c2d3d6572a3>

Survival guide of a solo game developer - <https://www.youtube.com/watch?v=d6780JqJQLs>

Shader Graphs - <https://youtu.be/kfM-yu0iQBk?feature=shared>

Procedural animation - <https://youtu.be/e6Gjhr1IP6w?feature=shared>

Game Design tutorials - <https://www.youtube.com/@AdamCYounis>

Wind Shader - <https://youtu.be/VcUiksxYT88?feature=shared>

Solo Development: Myths, Reality and Survival Strategies - <https://youtu.be/YaUdstkv1RE?feature=shared>

<https://youtu.be/Va8sTKzja3I?feature=shared>

<https://80.lv/articles/the-art-of-game-world-maps/>

Video Game Industry Statistics - <https://www.liquidweb.com/insights/video-game-statistics/>