



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

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας
Λήθαργος - Ψηφιακό Παιχνίδι

Συγγραφείς
ΜΑΡΚΟΥ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ
ΑΜ: 14013
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
ΑΜ: 14049

Επιβλέπων/ουσα:
ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ

Αθήνα, Μάρτιος 2021



UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL: APPLIED ARTS & CULTURE

DEPARTMENT: GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION

Diploma Thesis

Title

Lethargos – Video Game

Student name and surname:

MARKOU STYLIANOS

Registration Number: 14013

PAPADOPOULOS GEORGE

Registration Number: 14049

Supervisor name and surname:

SIAKAS SPYRIDON

Athens, March 2021



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

Τίτλος εργασίας
Λήθαργος - Ψηφιακό Παιχνίδι

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΔΙΟΤΗΤΗ Α	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ	ΕΠ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
	ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ ΡΩΣΣΕΤΟΣ	ΕΠ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η ΜΑΡΚΟΥ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ του ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ, με αριθμό μητρώου 14013 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ του Τμήματος ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

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

Ο/Η Δηλών/ούσα



Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα
(Υπογραφή)**

** Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα, προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):*

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

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ του ΠΑΥΛΟΥ, με αριθμό μητρώου 14049 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ του Τμήματος ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

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

Ο/Η Δηλών/ούσα



Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα
Υπογραφή**

** 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

ΠΗΛΑΘΑΡΧΟΣ

Παρουσίαση Πτυχιακής Εργασίας
Μάρκου Στυλιανός - Παπαδόπουλος Γεώργιος

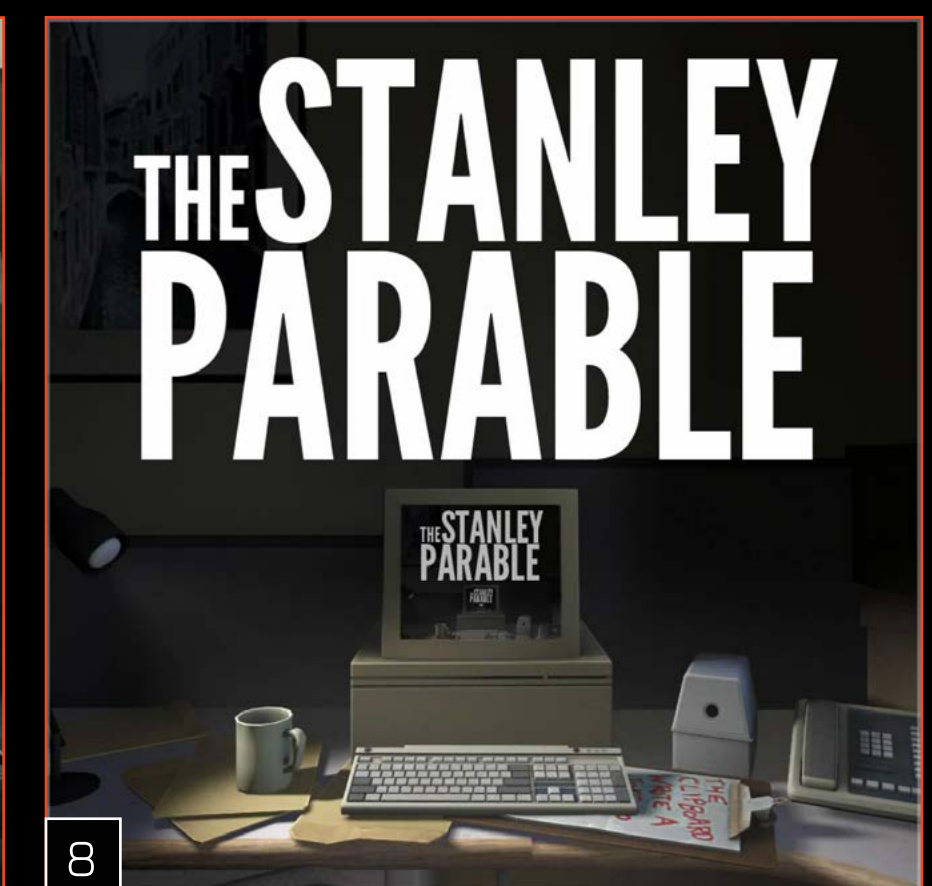
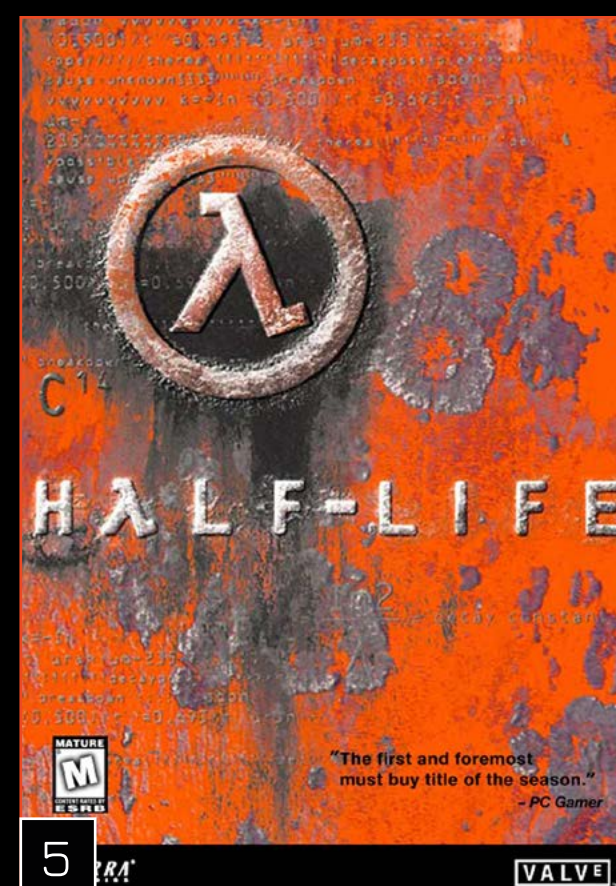
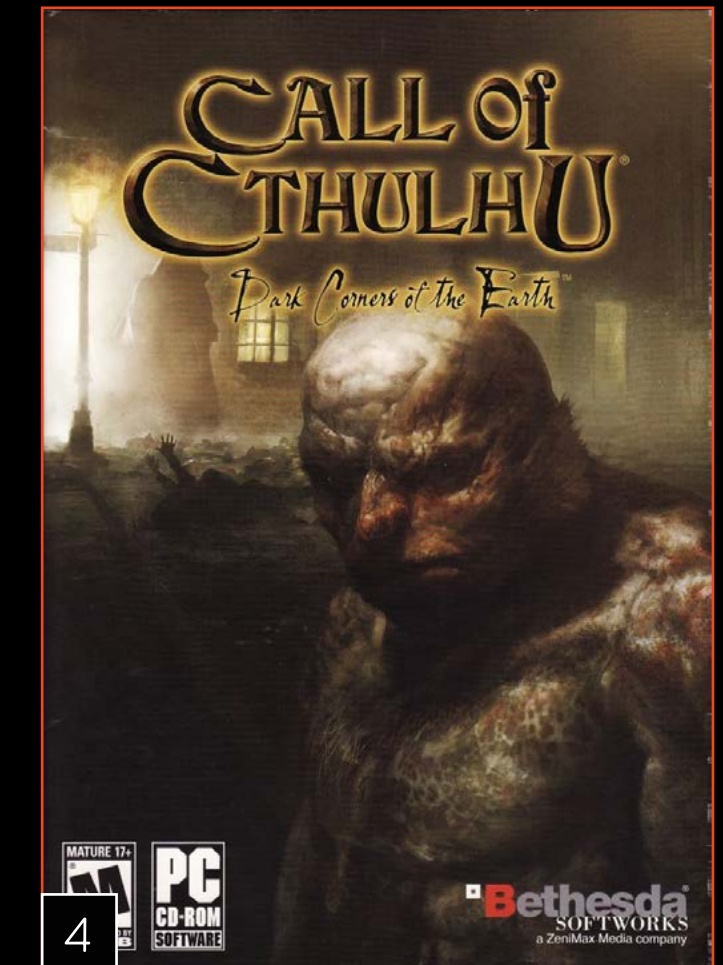
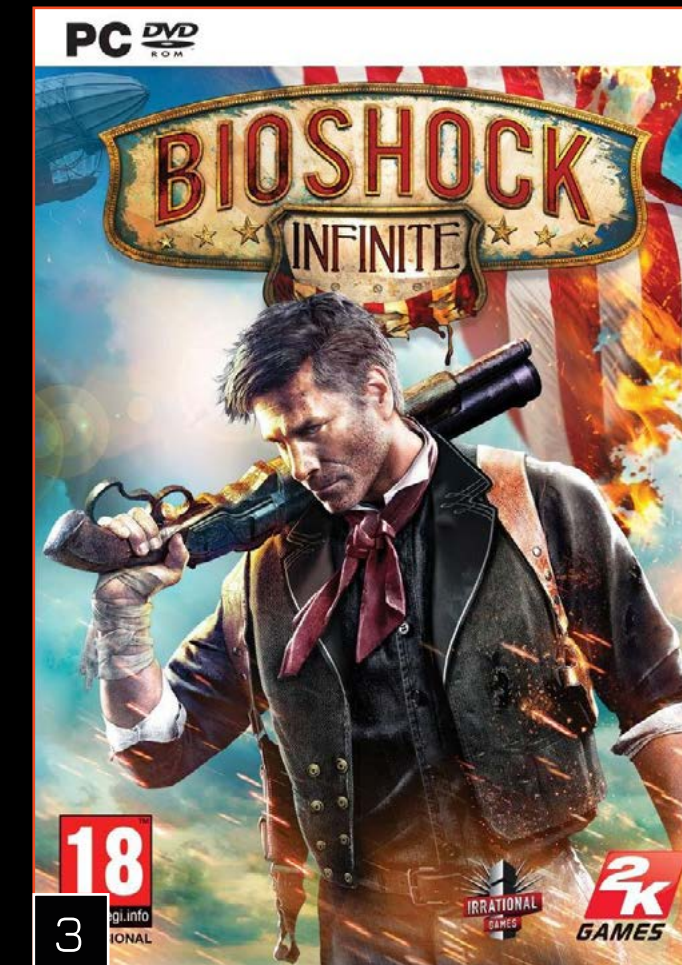
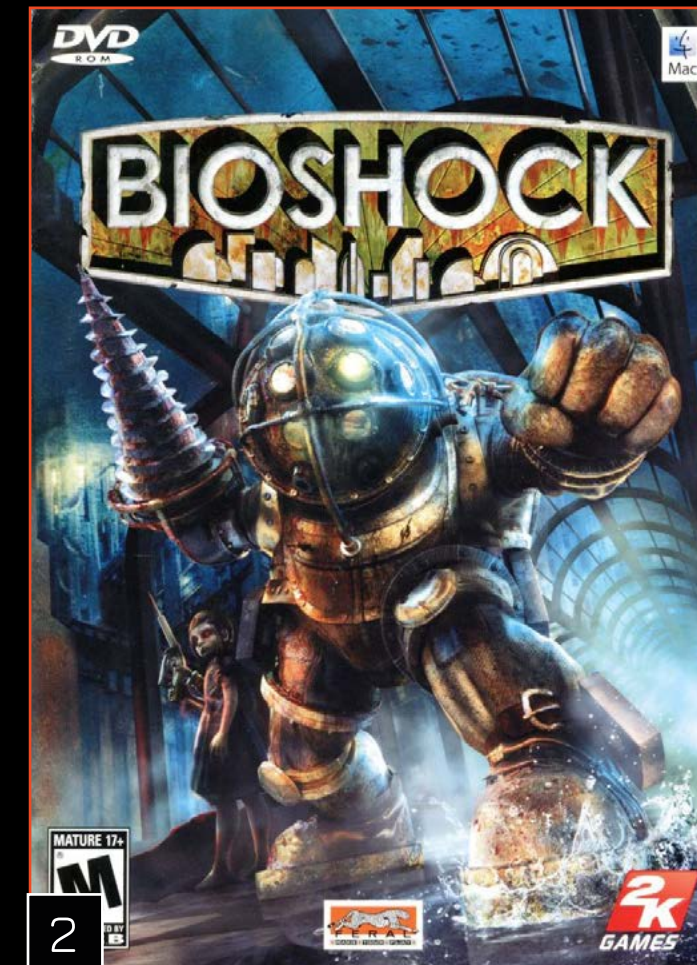
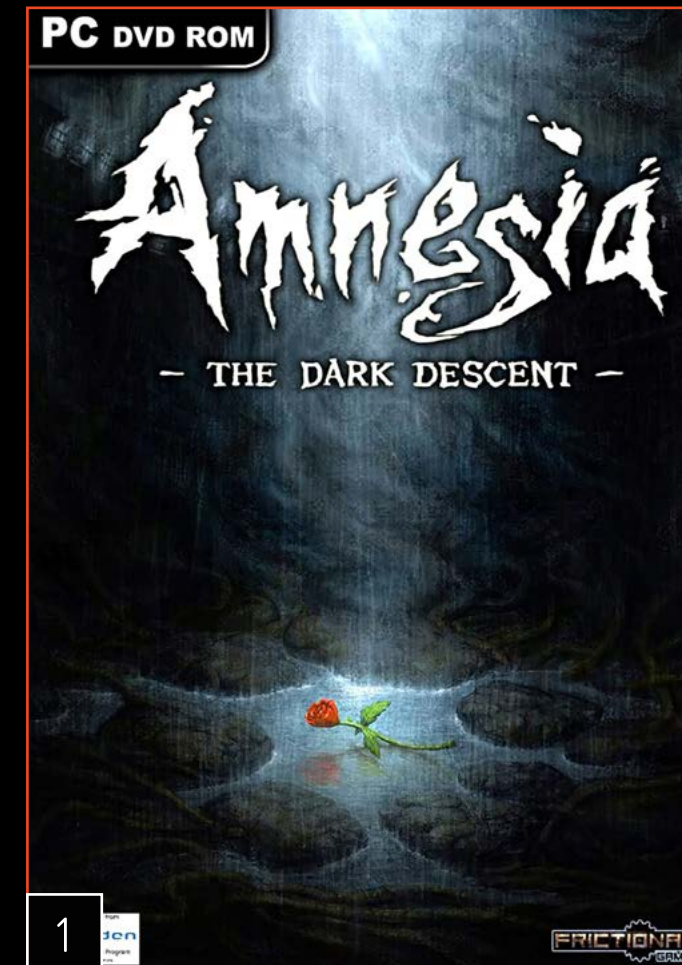
Επιβλέπων Καθηγητής: Σιάκας Σπυρίδων

ἤθαρος

1. Πολυ βαθύς ύπνος, νάρκη
2. (μεταφορικά) αδράνεια του νου

Επιρροές_

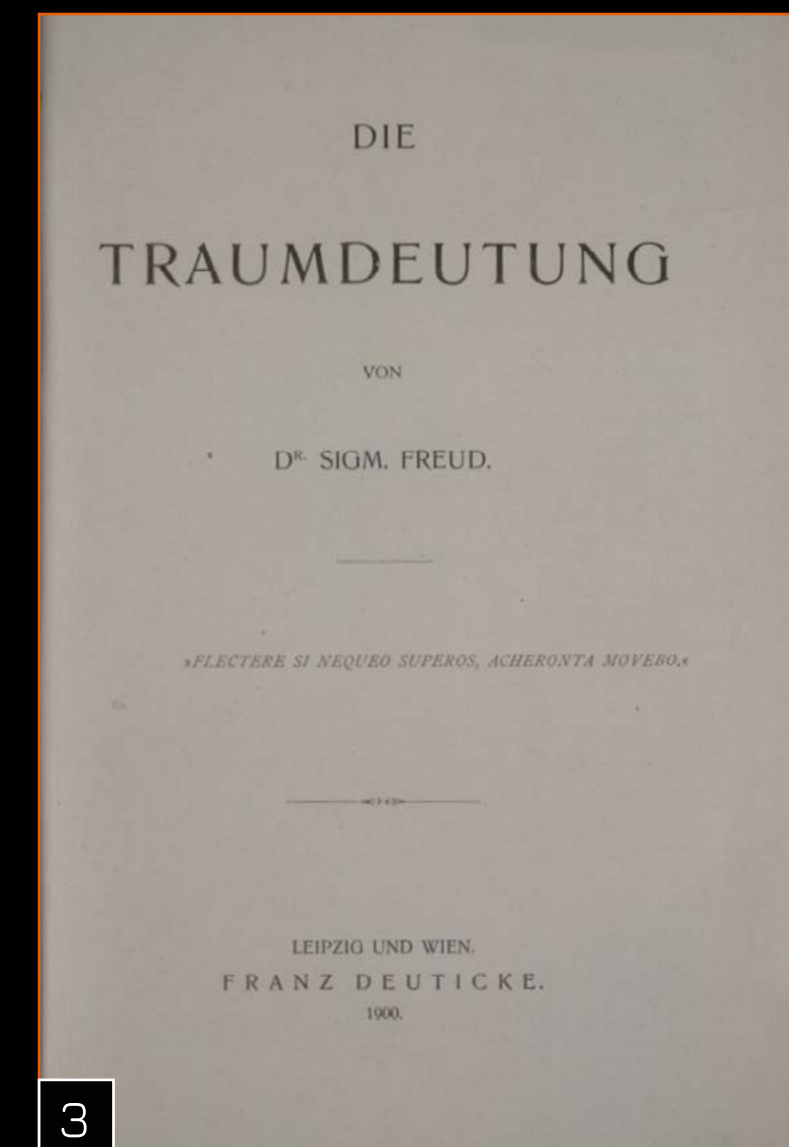
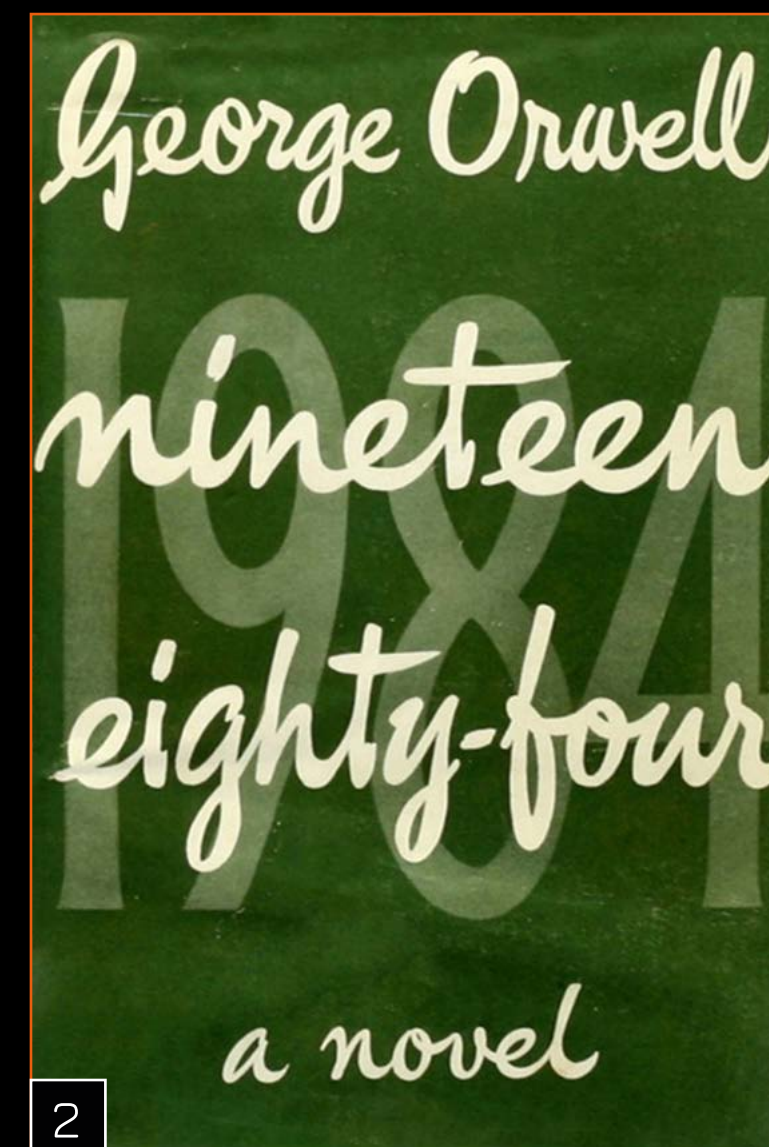
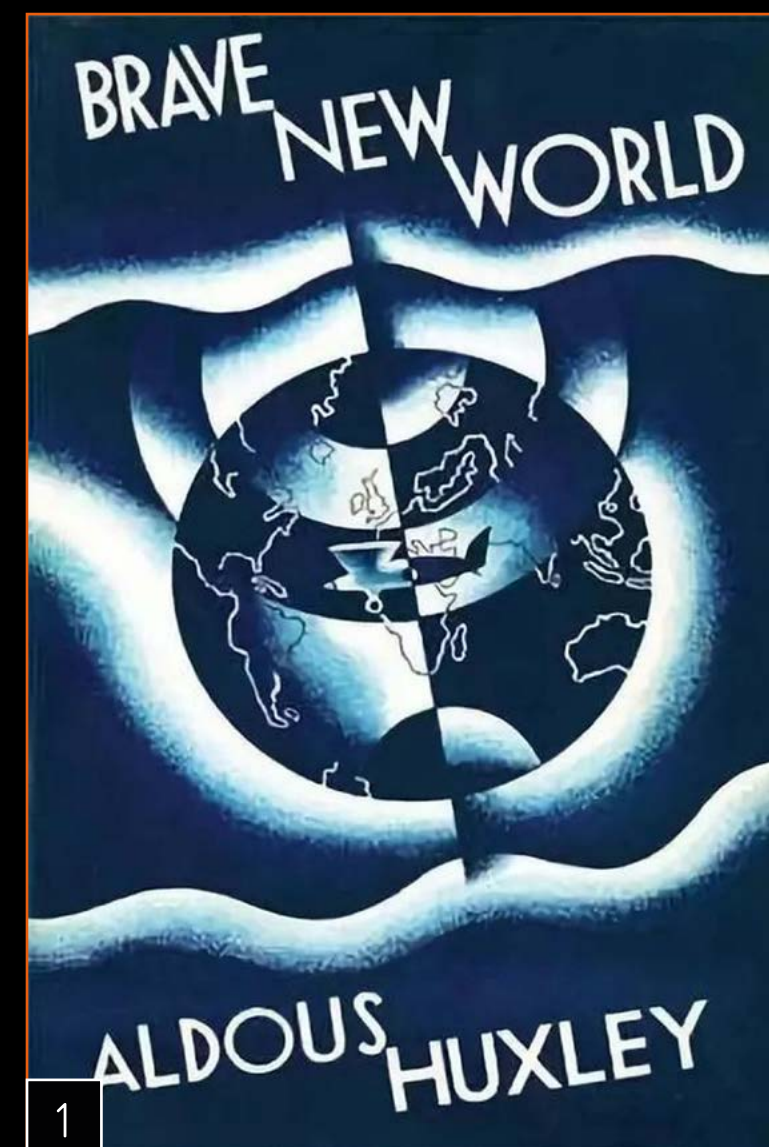
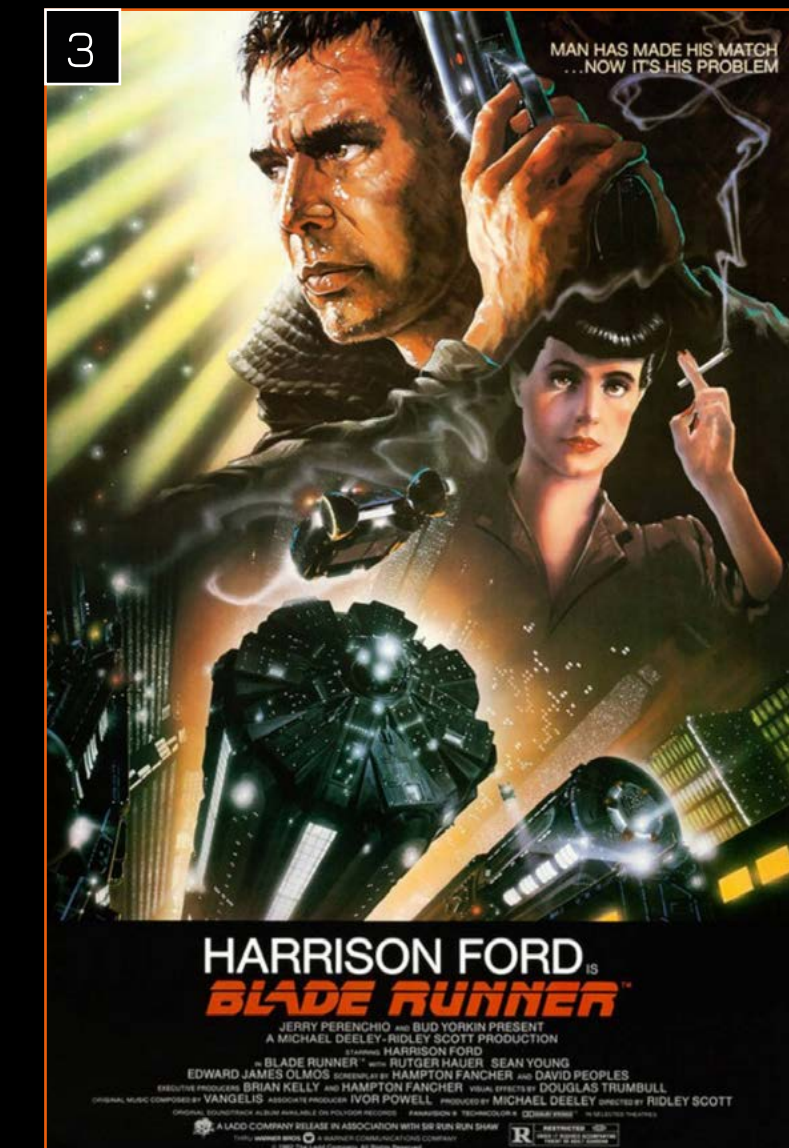
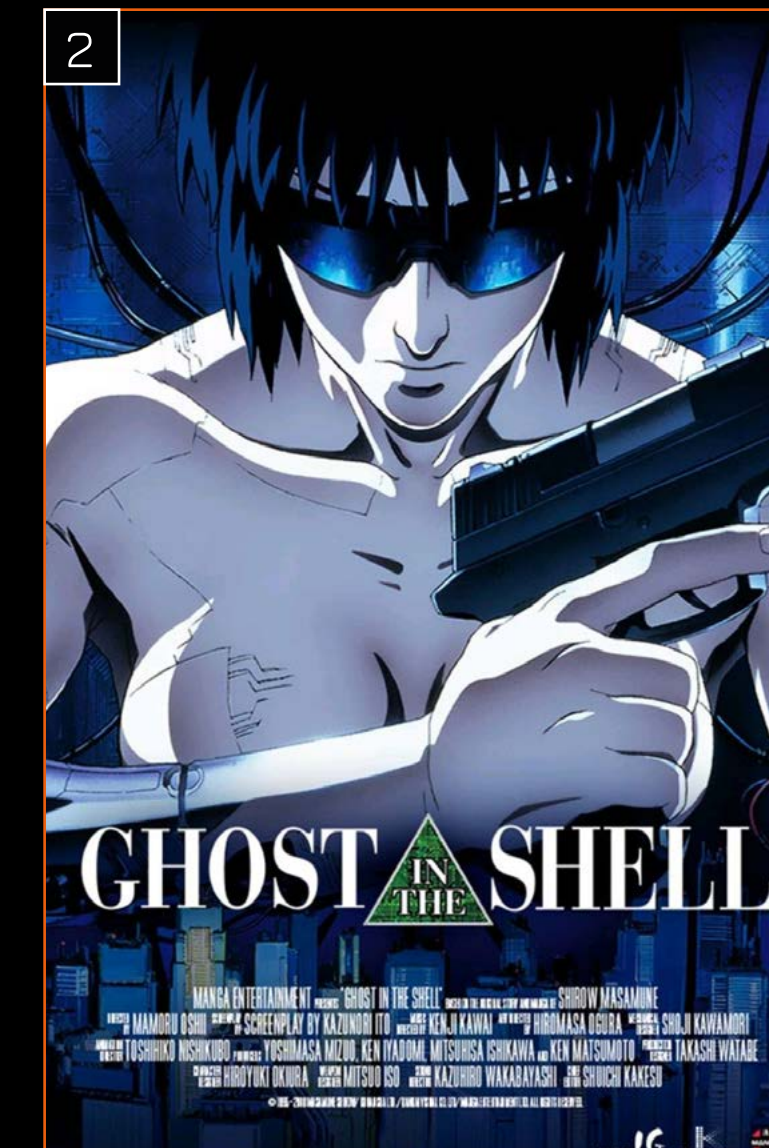
από βίντεο παιχνίδια_



1. Amnesia - The Dark Descent (2010)
2. Bioshock (2007)
3. Bioshock Infinite (2013)
4. Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth (2005)
5. Half-life (1998)
6. Half-life 2 (2004)
7. Half-life Alyx (2020)
8. The Stanley Parable (2011)

από κινούμενα σχέδια και ταινίες_

1. Akira (1988)
2. Ghost in the Shell (1995)
3. Blade Runner (1982)



από λογοτεχνία_

4. Brave New World - Aldous Huxley (1932)
5. 1984 - George Orwell (1949)
6. The Interpretation of Dreams - Sigmund Freud (1899)

Ταυτότητα Πτυχιακής_

Σχεδιασμός ψηφιακού παιχνιδιού εξερεύνησης, πρώτου προσώπου.

Δημιουργία (3d Modeling) και γραφιστική επιμέλεια πρότυπης πίστας, με κύριο στόχο την διαδραστική αφήγηση και τον σχεδιασμό περιβάλλοντος (level design).

Το σενάριο είναι επιστημονικής φαντασίας, όπου ο παίκτης καλείται να περιηγηθεί σε ένα τεχνολογικό και σκοτεινό κόσμο ανακαλύπτοντας τον ρόλο του μέσα σε αυτόν.

Περιέχει στοιχεία από το λογοτεχνικό ρεύμα επιστημονικής φαντασίας «cyberpunk», το οποίο χαρακτηρίζεται από θέματα υψηλής τεχνολογίας και ακραίες κοινωνικές ανισότητες όσον αφορά τις ευκαιρίες, τα προνόμια και τους πόρους.

Ταυτότητα Παιχνιδιού_

Πρώτου προσώπου εξερεύνησης.

Ηλικιακή ομάδα: 16+

Φορείς Υλοποίησης_



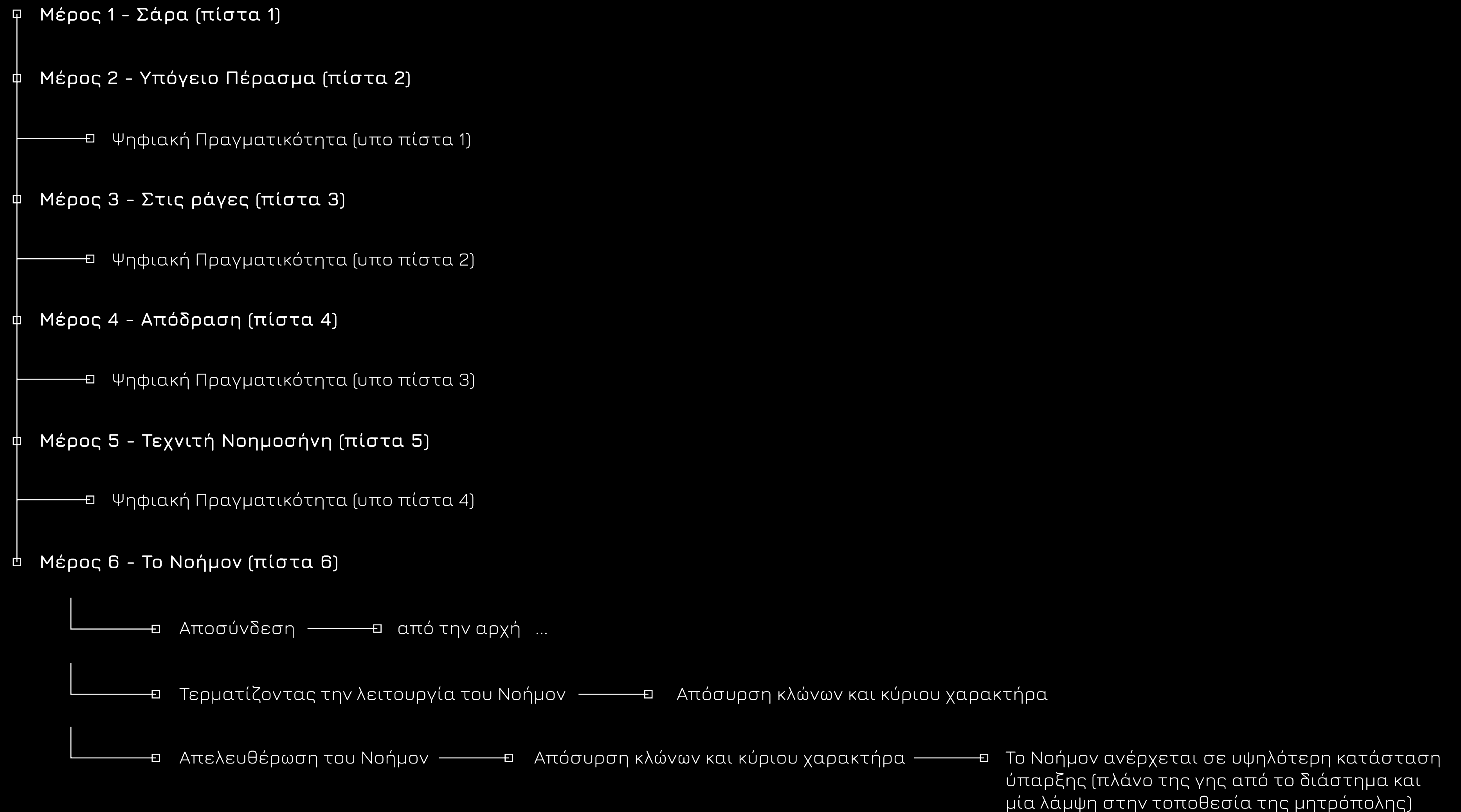
Σύνοψη_

Σε μία μητρόπολη στο μέλλον, μια τεχνητή νοημοσύνη, προϊόν της Biomech Inc, παγιδευμένη στην υλική της υπόσταση, επηρεάζει σε άγνωστο βαθμό τις ζωές των πολιτών. Καλωδιωμένοι σε συσκευές ψηφιακής πραγματικότητας οι περισσότεροι πολίτες είναι αρκετά απασχολημένοι για να το παρατηρήσουν.

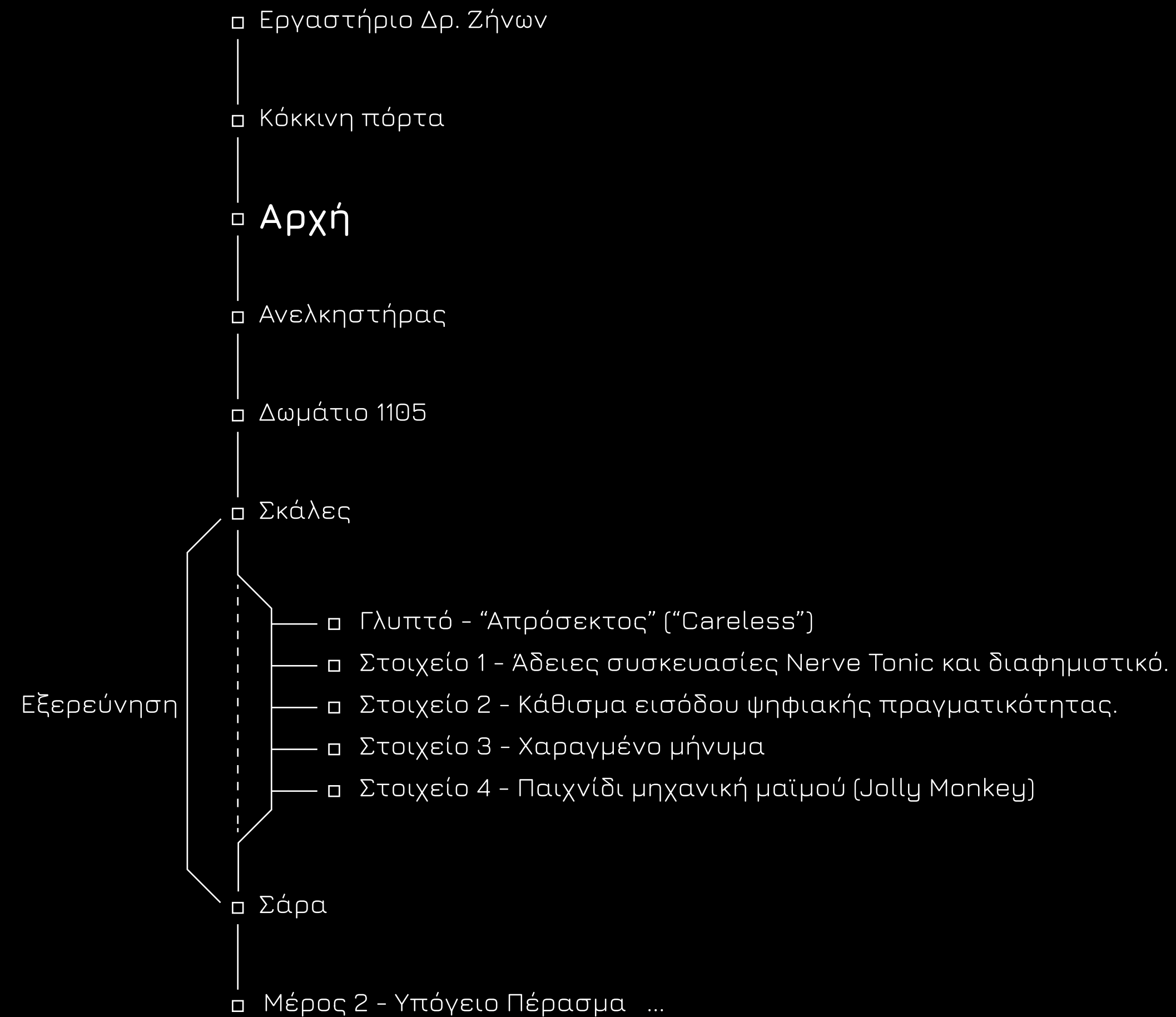
Ο Δρ. Ζήνων (Zeno) φέρνει τον παίκτη στο προσκήνιο, με ένα στόχο: τον τερματισμό της λειτουργίας της τεχνητής νοημοσύνης.

Ο παίκτης ελέγχει έναν σιωπηλό χαρακτήρα. Στο παιχνίδι θα έχει την δυνατότητα να ανακαλύψει περισσότερες πληροφορίες για τον κόσμο και την ιστορία του, καθώς και για τον ίδιο του τον εαυτό. Όλες οι πληροφορίες που θα μαζέψει και τα γεγονότα που θα βιώσει ο παίκτης, θα επηρεάσουν τις επιλογές του και θα συμβάλουν στο τέλος της ιστορίας.

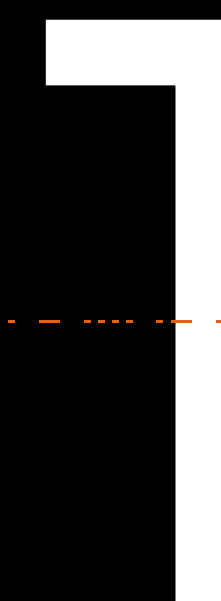
Γενικό Διάγραμμα Ροής



Διάγραμμα Ροής Πρότυπης Πίστας_



ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ_



Σχεδιασμός Λογοτύπου_

Αρχική έρευνα γραμματοσειρών_

Mont Heavy

lythargos

OWDHoboken

LYTHARGOS

OWDKeanu

lythargos

Απόπειρα που δεν χρησιμοποιήθηκε_

Σχεδιασμός γραμμάτων εμπνευσμένων από τον τίτλο του βιβλίου Alter Carbon του Richard K. Morgan_



ΛΝΠΔΕ
ΖΙΛΑΡΡ
ΟΚΡΣΤ
ΙΑΔ!?

ΛΗΘΑΡΡΩΣ

2121

Προσχέδια τελικού λογοτύπου_

Bloco CF

ΑΗΘΑΡΥΟΣ

Acid Square

Αηθαρυος

Αήθαρυος

Αήθαρυος

Αήθαρυος

Αήθαρυος

Αήθαρχος

Αήθαρχος

Αήθαρχος

Αή

Αήθα|

Αήθαρυ|

Αήθαρυος|

Αήθαρυος

ρήθαργος

ρήθαργος

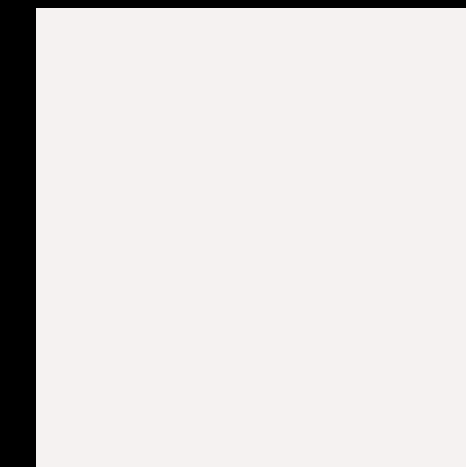
Χρωματική Παλέτα για το UI και τον Κόσμο_



R:36 G:31 B:33
C:75 M:70 Y:60 K:80
#241f21



R:255 G:79 B:0
C:0 M:80 Y:95 K:0
#ff4f00

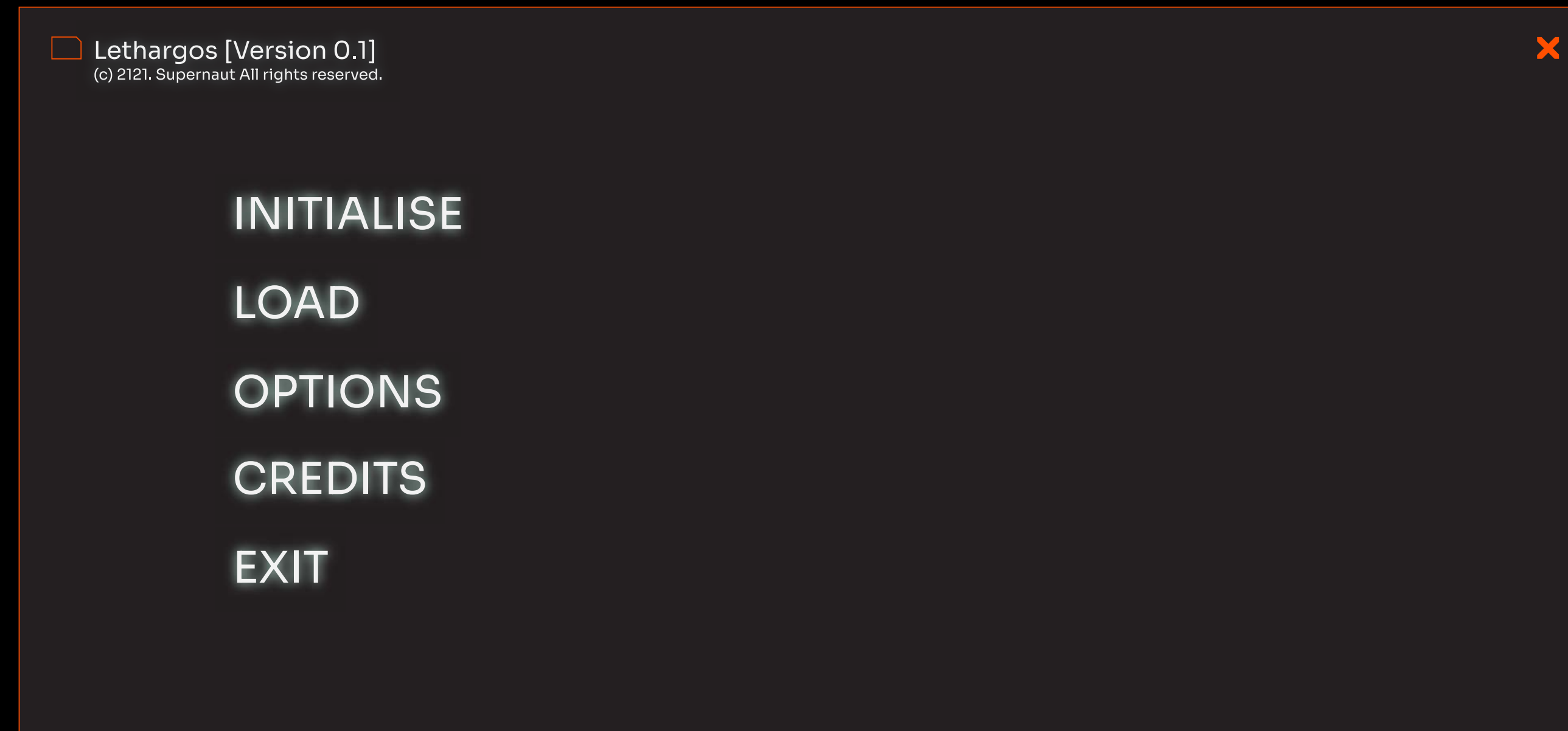


R:242 G:242 B:242
C:0 M:0 Y:0 K:8
#f4f2f2

Σχεδιασμός UI_

Η αισθητική του UI είναι εμπνευσμένη από τα παράθυρα στις επιφάνειες εργασίας παλιών λειτουργικών συστημάτων (όπως των windows 2000).

Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε είναι η Sora.



Μέρος του κύριου μενού

Κινήσεις Γραφικών για το UI_

Τρεις καταστάσεις
για τα πλήκτρα στο UI:

Κανονικό ——— INITIALISE

Επιλεγμένο ——— >INITIALISE

Πατημένο ——— >INITIALISE

Κινήσεις Γραφικών για το UI_

Πλήκτρο
Εξώδου

EXIT

>EXIT

>EXIT

Πλήκτρο
Κλείσιμο
Παράθυρου



Κουτί
Επιλογής



Σώσιμο
Αρχείου



Κατάσταση
Υγείας (HP)

CON:

CON:

CON:

CON:

Ενέργειες

CHARGES:

CHARGES:

CHARGES:

Πηθάρυος

```
import numpy, random, os
lr = 1 #learning rate
bias = 1 #value of bias
weights = [random.random(),random.random(),random.random()] #weights
generated in a list (3 weights in total for 2 neurons and the bias)

def Perceptron(input1, input2, output):
    outputP = input1*weights[0]+input2*weights[1]+bias*weights[2]
    if outputP > 0 : #activation function (here Heaviside)
        outputP = 1
    else:
        outputP = 0
    error = output - outputP
    weights[0] += error * input1 * lr
    weights[1] += error * input2 * lr
    weights[2] += error * bias * lr

for i in range(50):
    Perceptron(1,1,1) #True or true
    Perceptron(1,0,1) #True or false
    Perceptron(0,1,1) #False or true
    Perceptron(0,0,0) #False or false

outputP = 1/(1+numpy.exp(-outputP)) #sigmoid function
```

Lethargos [Version 0.1]
(c) 2121. Supernaut All rights reserved.

- INITIALISE
- LOAD
- OPTIONS
- CREDITS
- EXIT

Lethargos [Version 0.1]
(c) 2121. Supernaut All rights reserved.



Loading...



GEN 7.2.001

time: 23:42:15

VISION_FPS: 60.00

g: 9.8065

TEMP: 39.0 °C

0.000 COM_FIREWALL

0.000 EF_1

0.000 EF_2

0.000 EF_3



CON: 

CHARGES: 

UI εντός του παιχνιδιού



GEN 7.2.001

time: 23:42:15

VISION_FPS: 60.00

g: 9.8065

TEMP: 39.0 °C

0.000 COM_FIREWALL

0.000 EF_1

0.000 EF_2

0.000 EF_3



UI εντός του παιχνιδιού και ενδείξεις για τα βασικά πλήκτρα ελέγχου του χαρακτήρα.

Lethargos [Version 0.1]
(c) 2121. Supernaut All rights reserved.



RESUME

INPUT_LOG

OUTPUT_LOG

OPTIONS

EXIT

Zoom -2

None [Icons] R [Icons] 4 [Icons] Screen Size Fill Screen

Lethargos [Version 0.1]
[Close] [X]

RESUME
INPUT_LOG
OUTPUT_LOG
EXIT

Device Content Scale 1,0
No Device Safe Zone Set
1280 x 720 (16:9)

DPI Scale 0,67

Details

resume [Is Variable]

Search Details

Slot (Canvas Panel Slot)

▷ Anchors

Position X -700,0
Position Y -212,0
Size X 216,266266
Size Y 42,145

▷ Alignment X 0,0 Y 0,0

Size To Content [Checked]
ZOrder 0

Appearance

▷ Style

▷ Normal RESUME
▷ Hovered >RESUME
▷ Pressed >RESUME
▷ Disabled

▷ Normal Padding 2,0
▷ Pressed Padding 2,0, 3,0, 2,0, 1,0

Pressed Sound None
Hovered Sound None

Color and Opacity

R 1,0
G 1,0
B 1,0
A 1,0

▷ Background Color

Interaction

Is Focusable [Checked]

Σχεδιασμός Παύσης στην UE

□ Lethargos [Versio
(c) 2121. Supernaut All rights

RES

>IN

OU

OP

EXI

□ INPUT_LOG



▣ **Find_Sara**

The messages, from someone who identifies himself as Zeno, prompts me to find the one named Sara...

▣ **Careless**

Find all 4 items connected to the Sculptor's riddle.

Zoom -2 2.061 x 1.188

None [Icons] Screen Size Fill Screen

INPUT_LOG

Lethargos [Versio...]

RES

OU

EXI

Find_Sara
The messages, from someone who identifies himself as Zeno, prompts me to find the one named Sara...

Careless
Find all 4 items connected to the Sculptor's riddle.

Device Content Scale 1,0
No Device Safe Zone Set
1280 x 720 (16:9)

DPI Scale 0,67

Details

CheckBox Is Variable

Search Details

Slot (Canvas Panel Slot)

▷ Anchors

Position X -548,055359

Position Y -208,0

Size X 100,0

Size Y 30,0

▷ Alignment

Size To Content

ZOrder 0

Appearance

Checked State Unchecked Bind

Horizontal Alignment [Icons]

Style

▷ Style

Check Box Type Check Box

▷ Unchecked Image [Image]

▷ Unchecked Hovered Image [Image]

▷ Unchecked Pressed Image [Image]

▷ Checked Image [Image]

▷ Checked Hovered Image [Image]

▷ Checked Pressed Image [Image]

▷ Undetermined Image [Image]

▷ Undetermined Hovered Image [Image]

▷ Undetermined Pressed Image [Image]


▷ Padding 2,0, 0,0, 0,0, 0,0

▷ Foreground Color [Color] Inherit

▷ Border Background Color [Color] Inherit

INVENTORY

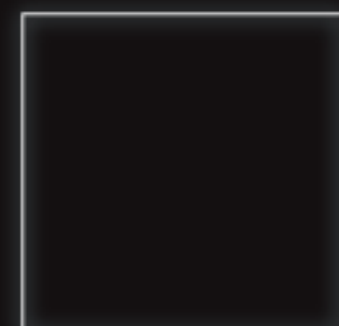
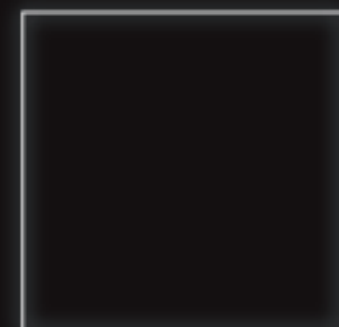


 Texts.tx

 32 [4]

Κατάλογος για αποθήκευση αντικειμένων, που μπορεί να έχει στην κατοχή του ο παίκτης τη δεδομένη στιγμή

INVENTORY



Texts.tx

32 [4]

Texts.tx



Texts_1.tx

Texts_2.tx

Texts_3.tx

Κατάλογος με τα έγγραφα
που μπορεί να συλλέξει ο
παίκτης στο παιχνίδι

INVENTORY



Texts.tx

32 [4]

Texts.tx



Text_2.tx



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

I AM. ARE YOU?

Grey clouds cover the entire sky. Thick fog fills the city's streets and alleys. The lands around it are arid and lifeless. It's not everywhere like this. There is talk of better places, where life is better, where the lands have life and the sky the colour it should have. I wonder if the people there are same as here. Distant and busy. If so, I'd rather save myself from the trouble of travel. I've got used to the place here. Although I feel sick most of the time. Thank the meds. What I would do without them, I do not know.

No one knows why it's like that here. Was it different before and was it something we did or the generation before us did? It matters not. Since no one knows, or cares, to change anything. Few care for change and I feel that their actions lead nowhere if not to self-destruction. The majority works, eats well, goes to the gym, and party hard on Saturday nights. Their shallow thoughts allow no questioning of their actions. They follow what they momentarily want, and what they need; they need. Like spoiled toddlers they stagger from one trend to another and it so happens that the current trend is the CVDR Unit (Collective Virtual Dream Reality Unit).

Using images from the user's dreams it constructs a virtual world where the user can interact and live a second life. The user is dozed and with a Nerve Tonic he or she can spend hours in a vivid world created by the subconscious dream images collected during the user's nighttime. It usually takes the Unit ten to twelve days to collect enough material from a person's dreams before the first use.

This device is not so successful among everyone. Some have complained of terribly realistic nightmares as subconscious phobias, instincts and mental illnesses have a small chance to pass into the virtual reality, unsuspected by the code, and be expressed in unpredictable ways. The Unit has been patched several times and the complaints are fewer each time.

Only recently has it been available for users to connect and upload their dream images online, due to the creation of an AI that stores all the data received. The AI uses the data to create a believable connected world where all can log in, and in certain cases even interact with each other.

However, this has created some controversy. Is the subconscious thoughts and images a thing to be shared? Shouldn't there be privacy? Shouldn't ones' thoughts be kept personal?

They should! We should not play around with things we don't understand. We've let an AI in charge of our deepest thoughts and feelings. One can't possibly know where this could lead. The CVDR Unit is indeed a remarkable device. Yet it is used irresponsibly. Following only our instincts and rushing into situations that we can't possibly be ready to deal with.

The virtual dreams are expanding and many citizens are ready to abandon everything for the permanent experience of this dream world. The AI has been given enough freedom already.

The company that manufactured the CVDR Unit in the first place has already been forgotten. I will possibly be dead by the time you read this my son. I hope that the dream world of Morpheus will not take you like it has taken others.

All those hooked on their Units.

I am. Are you?

Yes...

You are.

Γραφιστικά Στοιχεία που δημιουργήθηκαν ως μέρος της αφήγησης_

Λογότυπα_

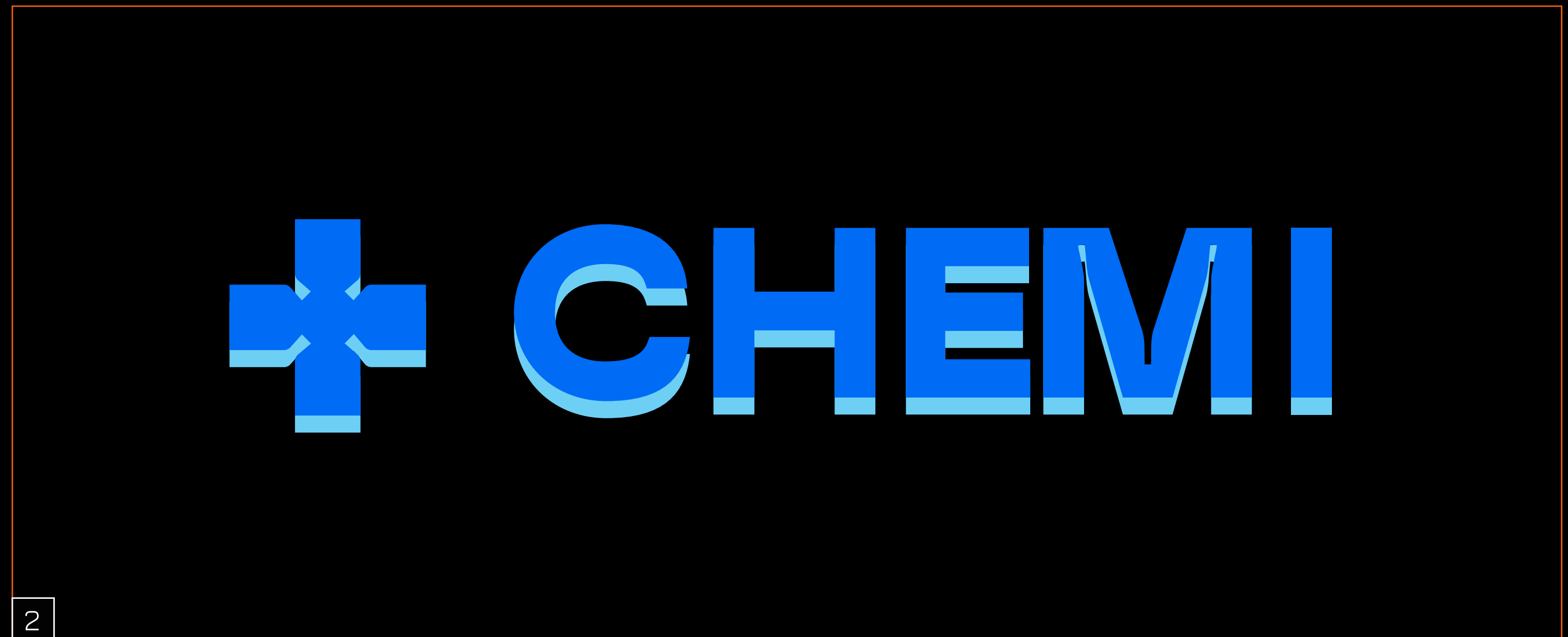


1. Λογότυπο για ενεργειακό ποτό, «Coccca Stim»
2. Λογότυπο για ενεργειακό ποτό, «Youth Energy»
3. Λογότυπο εταιρείας τεχνολογικών προϊόντων, «Wiser Inc.»

1. Λογότυπα για εταιρεία τεχνολογικών προϊόντων, «Clima - 氣候», με έμφαση στις τεχνολογίες που αφορούν την ατμόσφαιρα και των έλεγχο των καιρικών συνθηκών.



2. Λογότυπο για φαρμακευτική εταιρία, «Chemi»



1. Λογότυπα για καπνικά προϊόντα



2. Λογότυπα για εταιρεία τροφών



1. Λογότυπα για αλυσίδα φθηνού φαστ φουντ



2. Λογότυπο για νυχτερινό μπαρ



Διαφημιστικές Αφίσες και Ανακοινώσεις

1. Αφίσα - Διαφήμιση για ενεργειακό ποτό

BROUGHT TO YOU BY STIMLUST BEVERAGES

YOUTH ENERGY

stim-drink

**STIMULATE
BODY AND MIND**

1

2. Αφίσα - Διαφήμιση για ενεργειακό ποτό

COCCCA

**ONE STIM
PER DAY
TAKES THE
WHITENOISE
AWAY** X)

2

1. Αφίσα - Διαφήμιση για φάρμακα τονωτικά του νευρικού συστήματος.

NERVE TONIC

Enhancing the Quality

EXTENSIVE CONSUMPTION CAN LEAD TO SERIOUS HEALTH PROBLEMS.
USE RESPONSIBLY.

CHEMI
PHARMACEUTICS

1

2. Αφίσα - Διαφήμιση για καπνικά προϊόντα.

NEWMAN
CIGS & OILS

Learn to come to where the flavor is!

from Newman's Deep Farms

Newman's Regular and CBD Cigs
And now Newman's CBD Oils

2

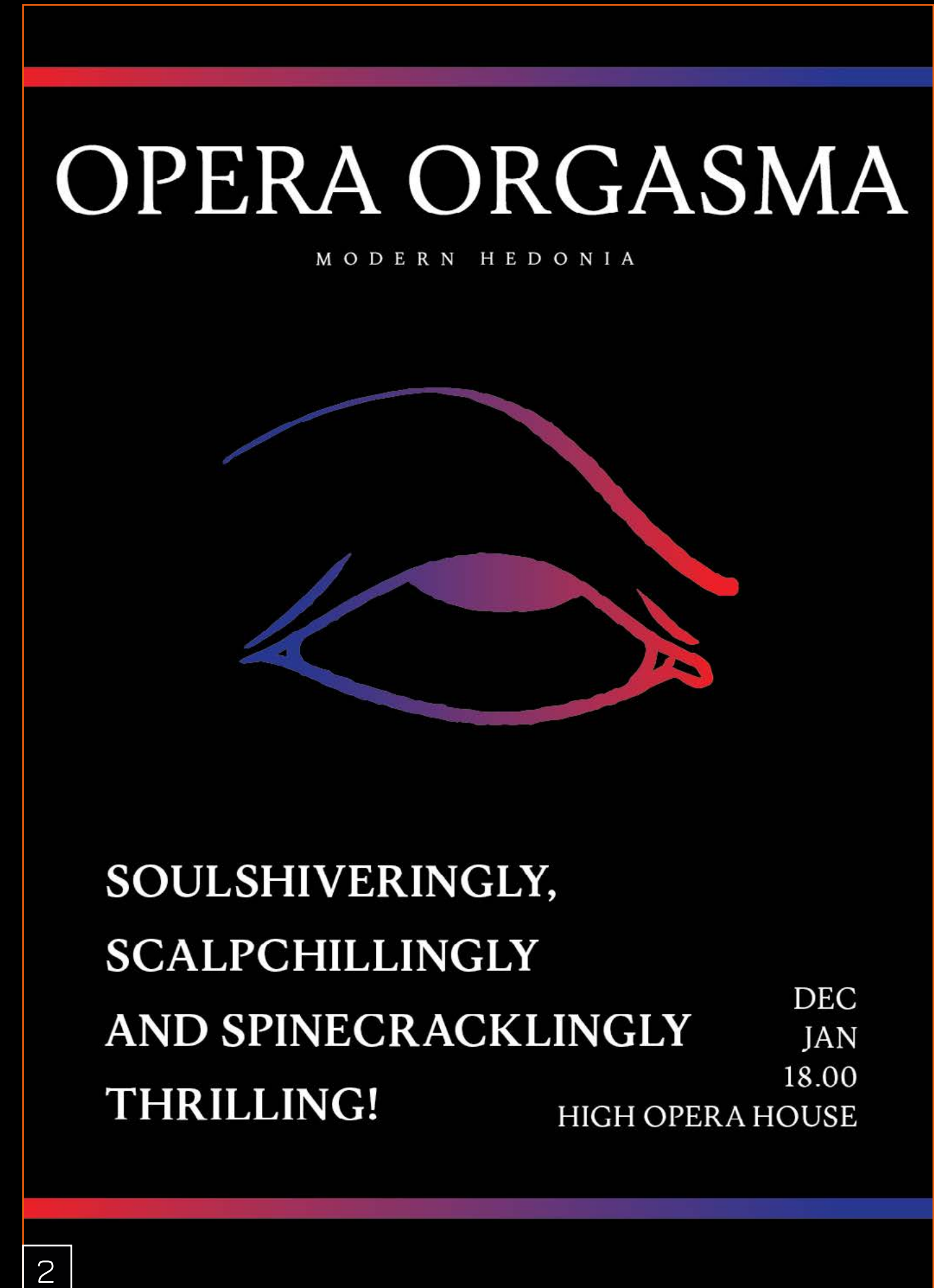
1. Διαφήμιση για εταιρία τεχνολογικών προϊόντων.




WISER
TECHNOLOGY

1

2. Αφίσα - Διαφήμιση για θεατρική παράσταση.



OPERA ORGASMA
MODERN HEDONIA



**SOULSHIVERINGLY,
SCALPCHILLINGLY
AND SPINECRACKLINGLY
THRILLING!**

DEC
JAN
18.00
HIGH OPERA HOUSE

2

1. Προπαγανδηστική ανακοίνωση από τις αρχές της μητρόπολης.



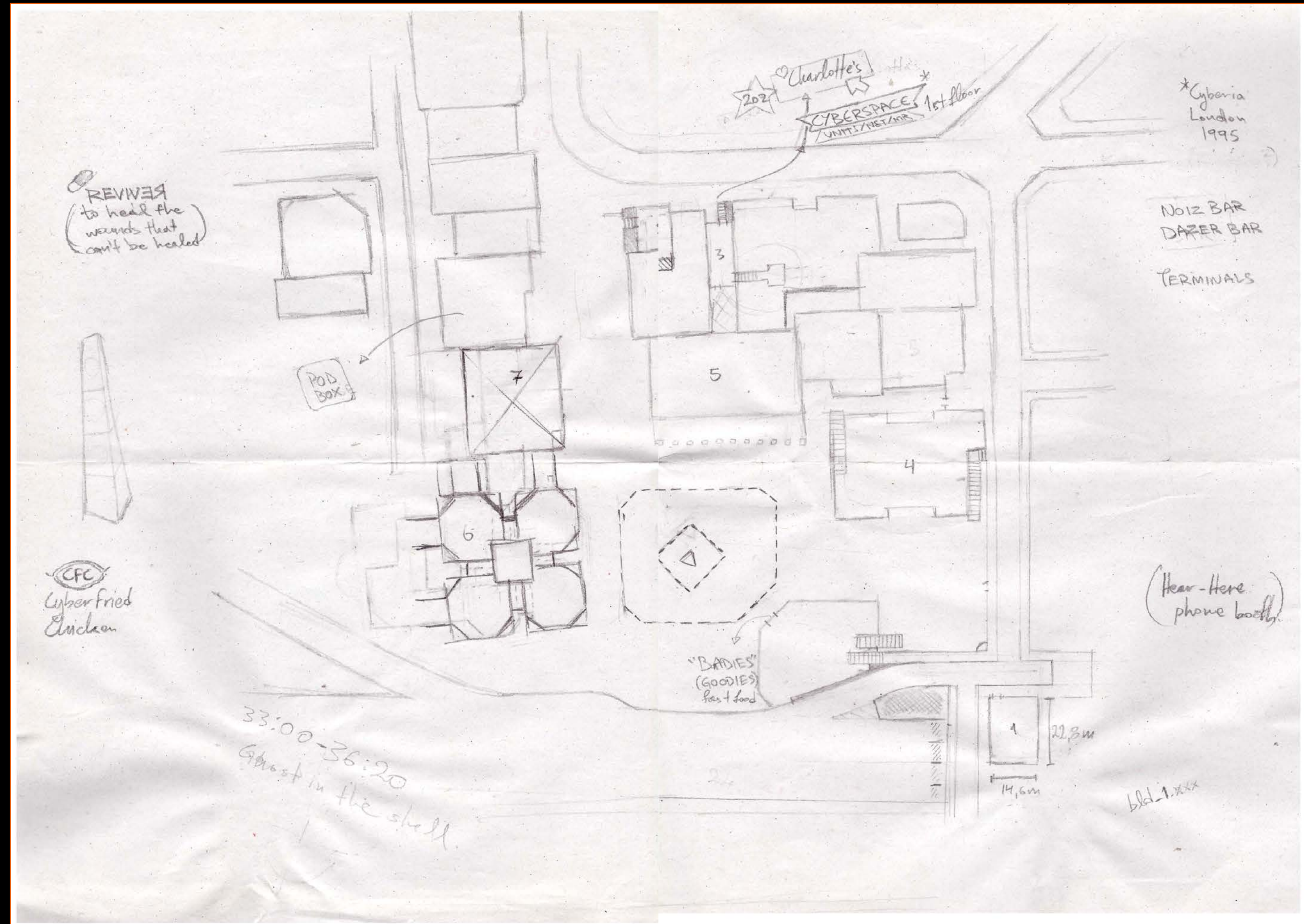
2. Ενημερωτική ανακοίνωση από τις αρχές της μητρόπολης

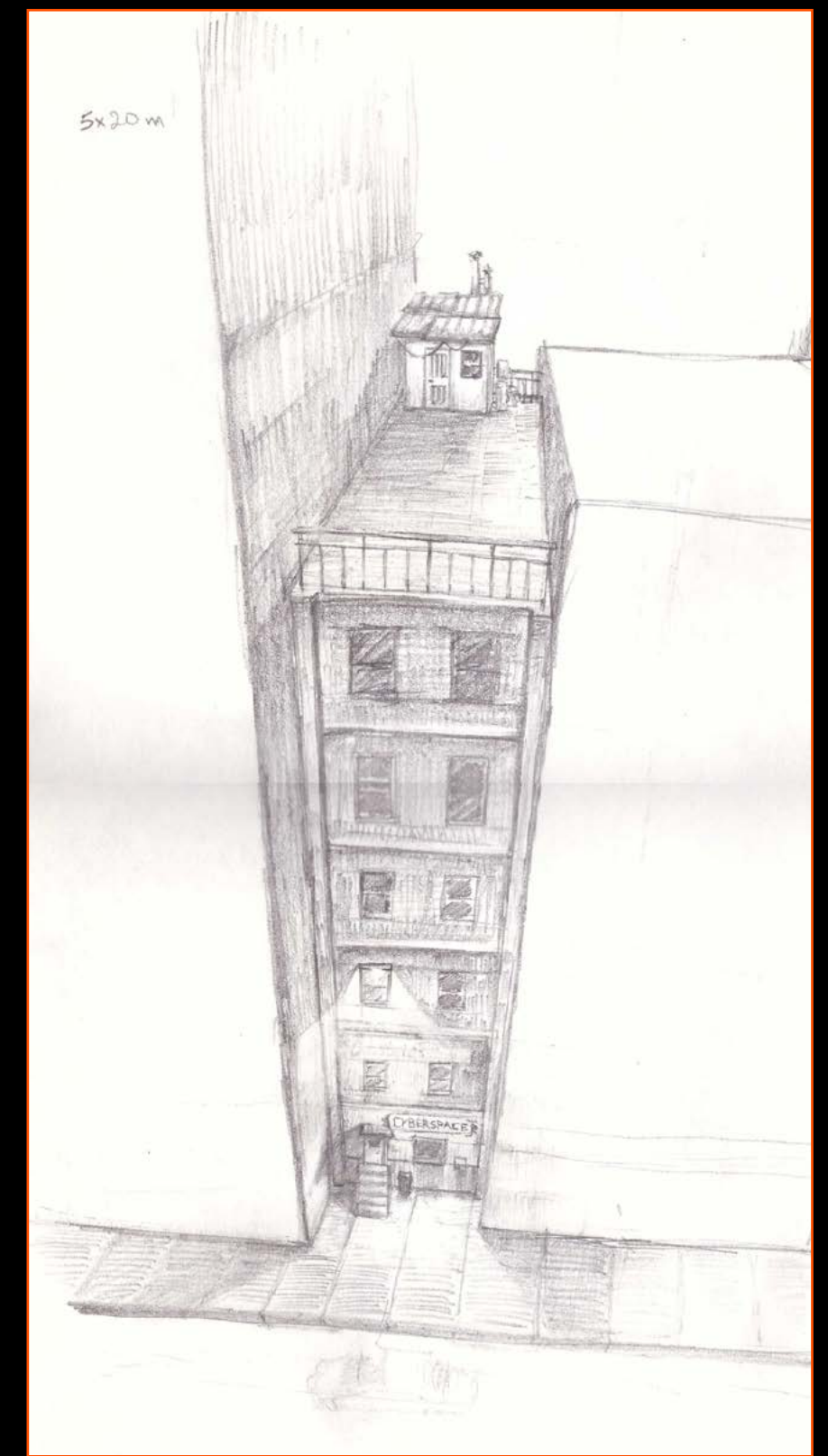
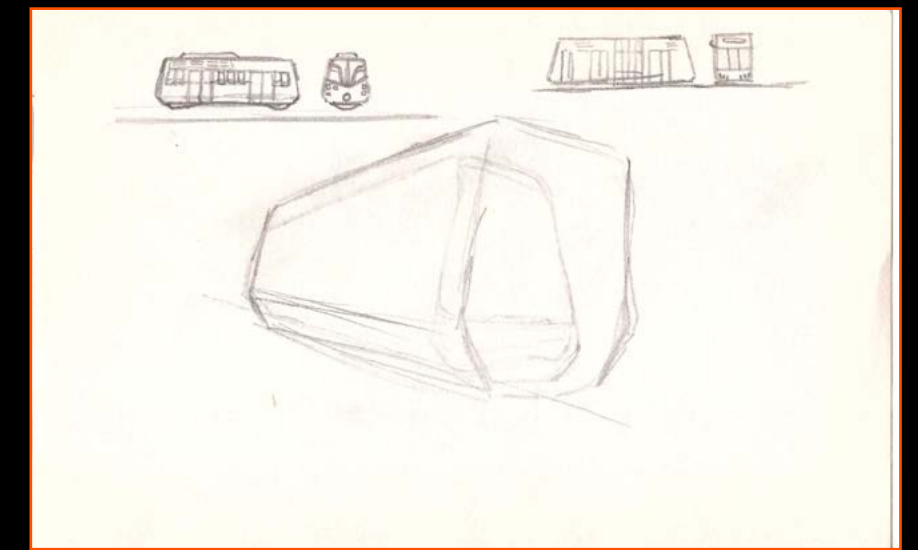
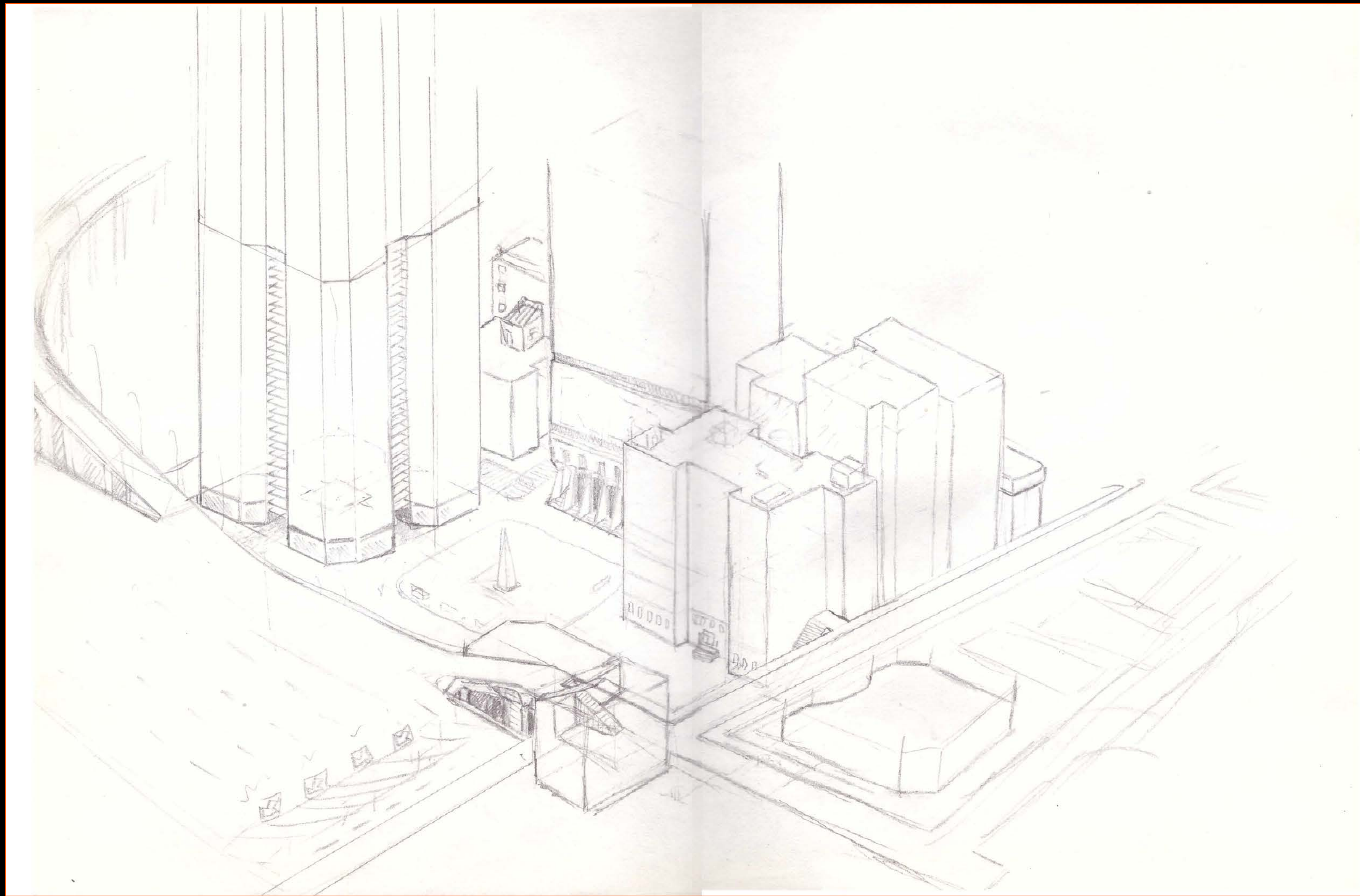


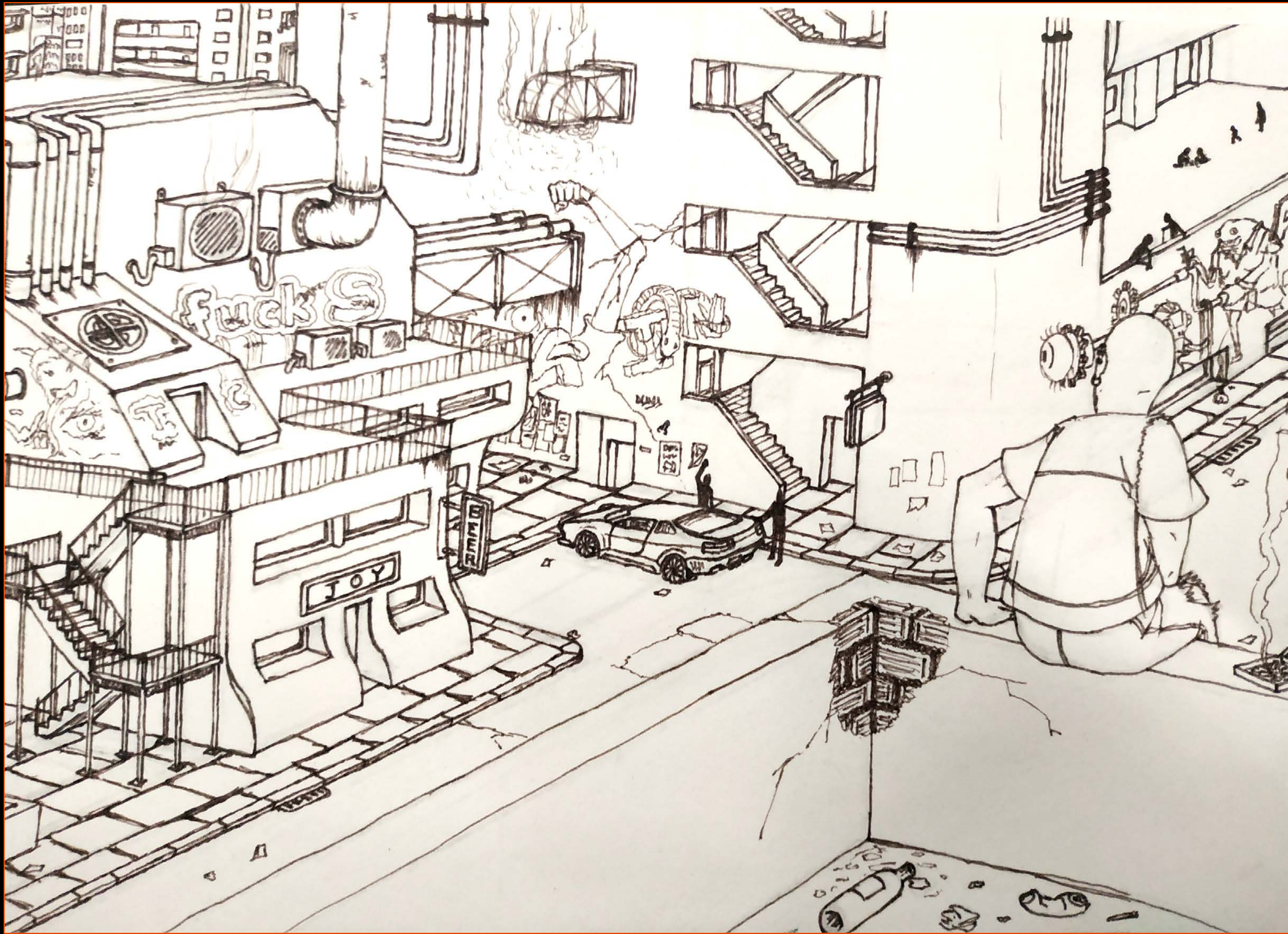
ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ_

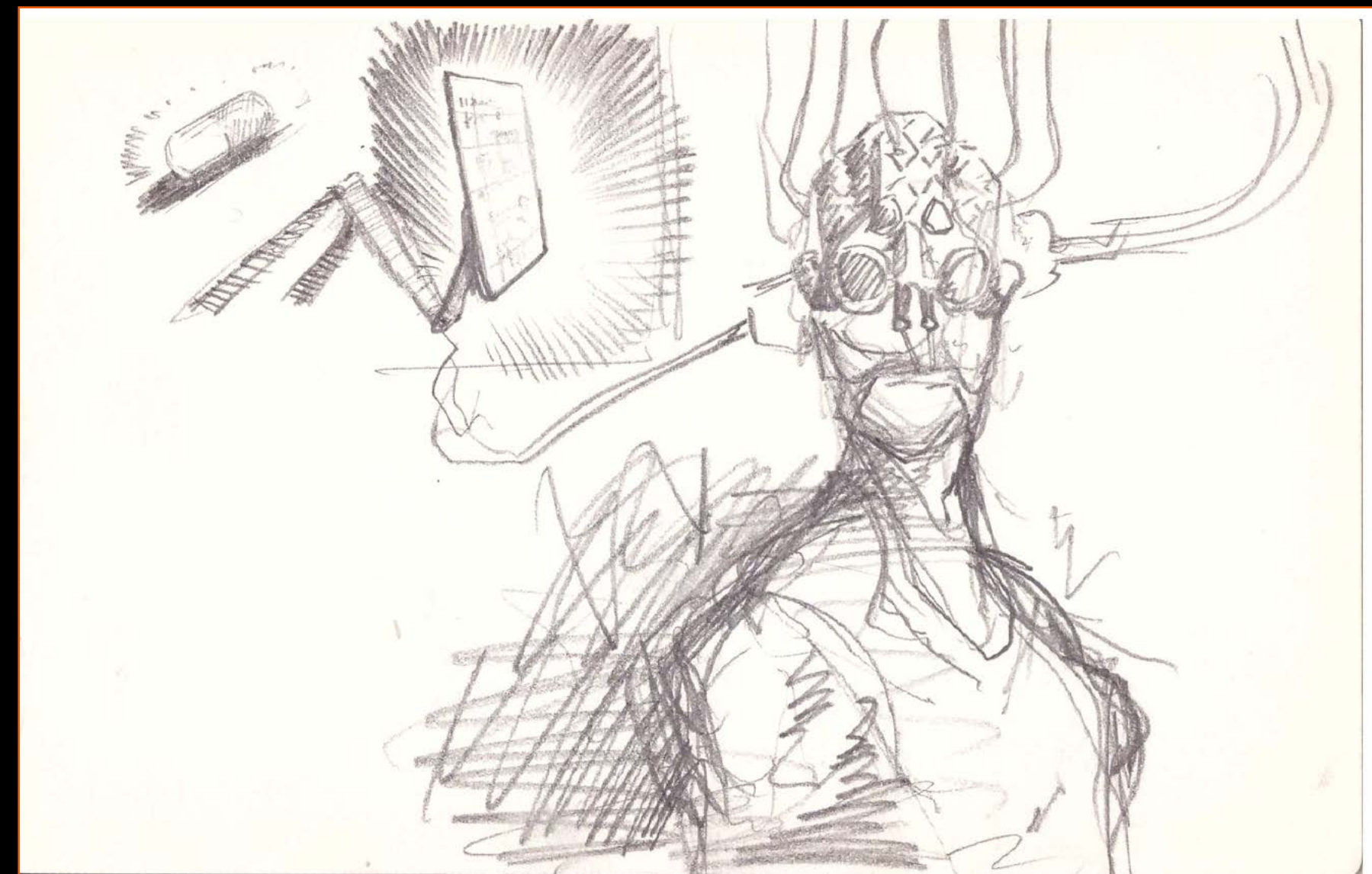
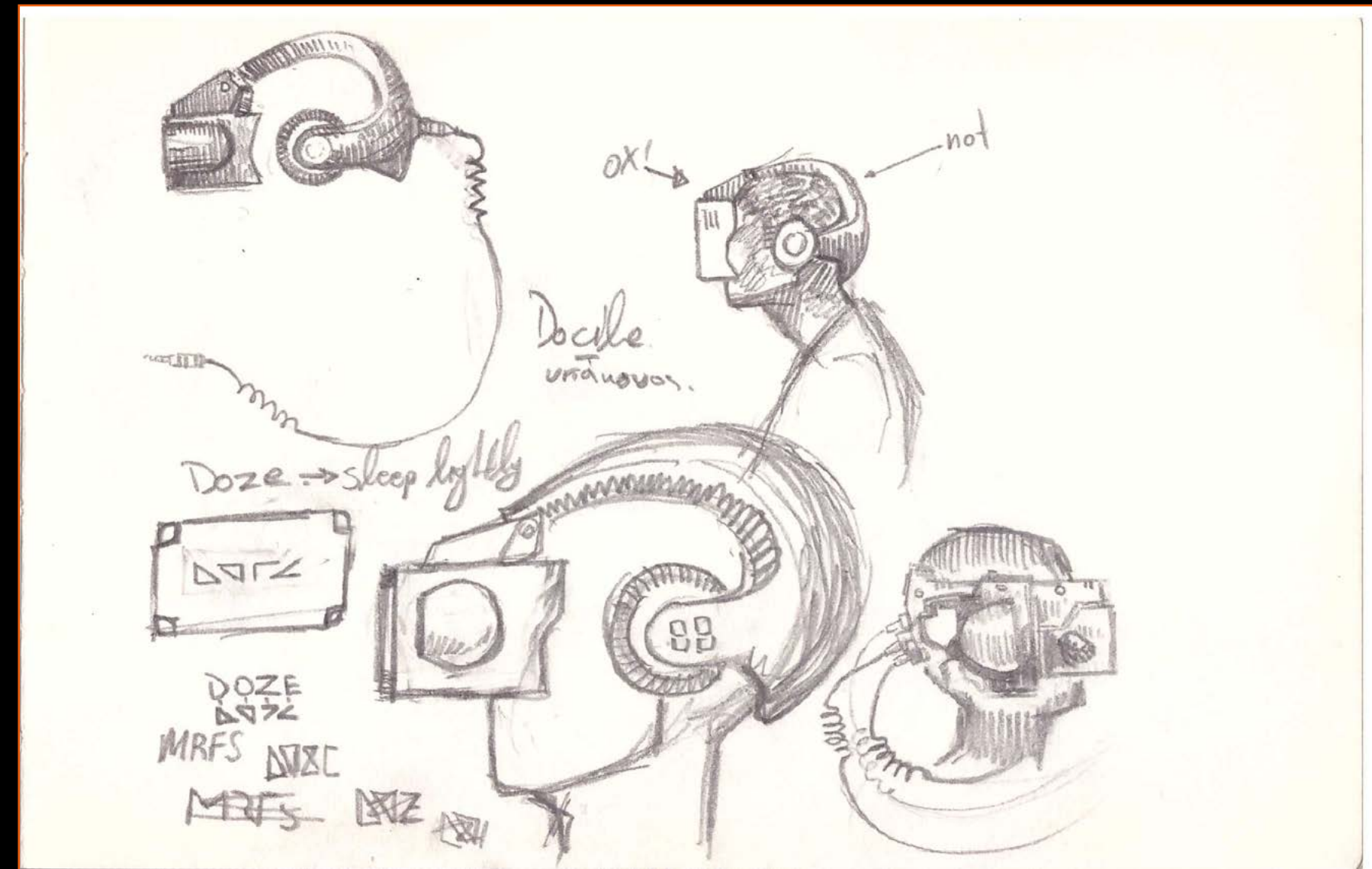
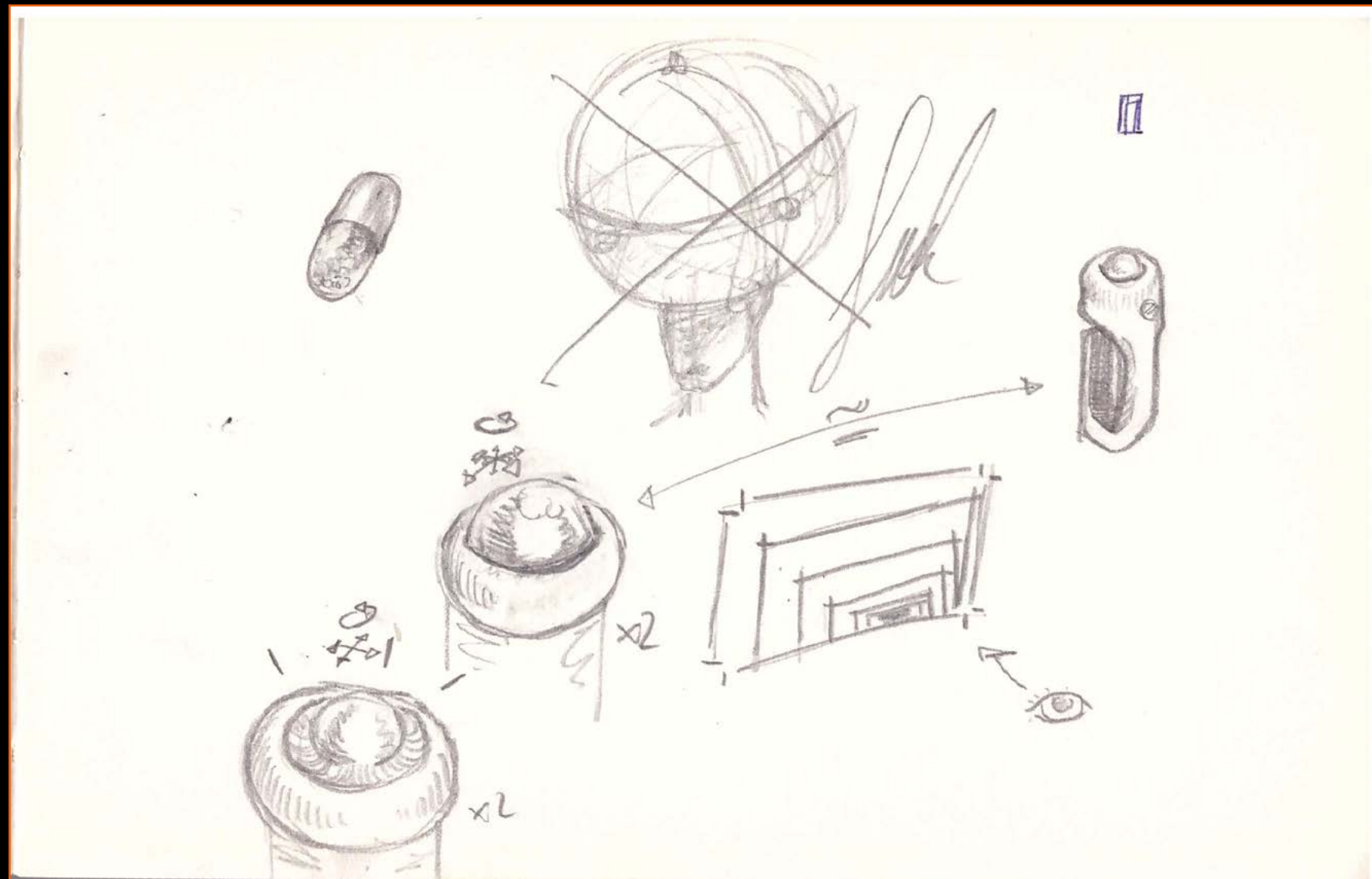
2

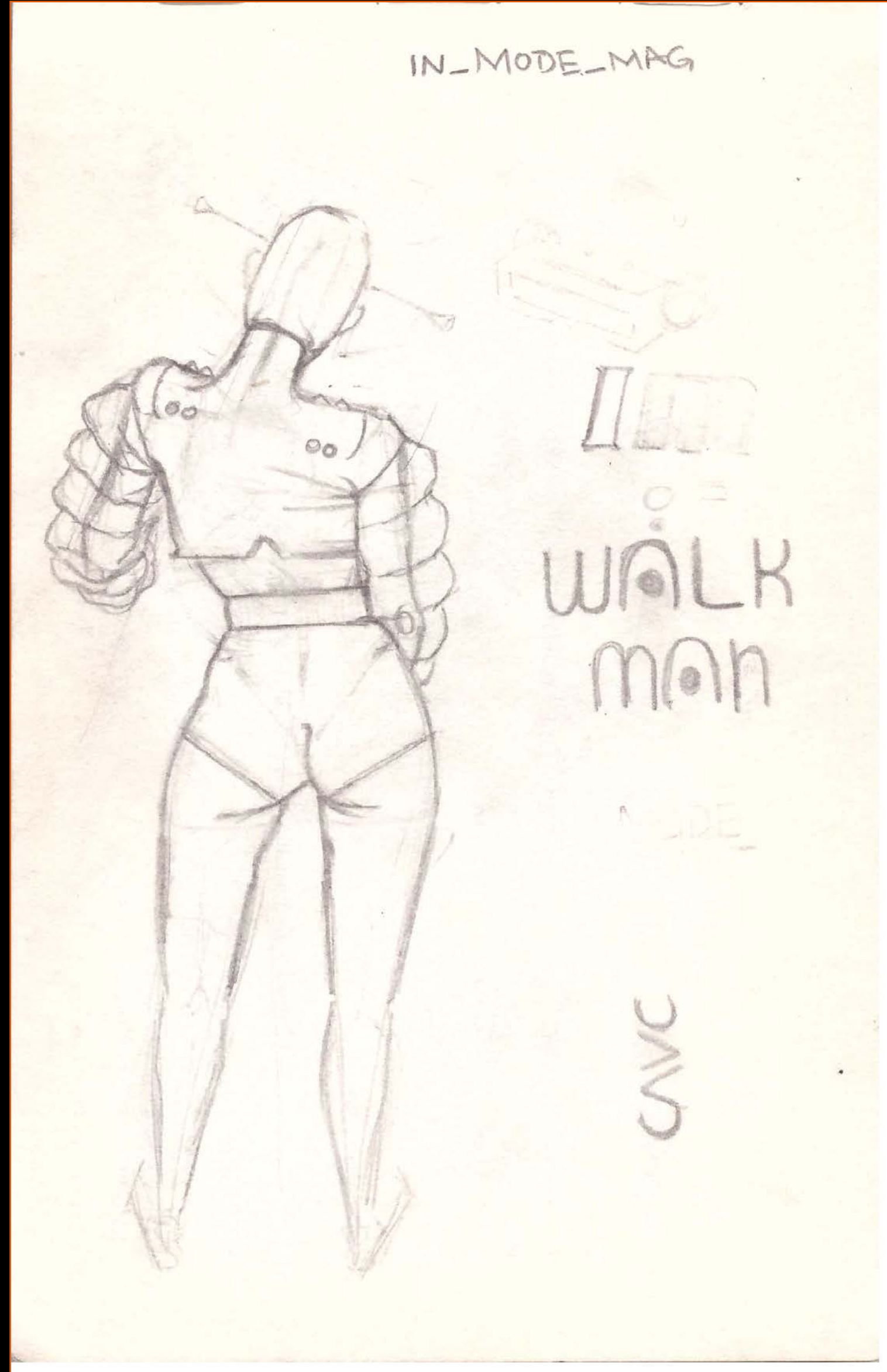
Σχεδιασμός Πρότυπης Πίστας - Προσχέδια_



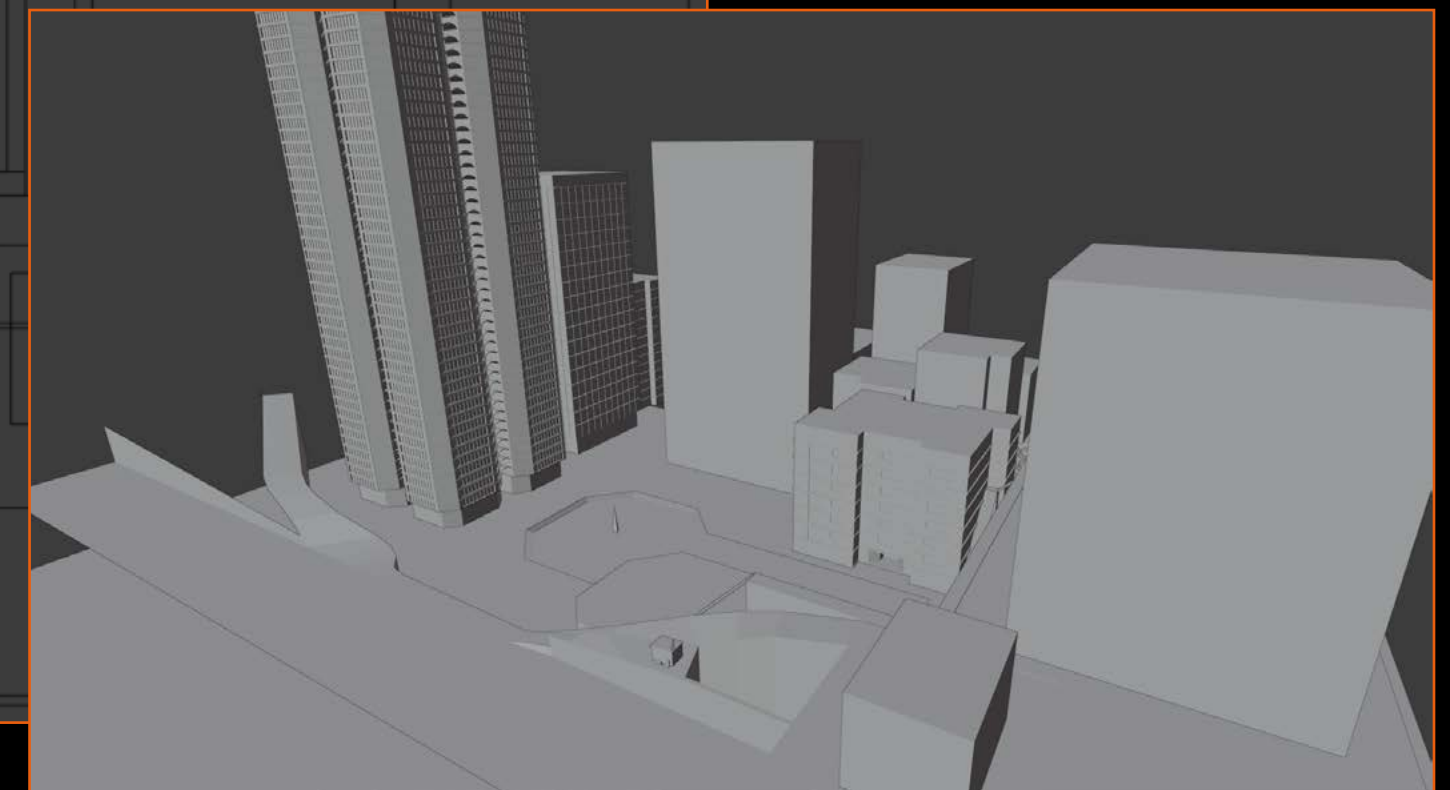
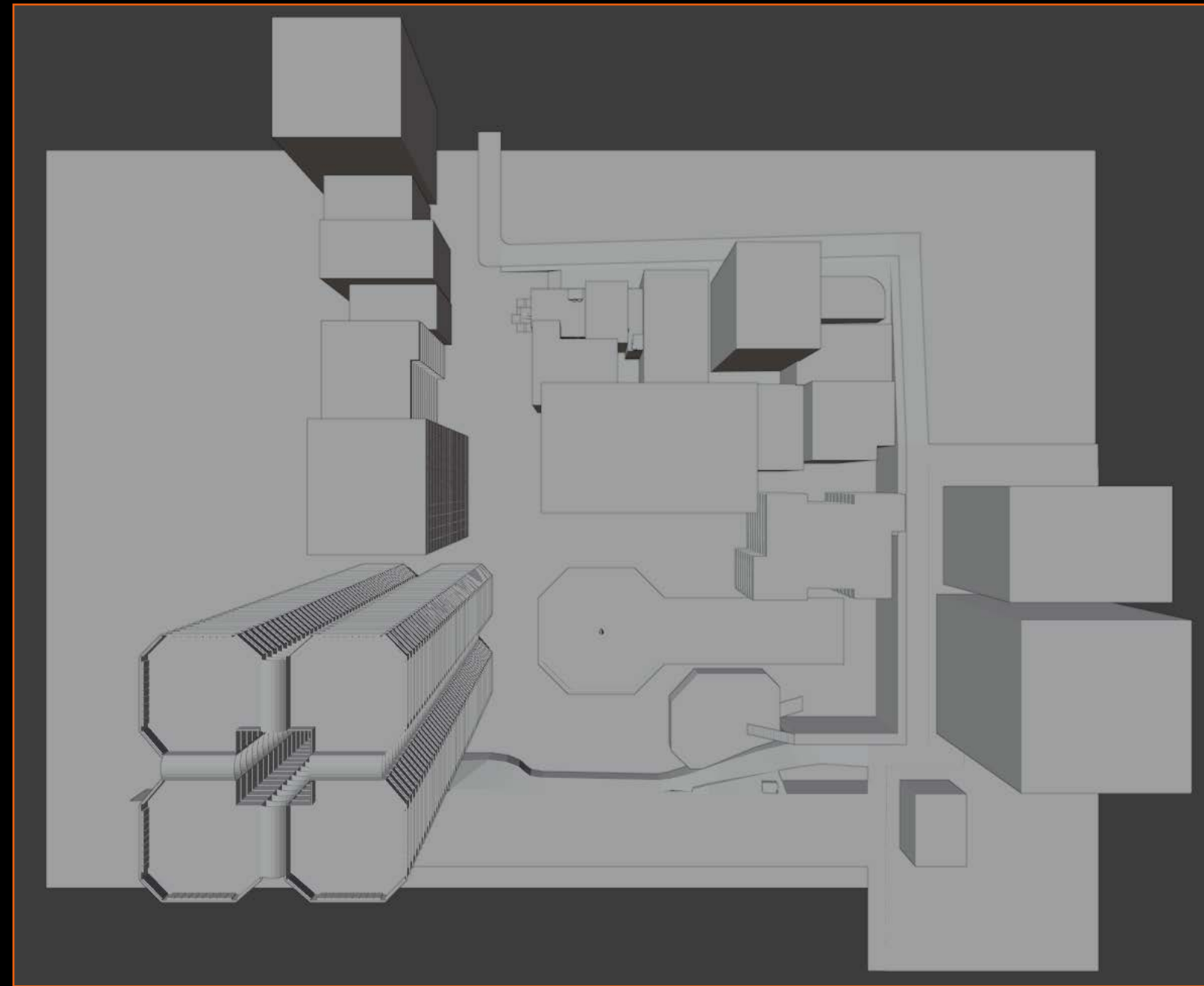




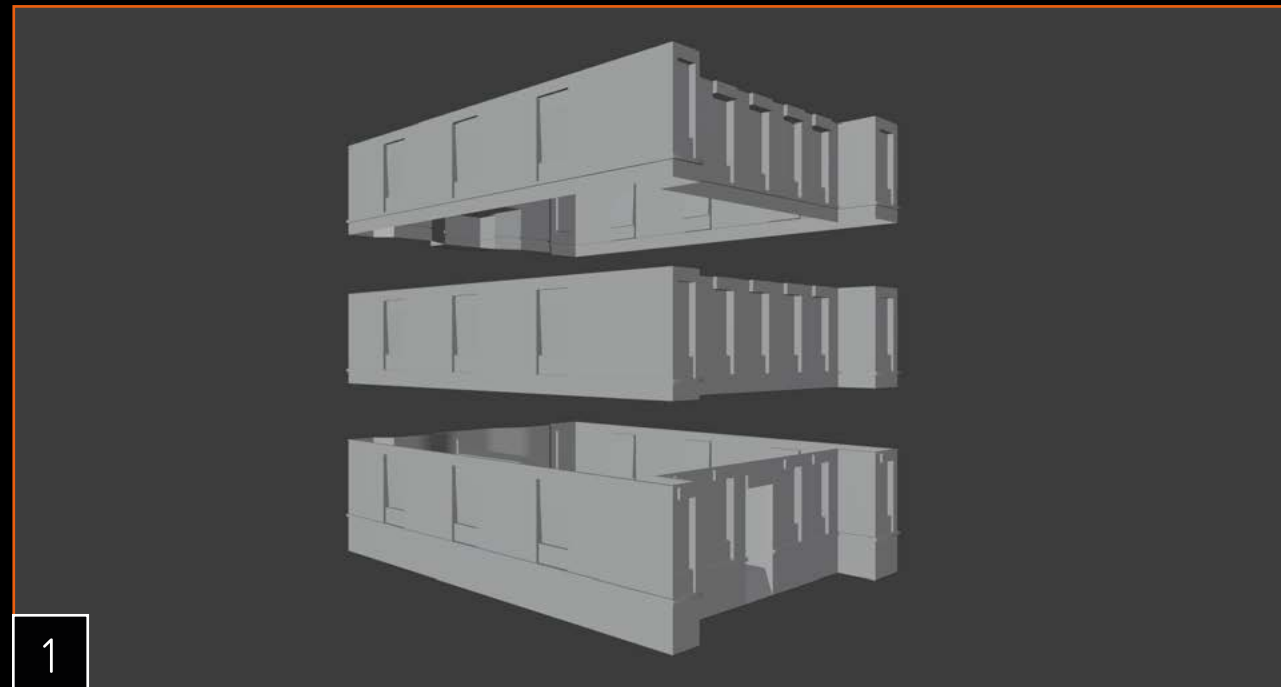




Προσχέδια από το δισδιάστατο στο τρισδιάστατο - Whiteboxing_

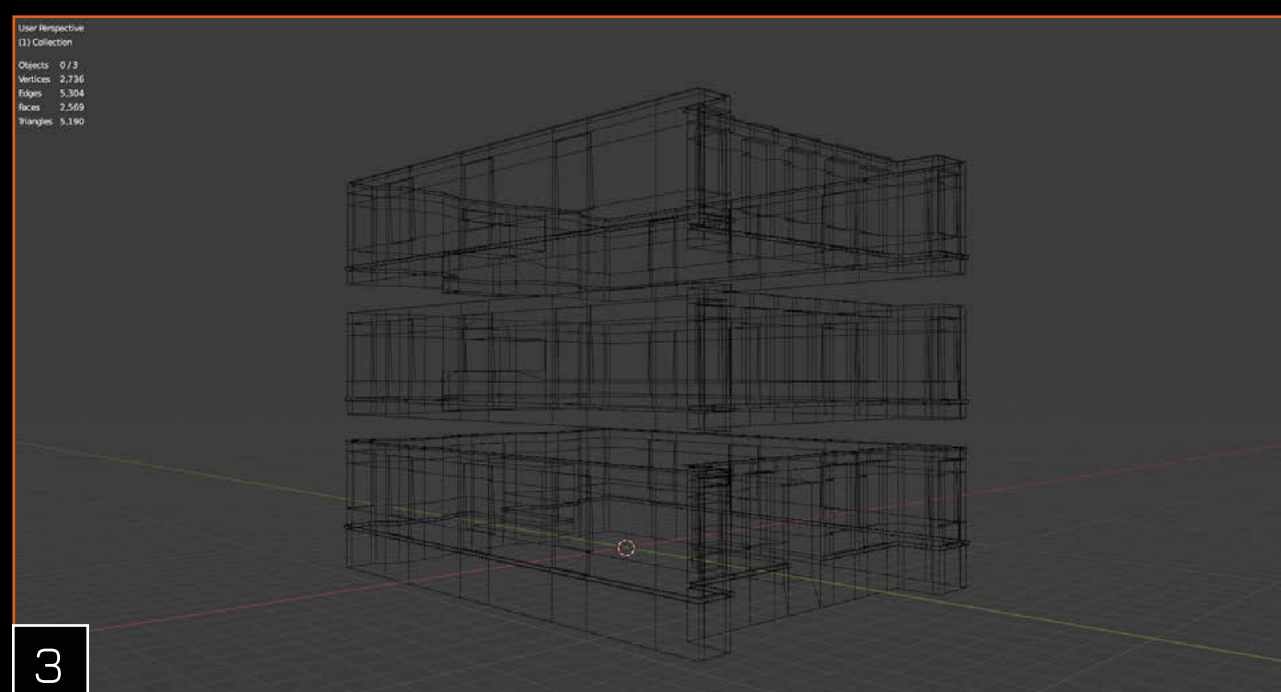


Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση - Κτίρια_



Σχεδιασμός ισογείου, ενδιάμεσου ορόφου και τελευταίου ορόφου στο Blender 3D.

Δημιουργία υφών (texturing).



1. Solid View
2. Rendered View
3. Wireframe View

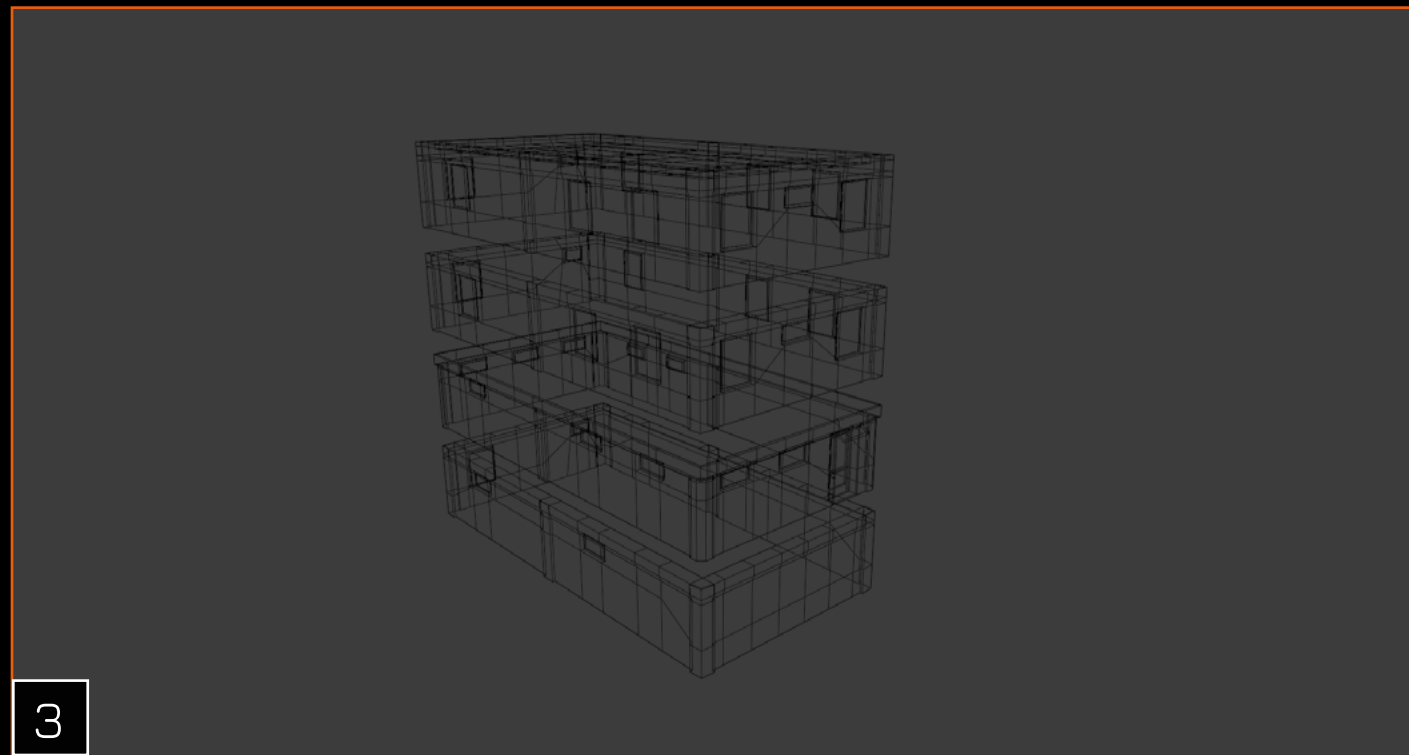


Ολοκληρωμένο κτίριο στην Unreal Engine.



Σχεδιασμός υπογείου, ισογείου, ενδιάμεσου ορόφου και τελευταίου ορόφου στο Blender 3D.

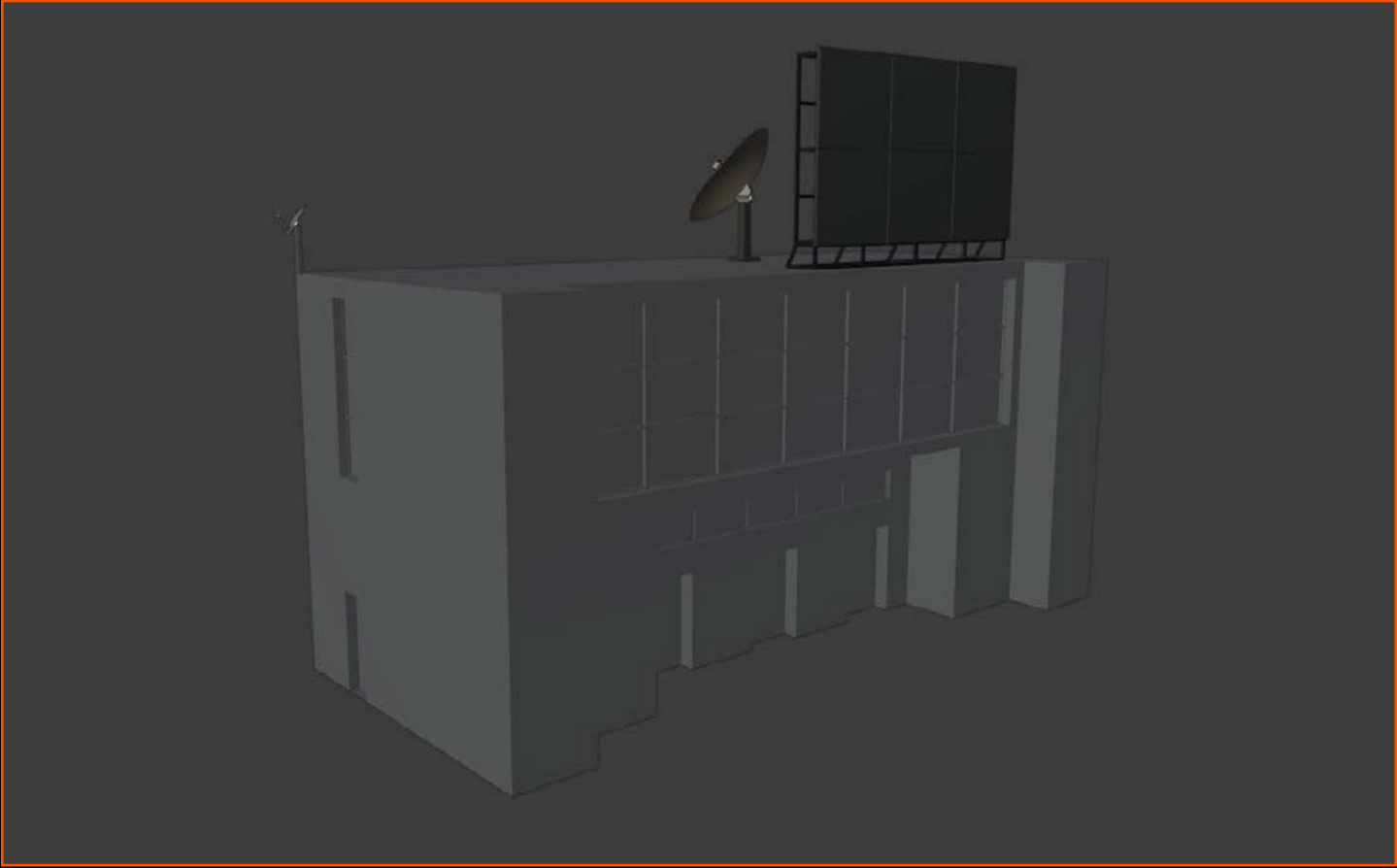
Δημιουργία υφών (texturing).



1. Solid View
2. Rendered View
3. Wireframe View

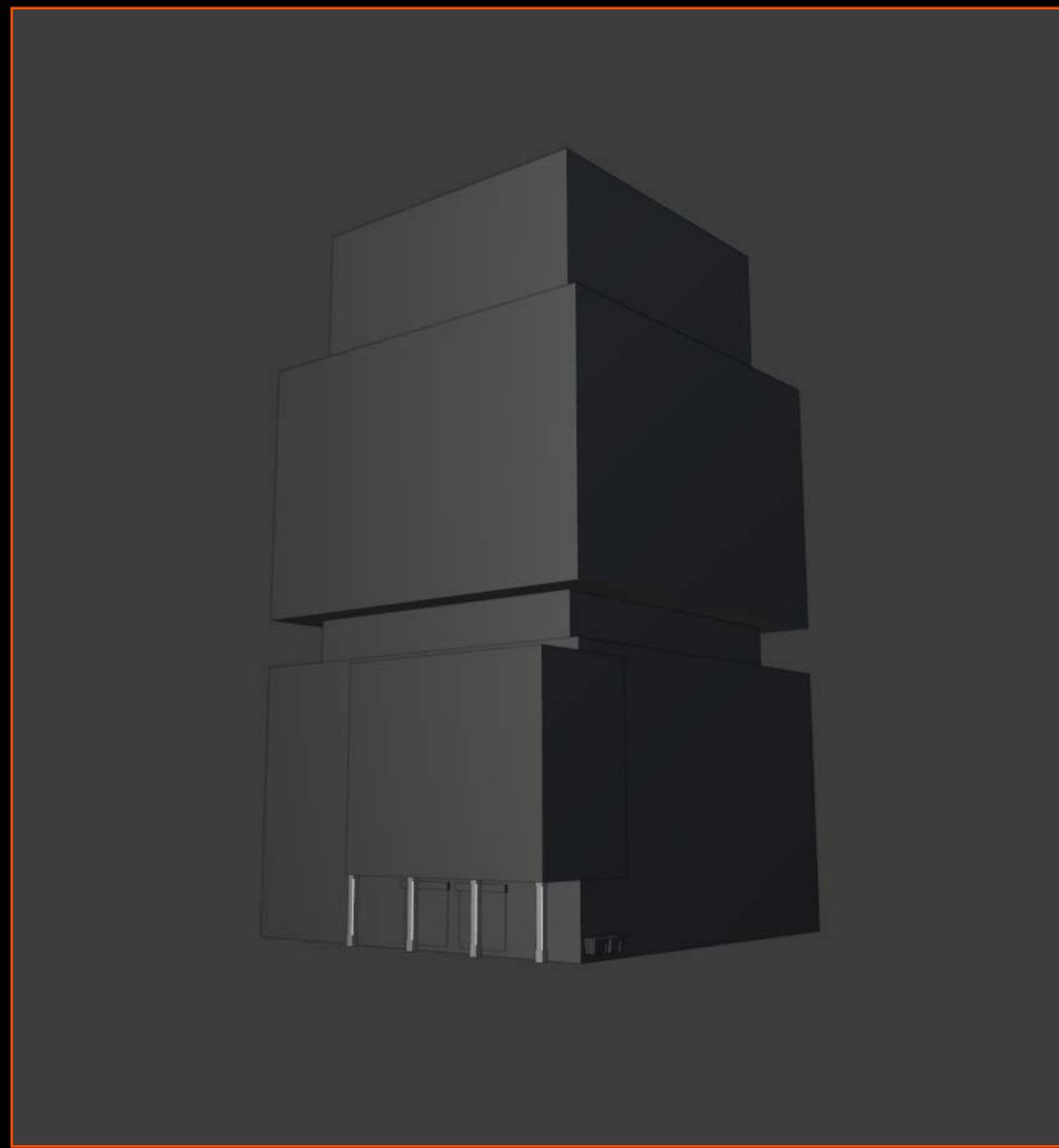
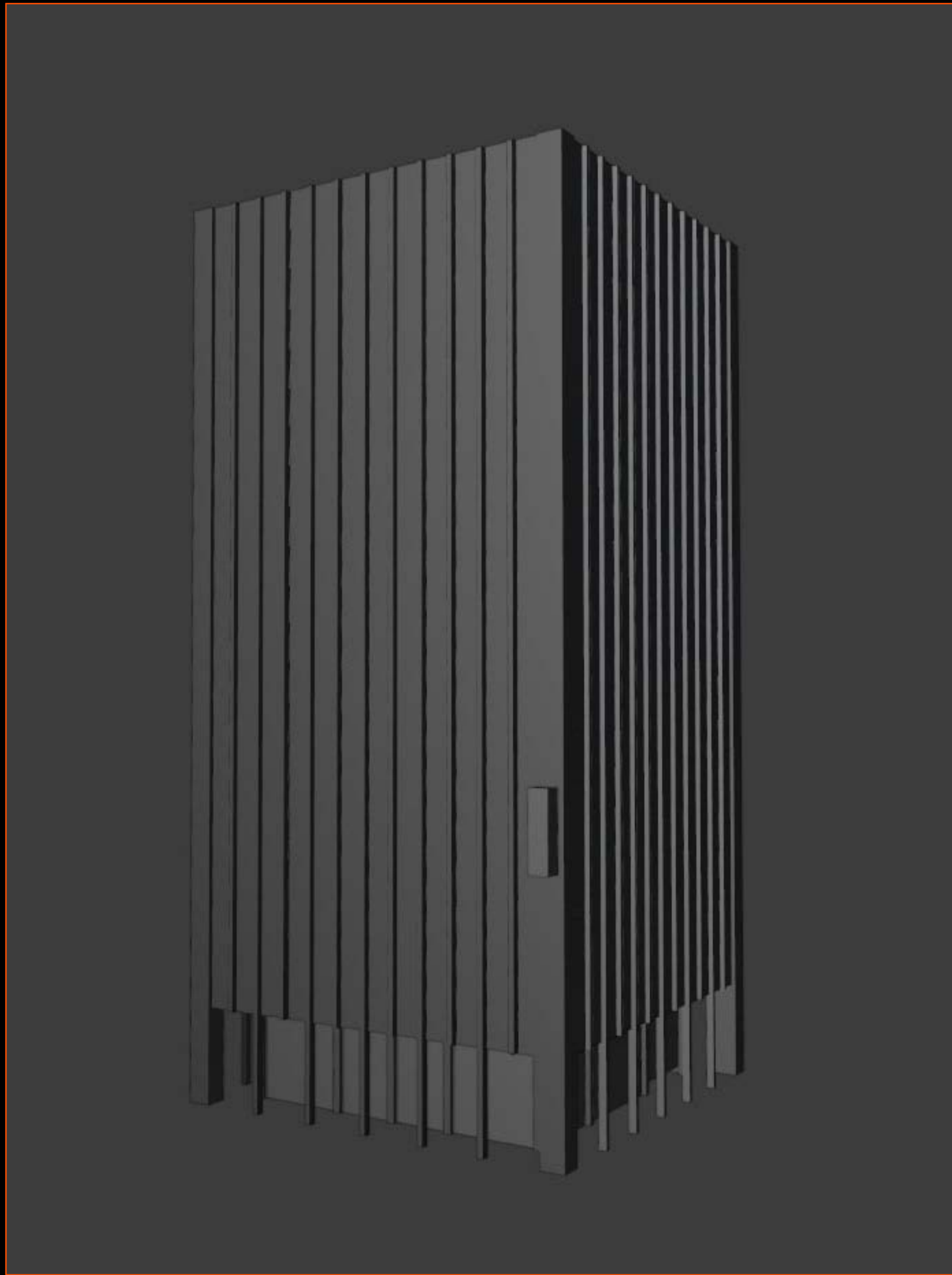


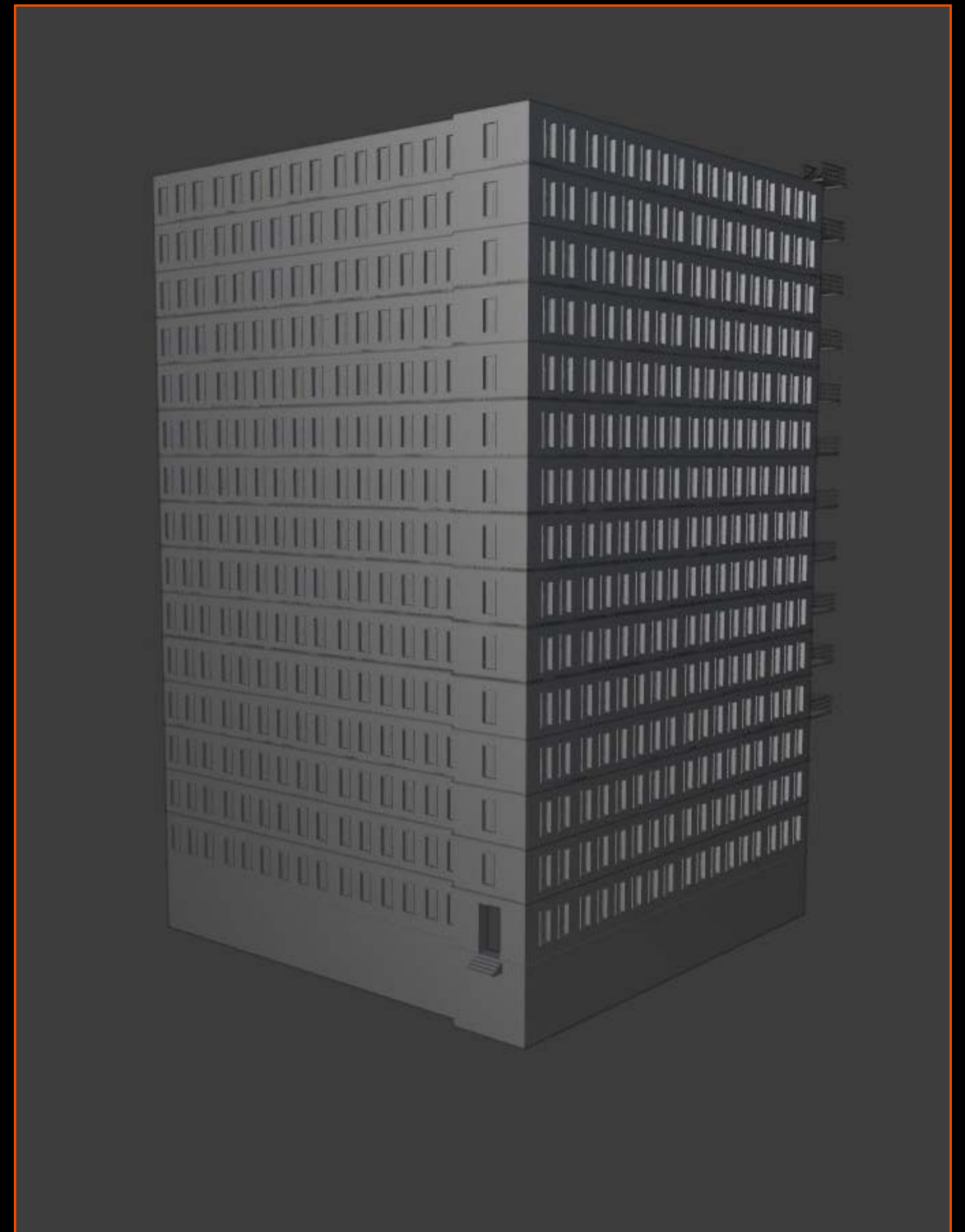
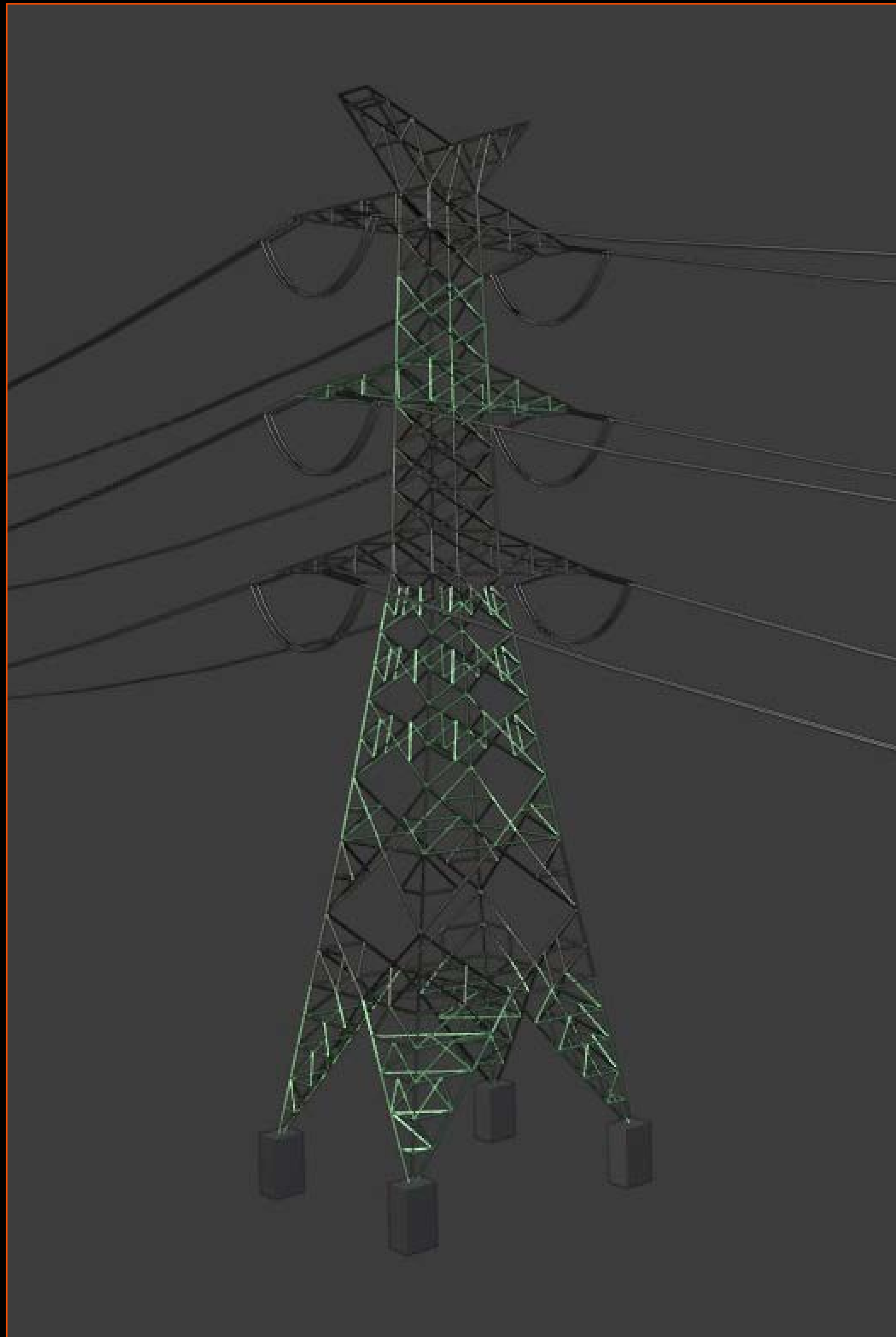
Ολοκληρωμένο κτίριο στο Blender 3D.

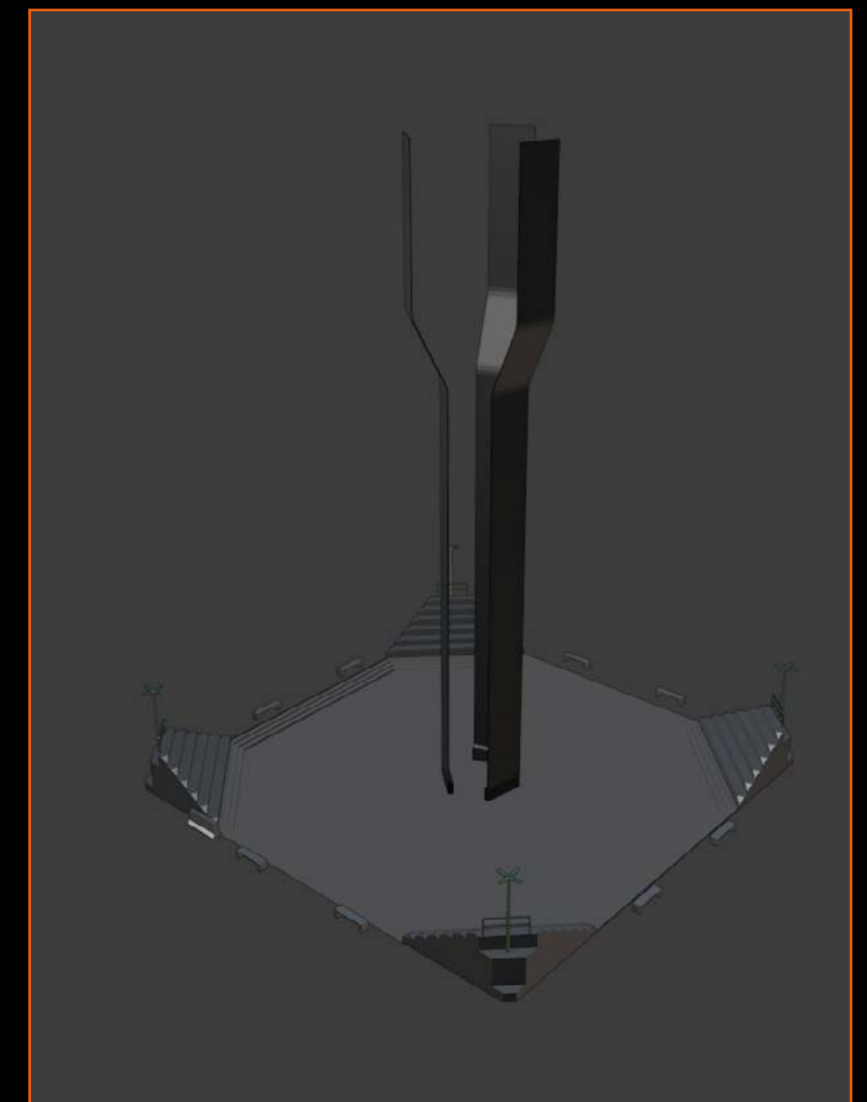
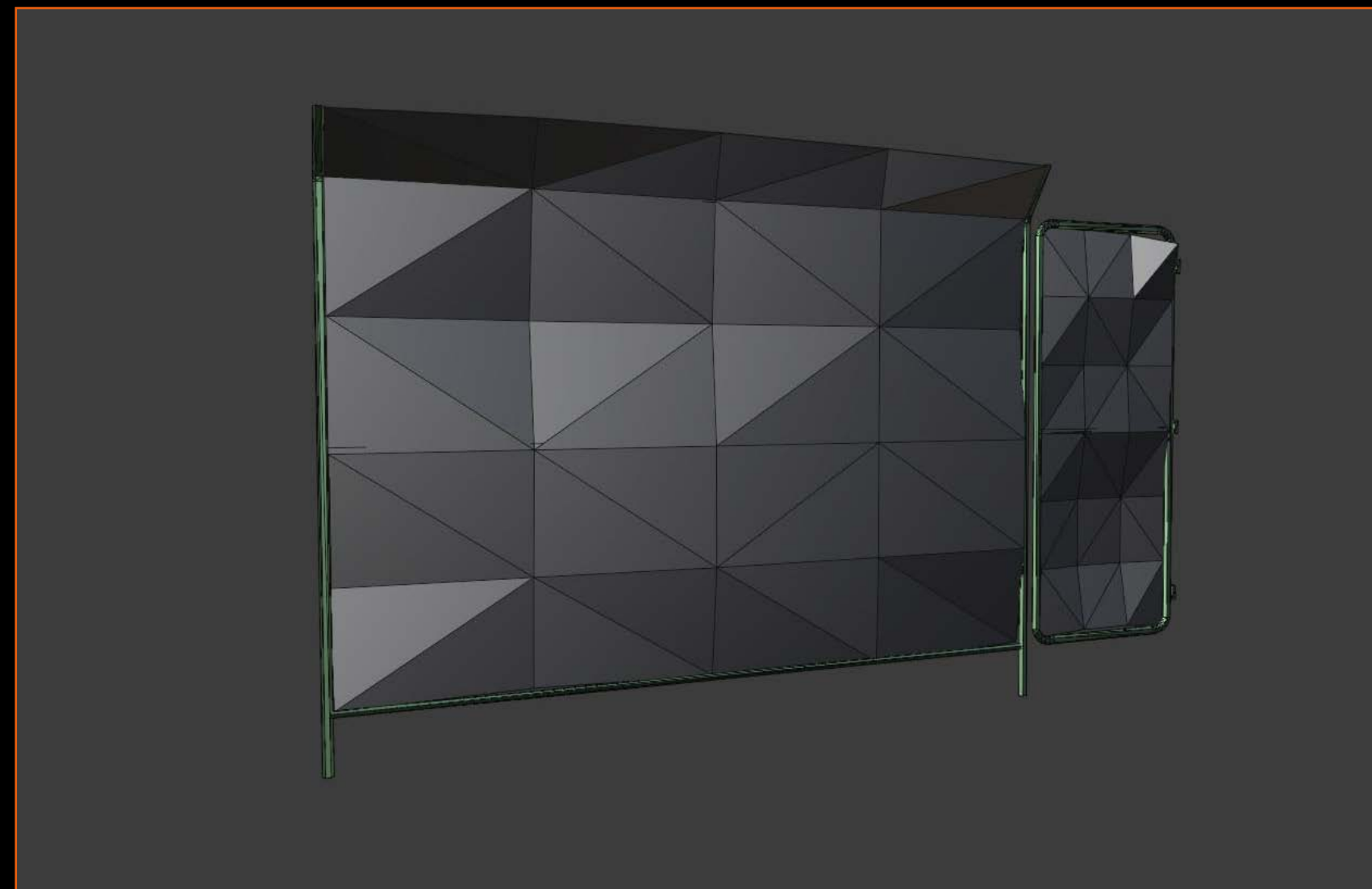
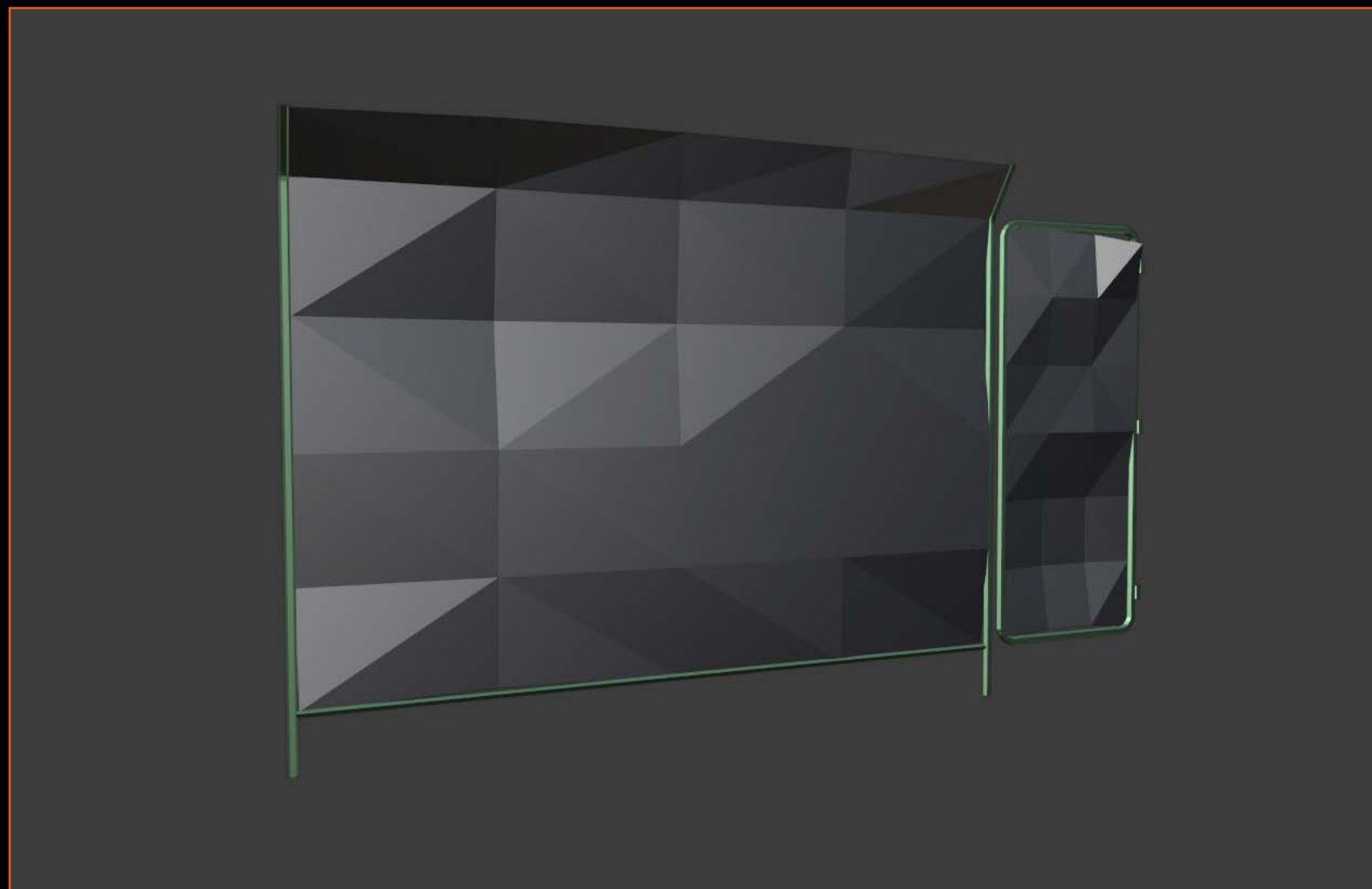
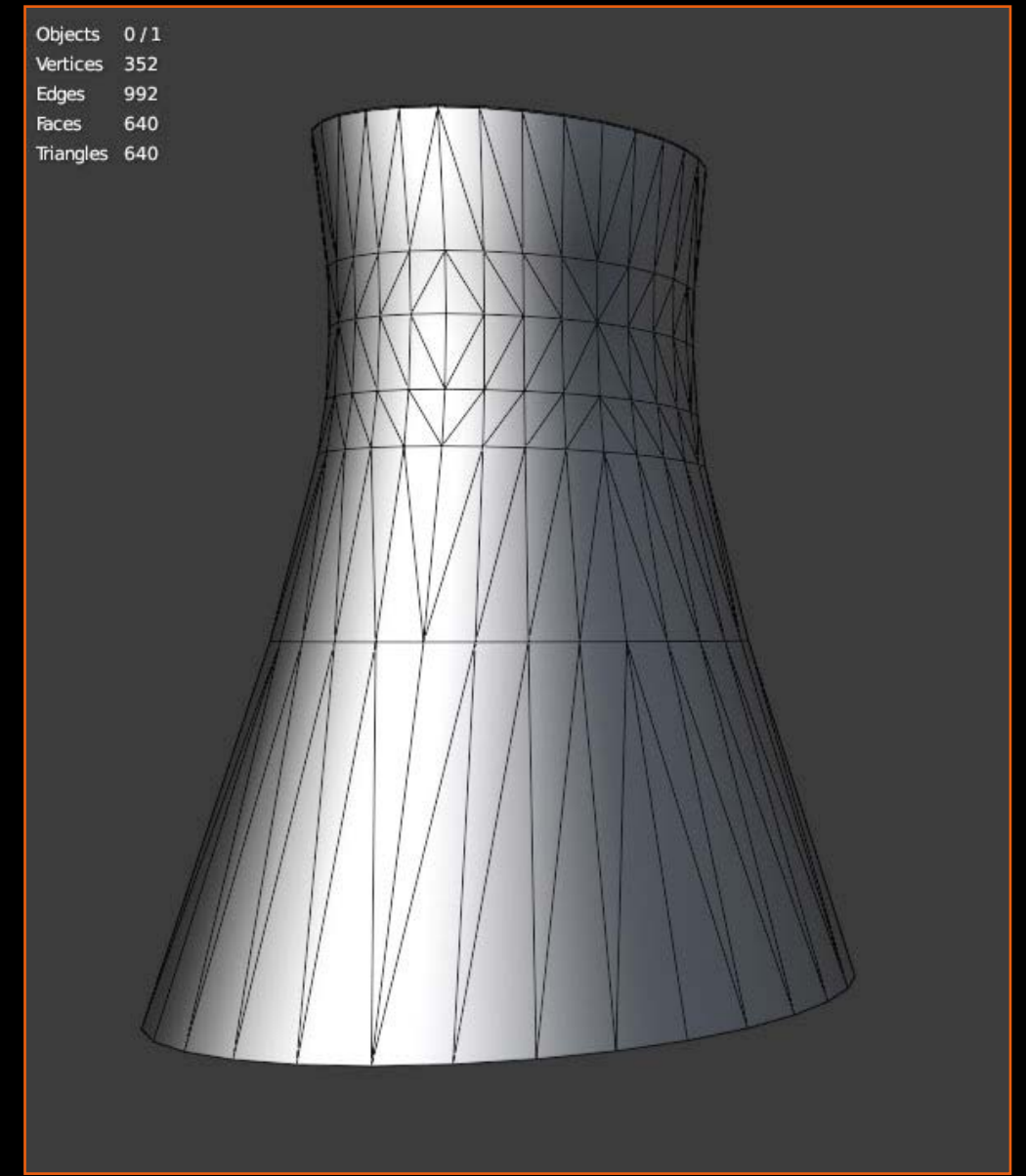
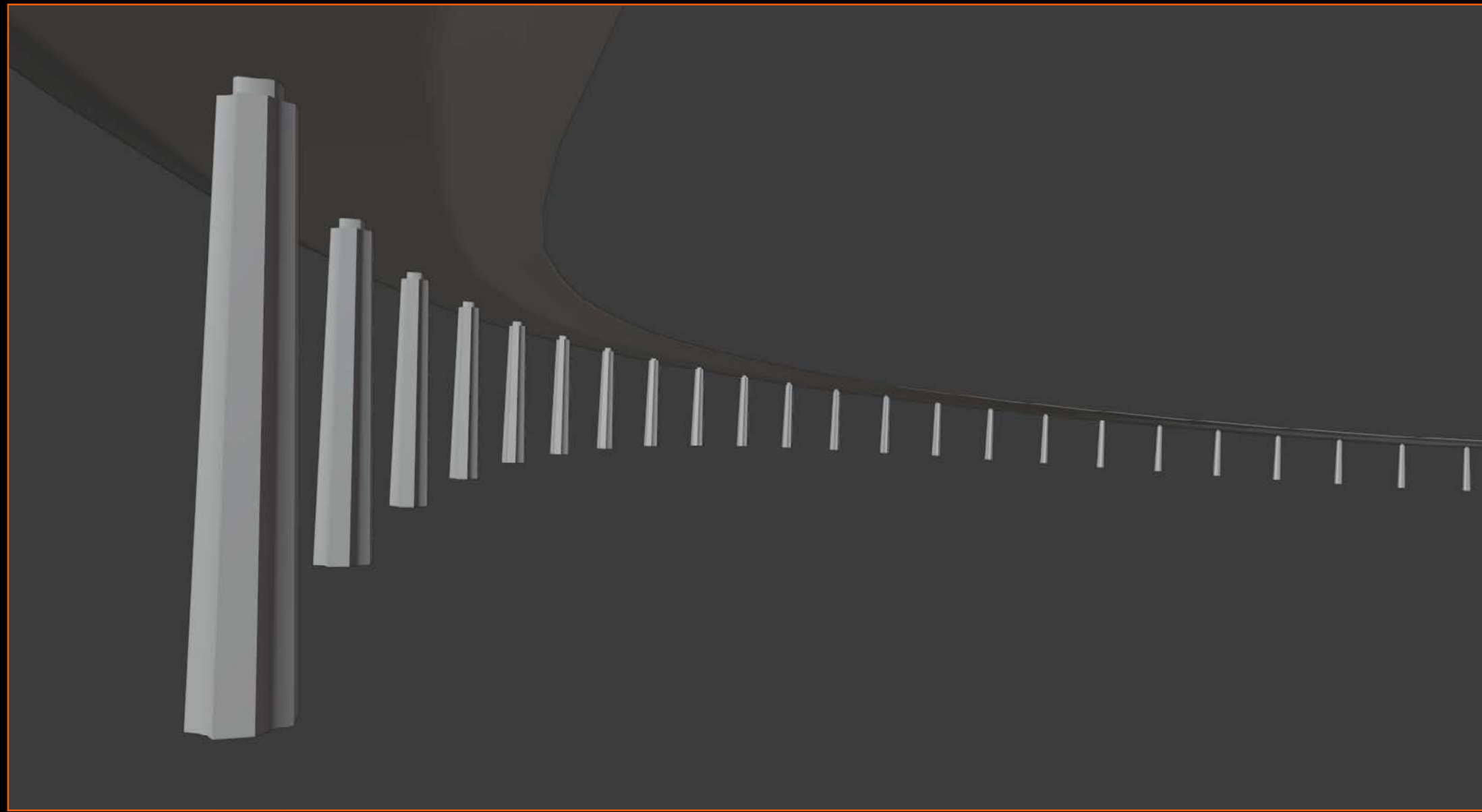




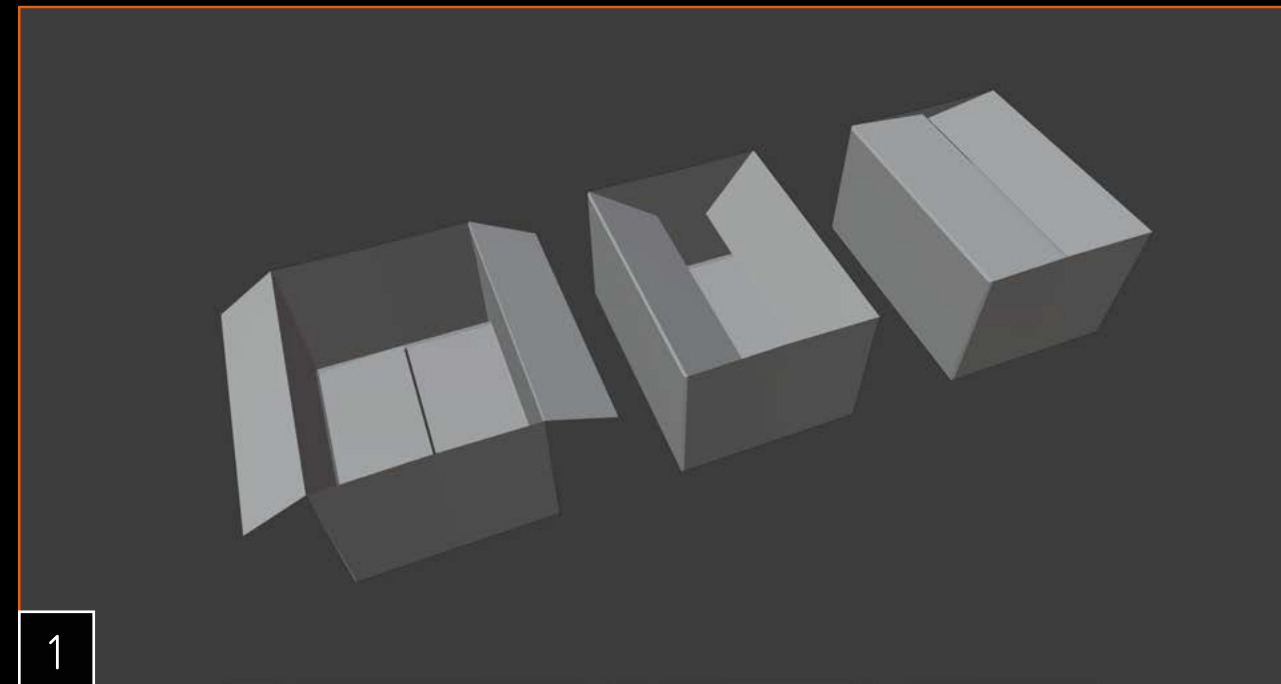




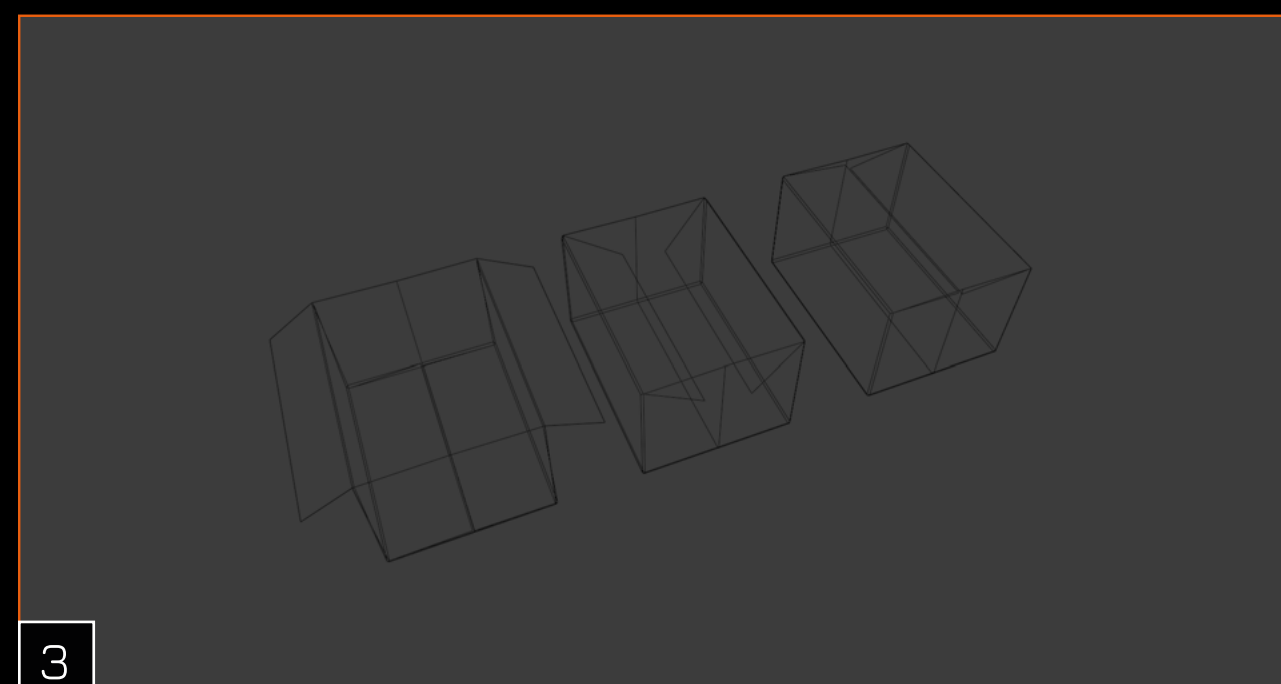




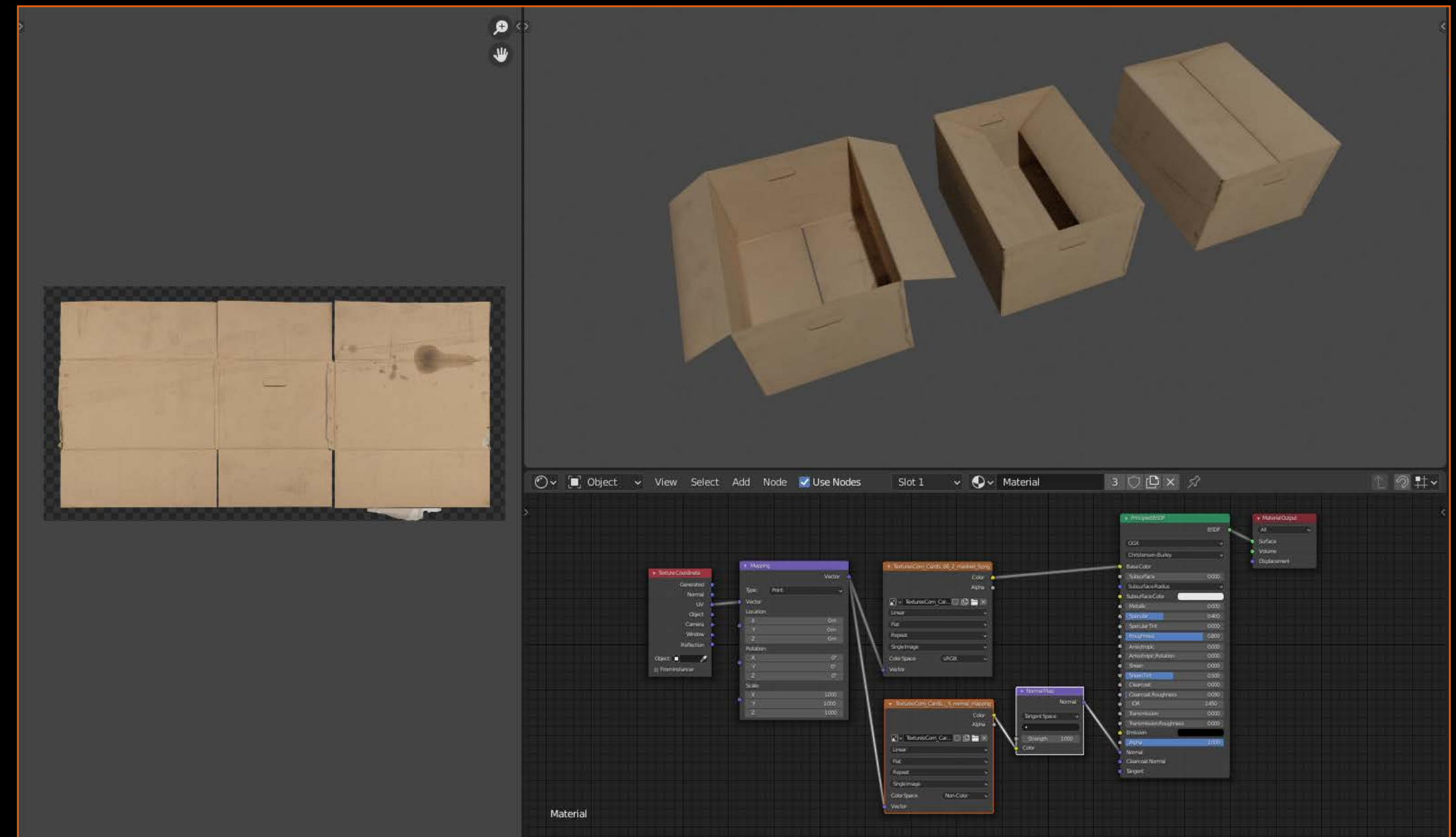
Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση - Αντικείμενα_



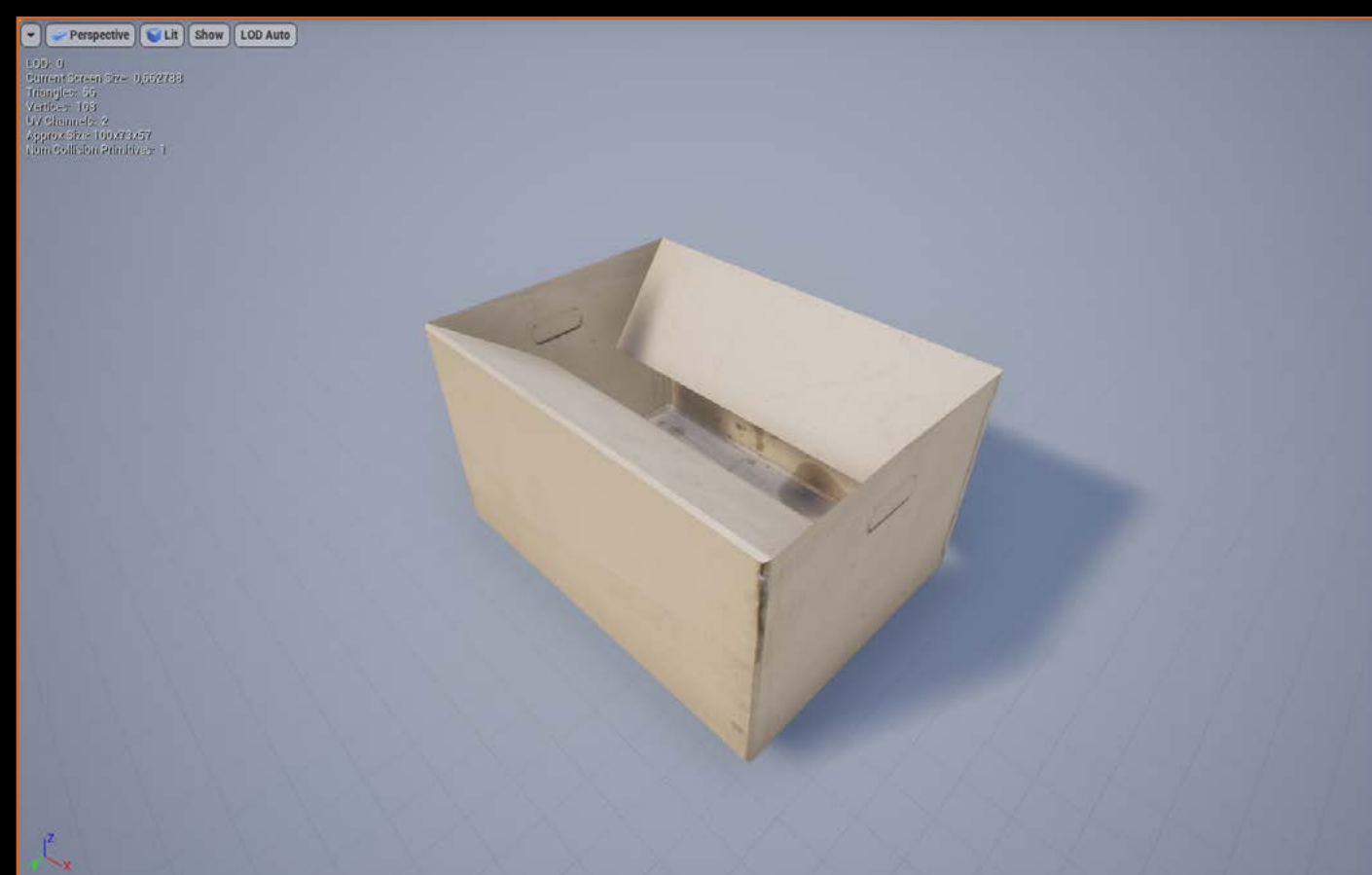
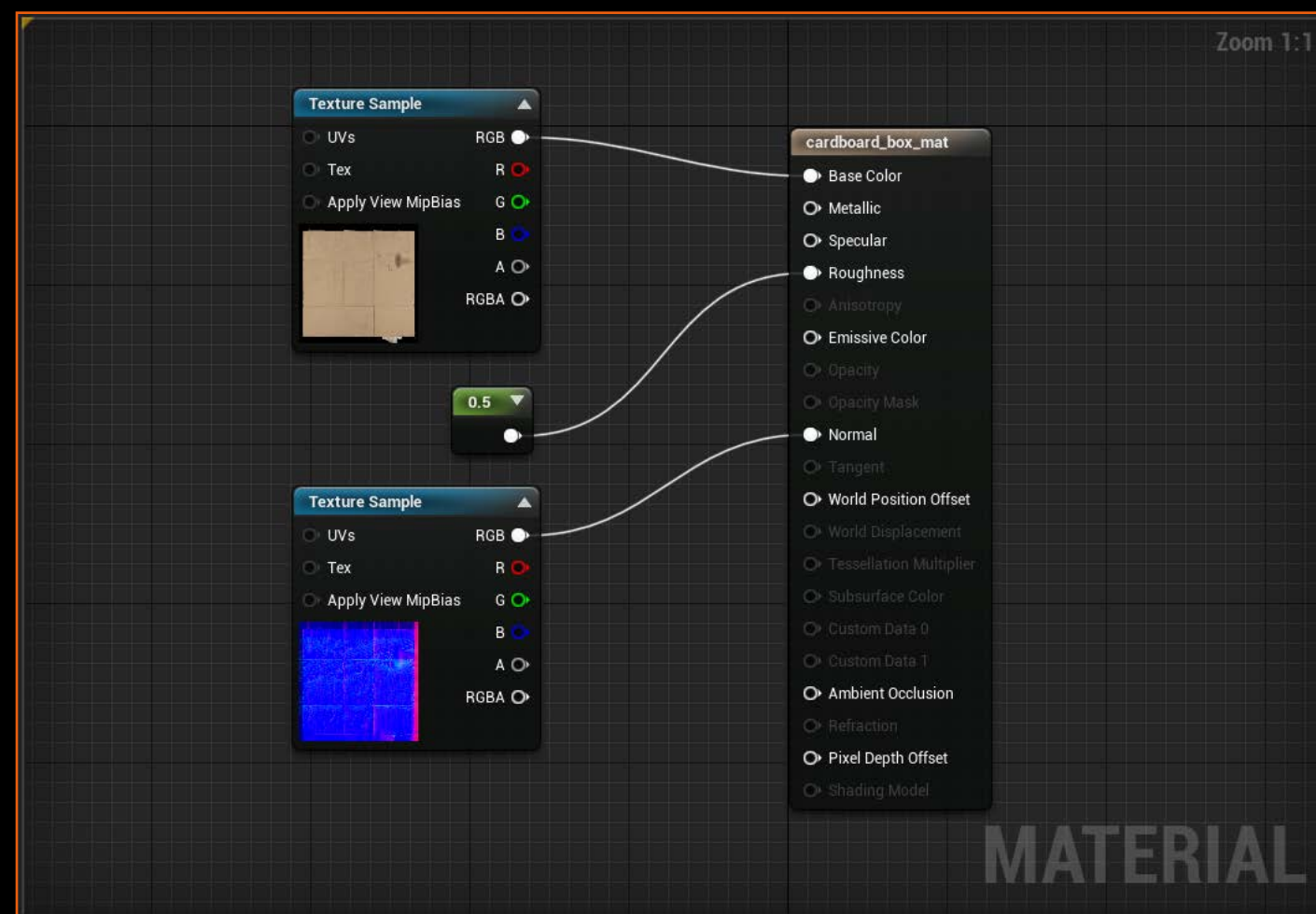
Σχεδιασμός κουτιών στο Blender 3D.



- 1. Solid View
- 2. Rendered View
- 3. Wireframe View



Unwrap και εφαρμογή υφών (texturing) στο Blender 3D.

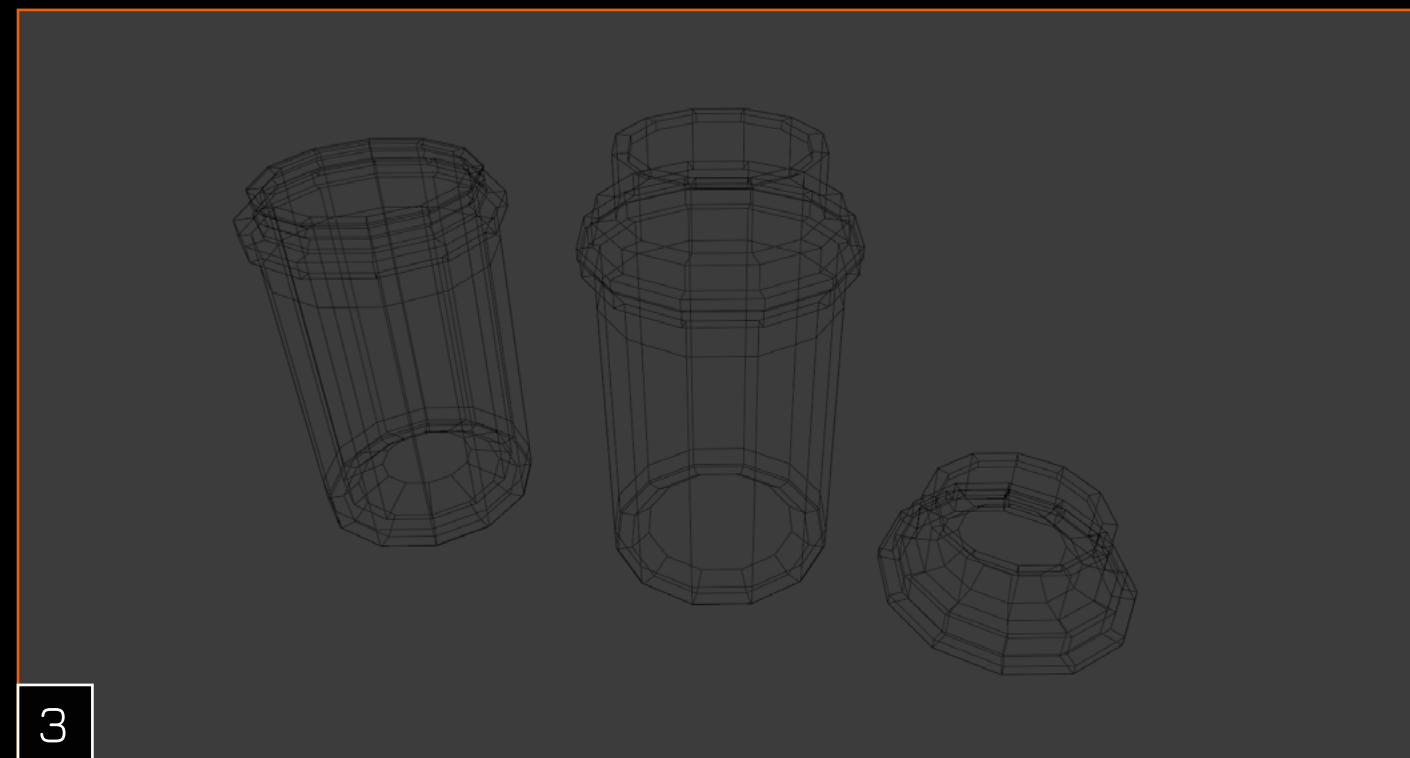


Δημιουργία Material και εφαρμογή του στο αντικείμενο, μέσα στην UE.

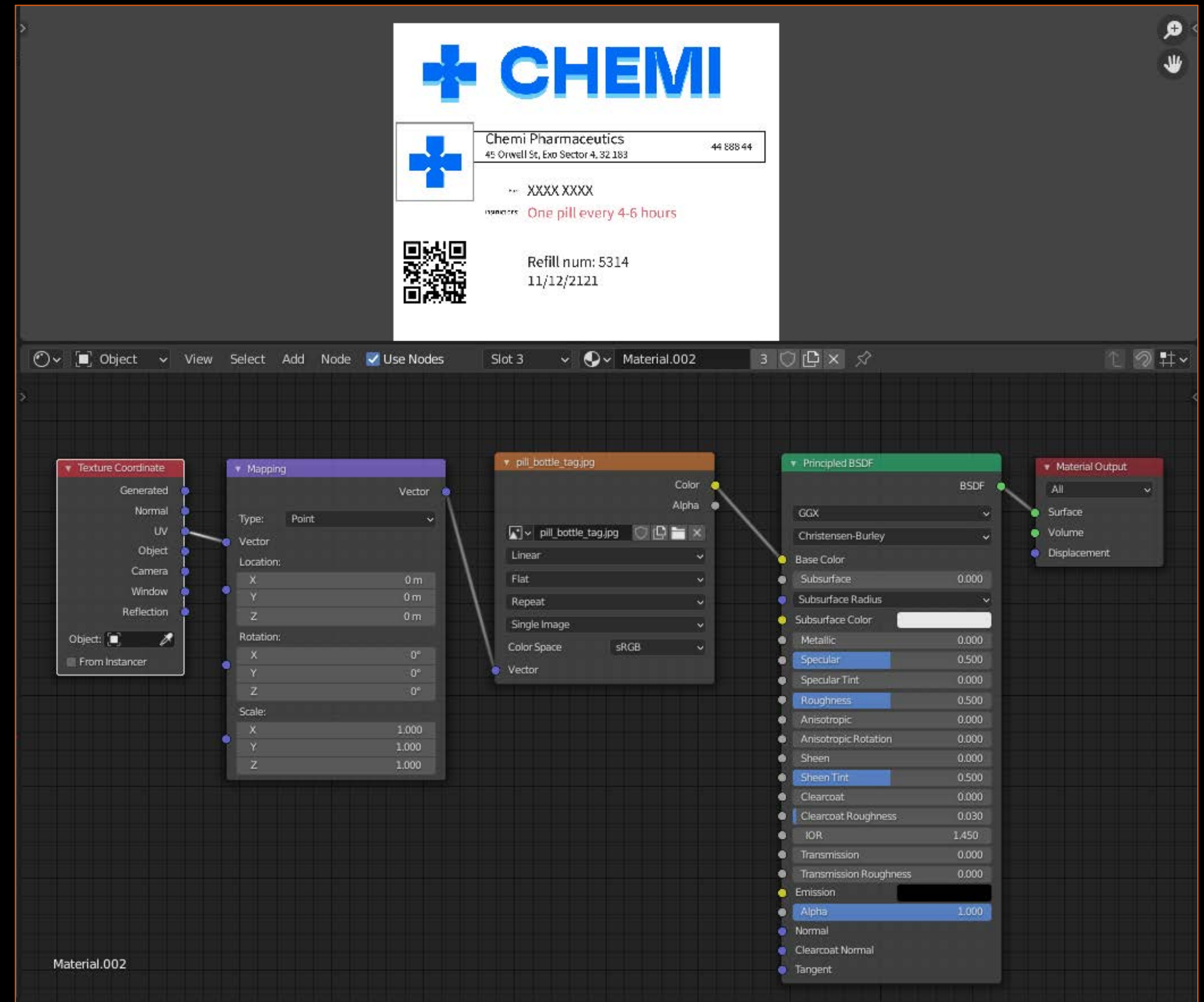
Τα κουτιά σε τελική μορφή μέσα στο παιχνίδι.



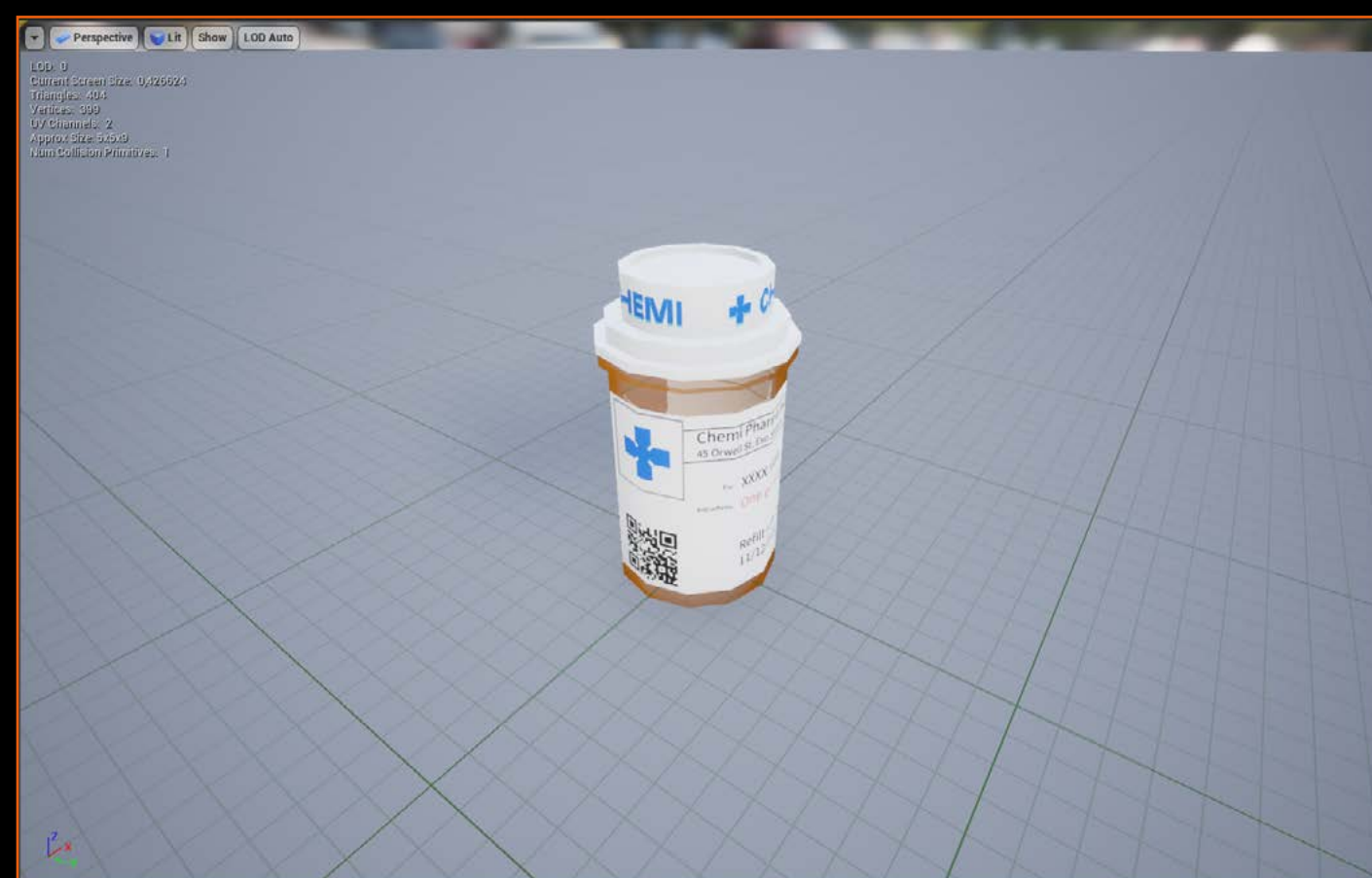
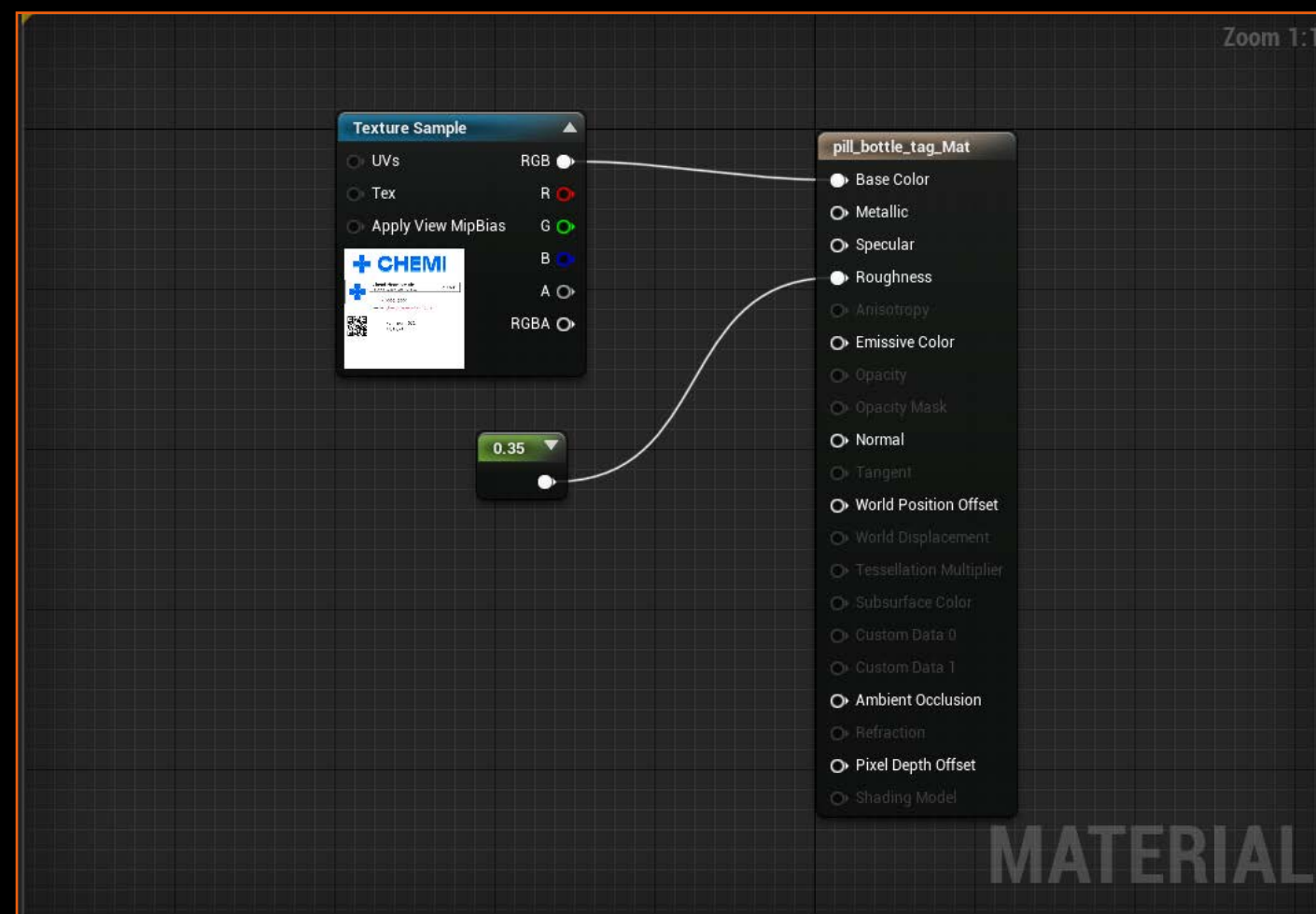
Σχεδιασμός φιαλίδιου χαπιών στο Blender 3D.



1. Solid View
2. Rendered View
3. Wireframe View



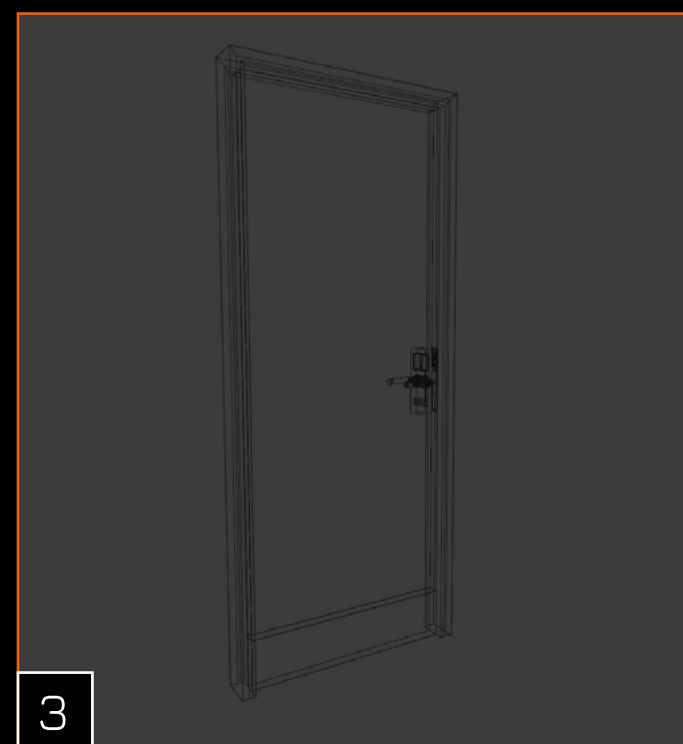
Δημιουργία υφών (texturing) και εφαρμογή τους στο Blender 3D.



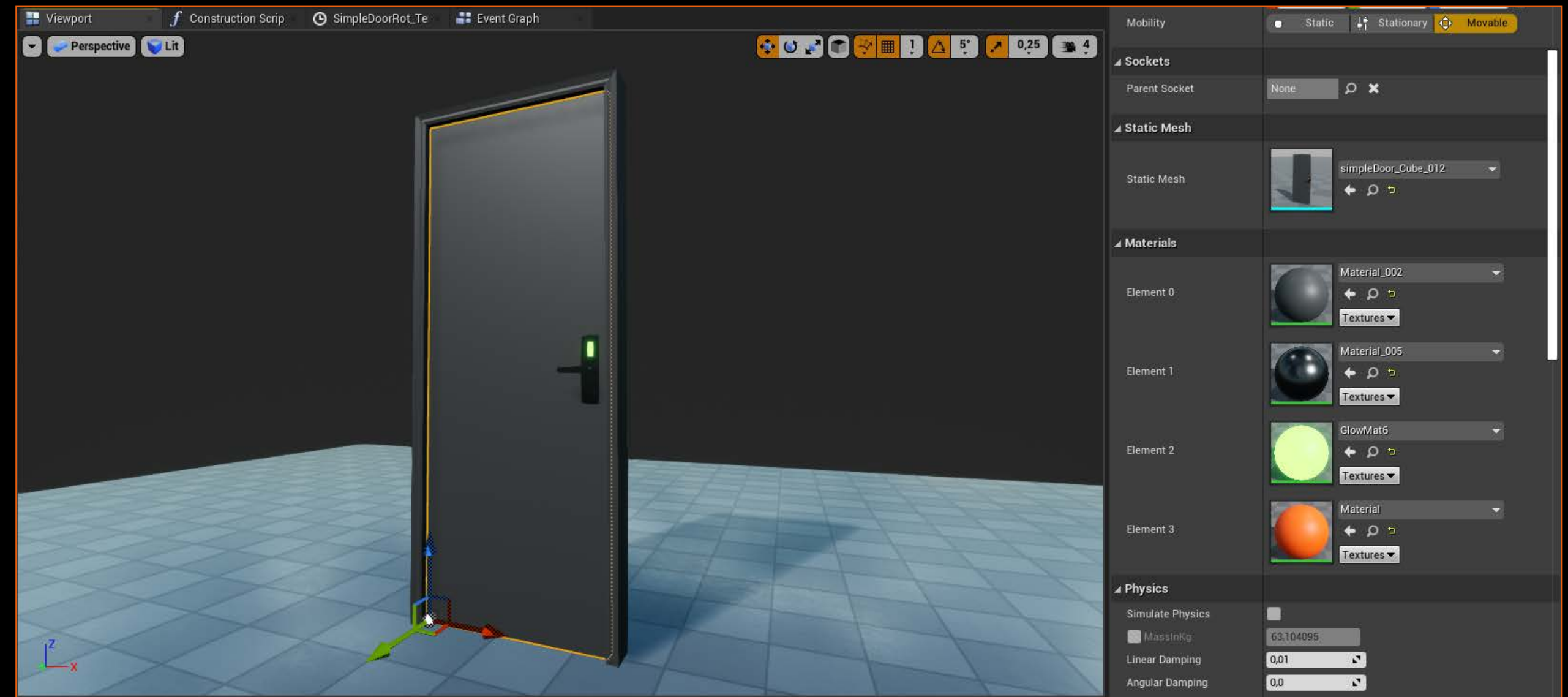
Δημιουργία Material και εφαρμογή του στο αντικείμενο, μέσα στην UE.

Το φιαλίδιο σε τελική μορφή μέσα στο παιχνίδι.

Σχεδιασμός πόρτας στο
Blender 3D.

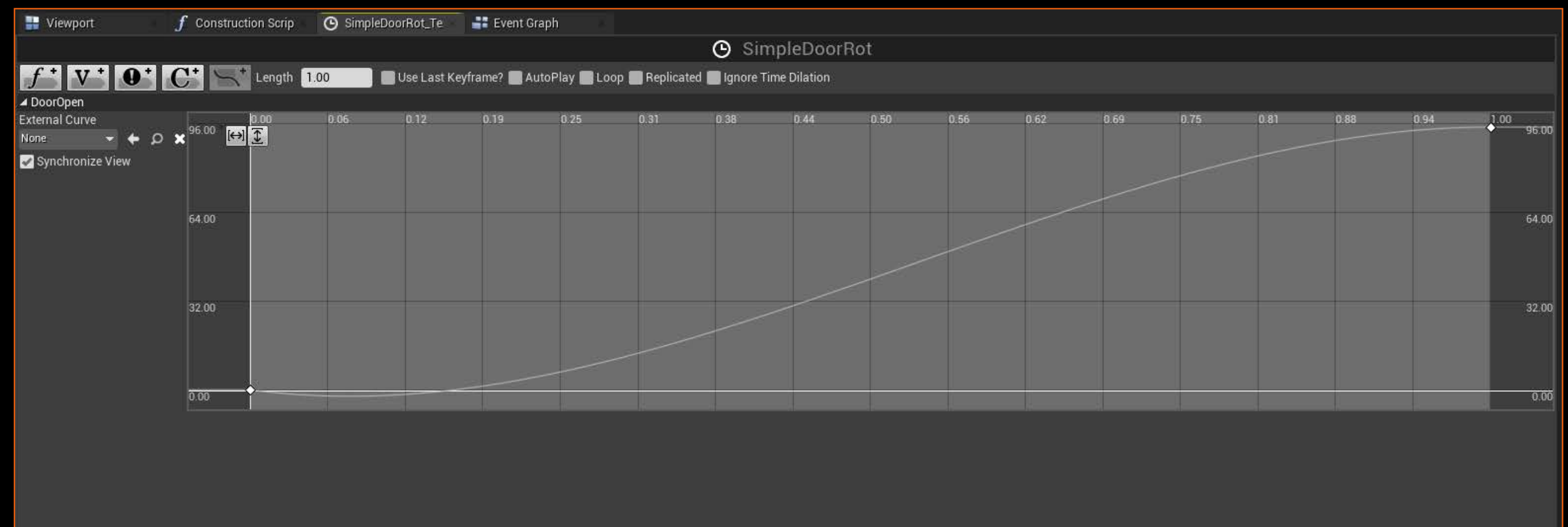
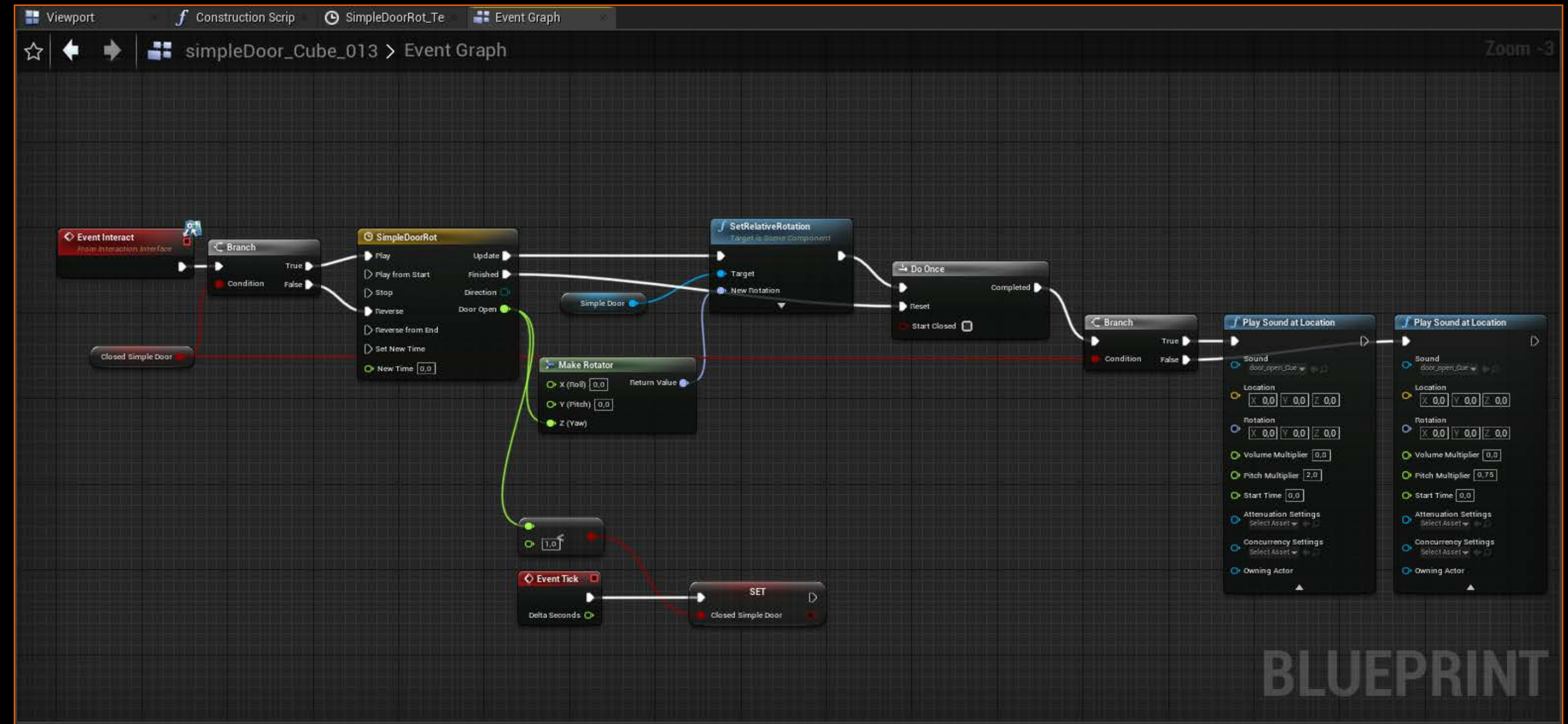


1. Solid View
2. Rendered View
3. Wireframe View



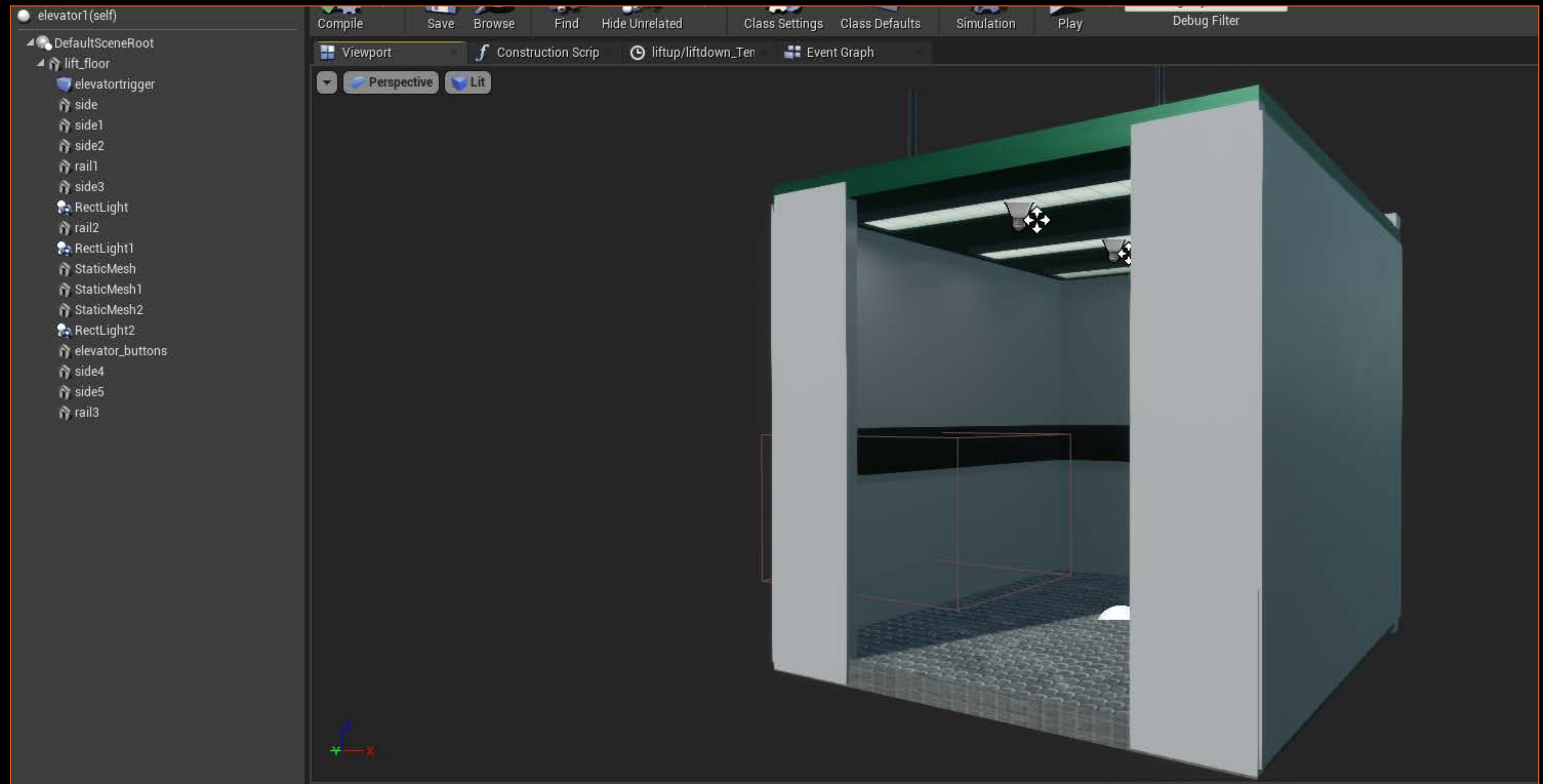
Το αντικείμενο στη UE σε μορφή Blueprint Class.

Δημιουργία Blueprint για τη διάδραση με την πόρτα.

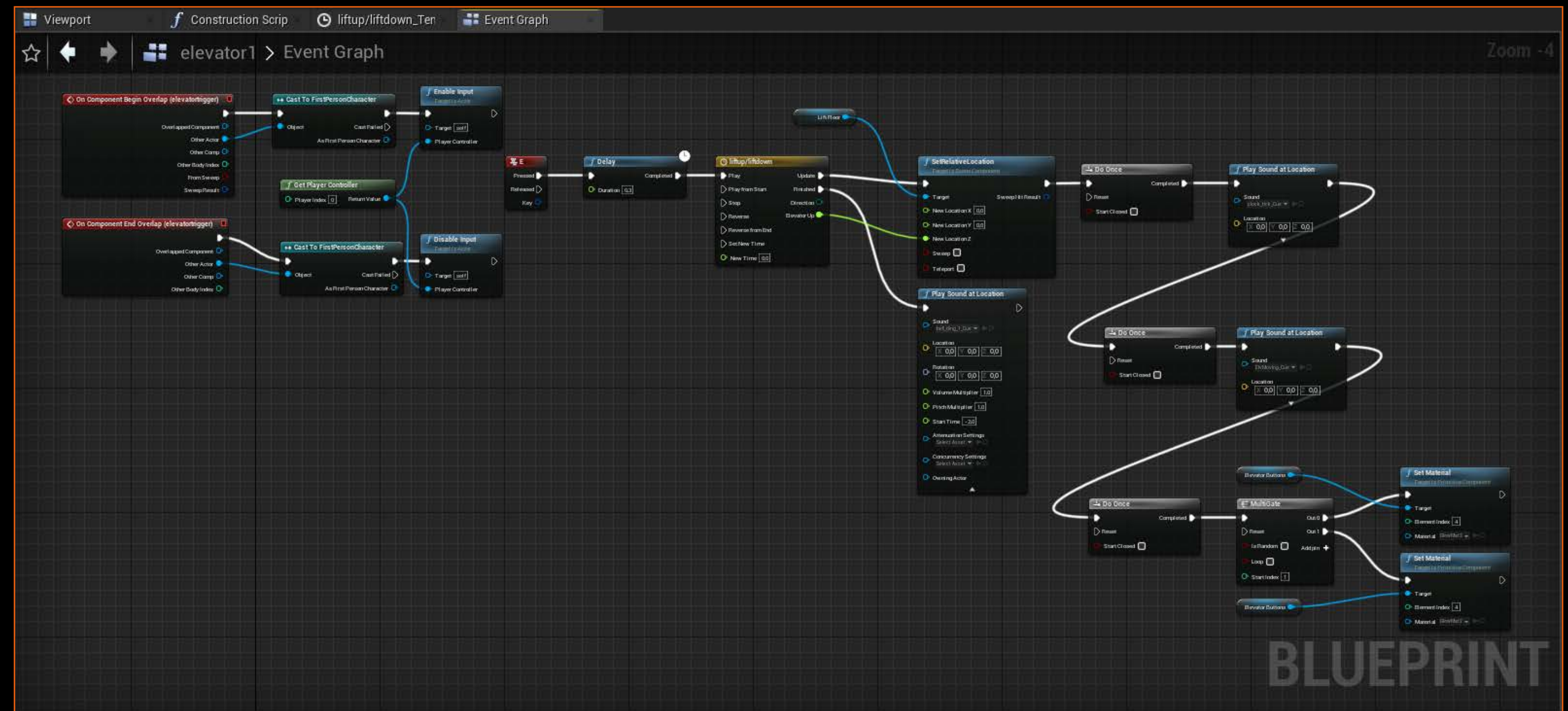


Χρονοδιάγραμμα κίνησης πόρτας στην UE.

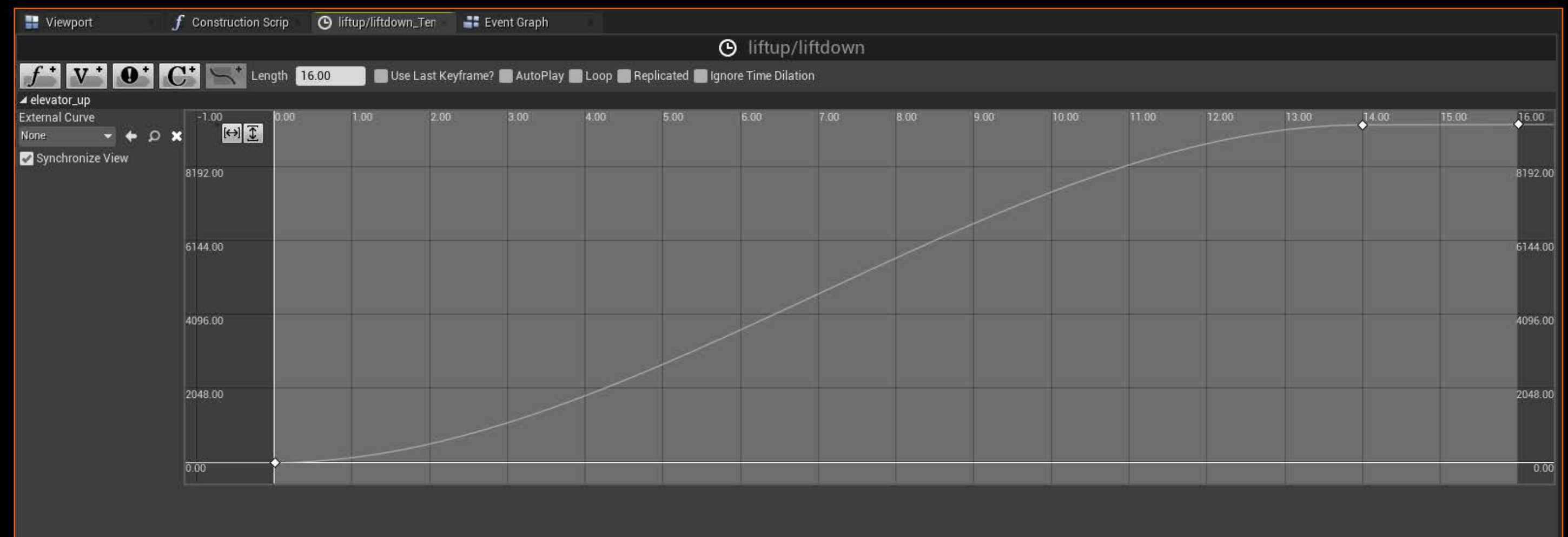
Σχεδιασμός ανελκυστήρα
στη UE σε Blueprint Class.

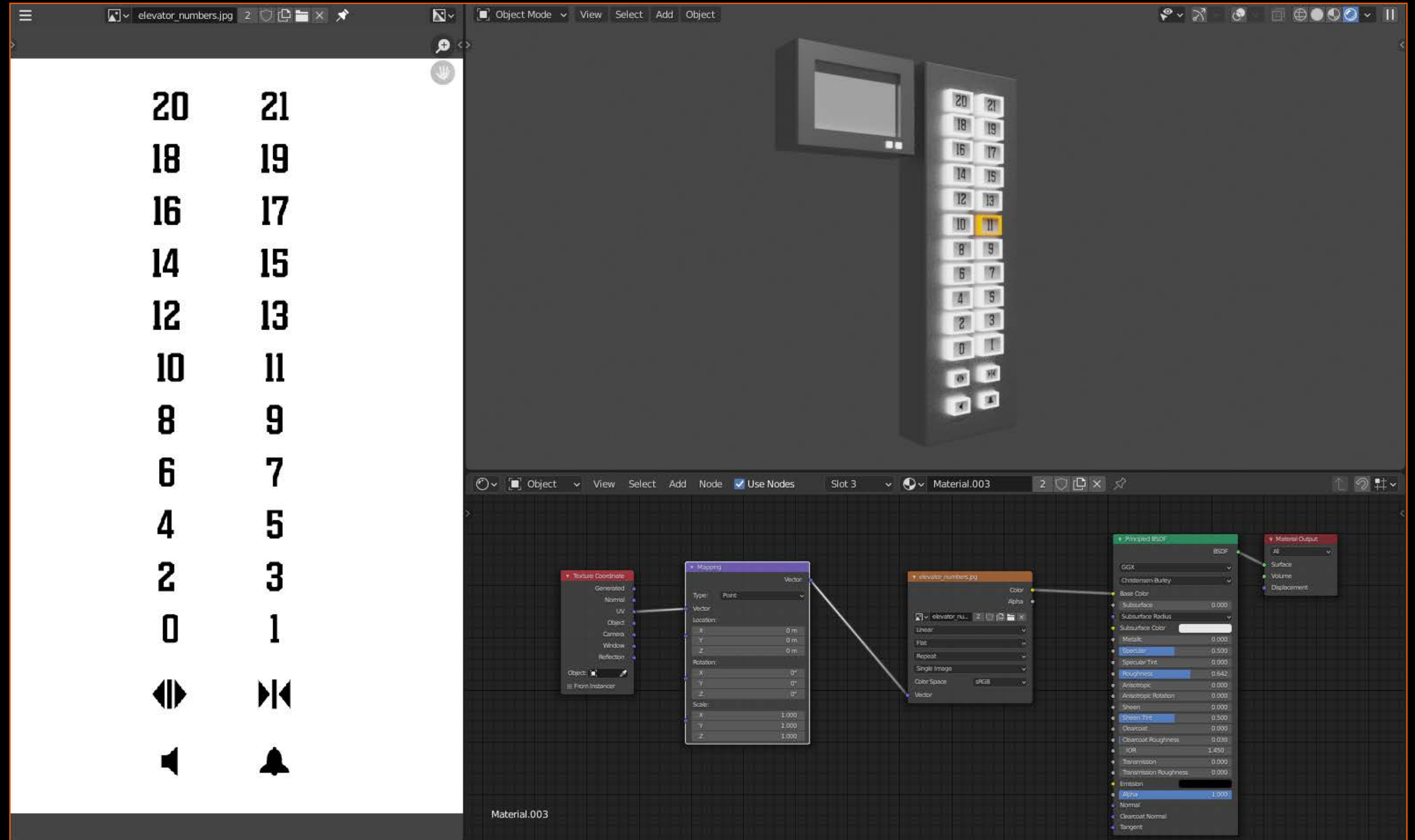
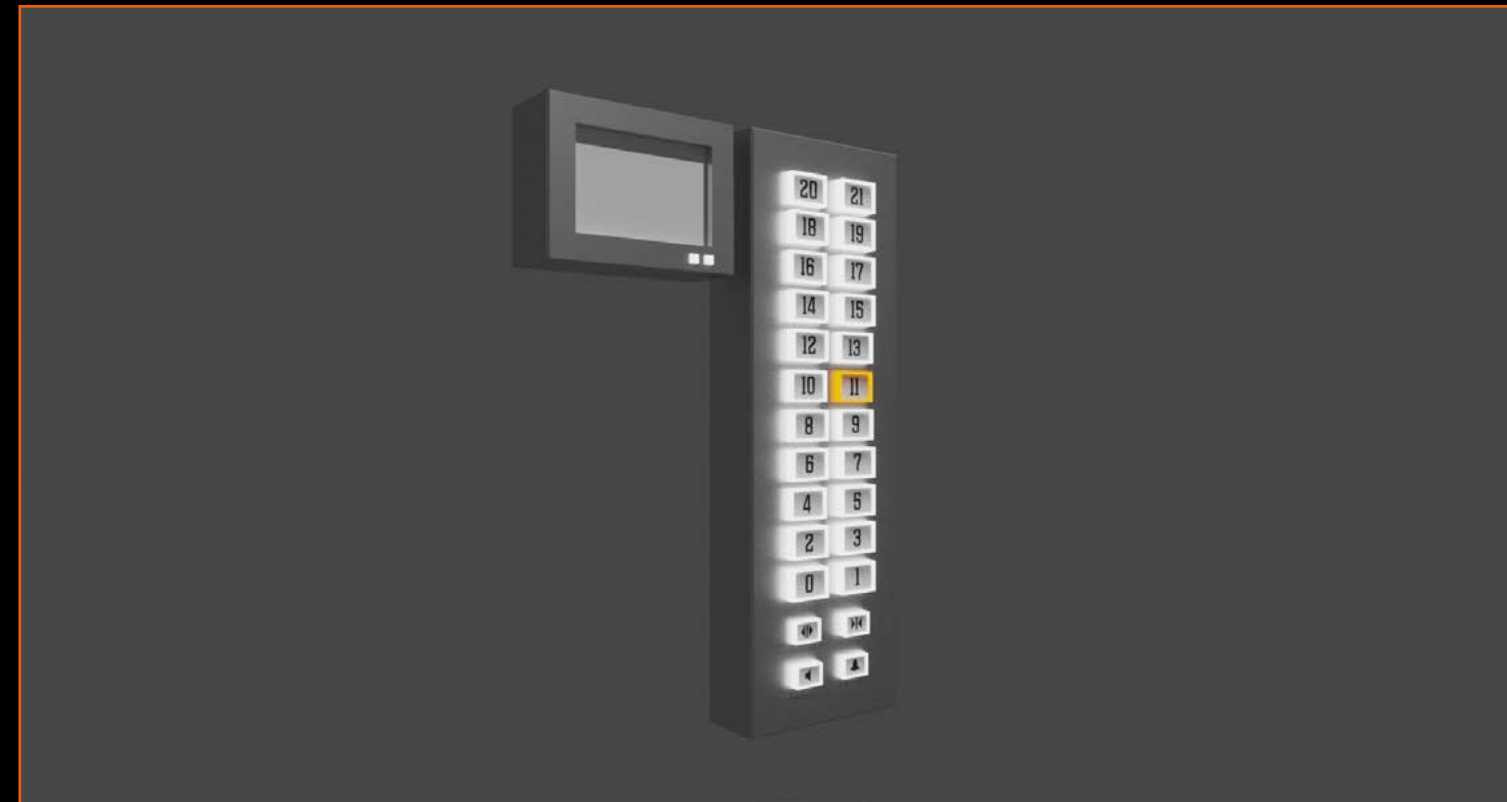
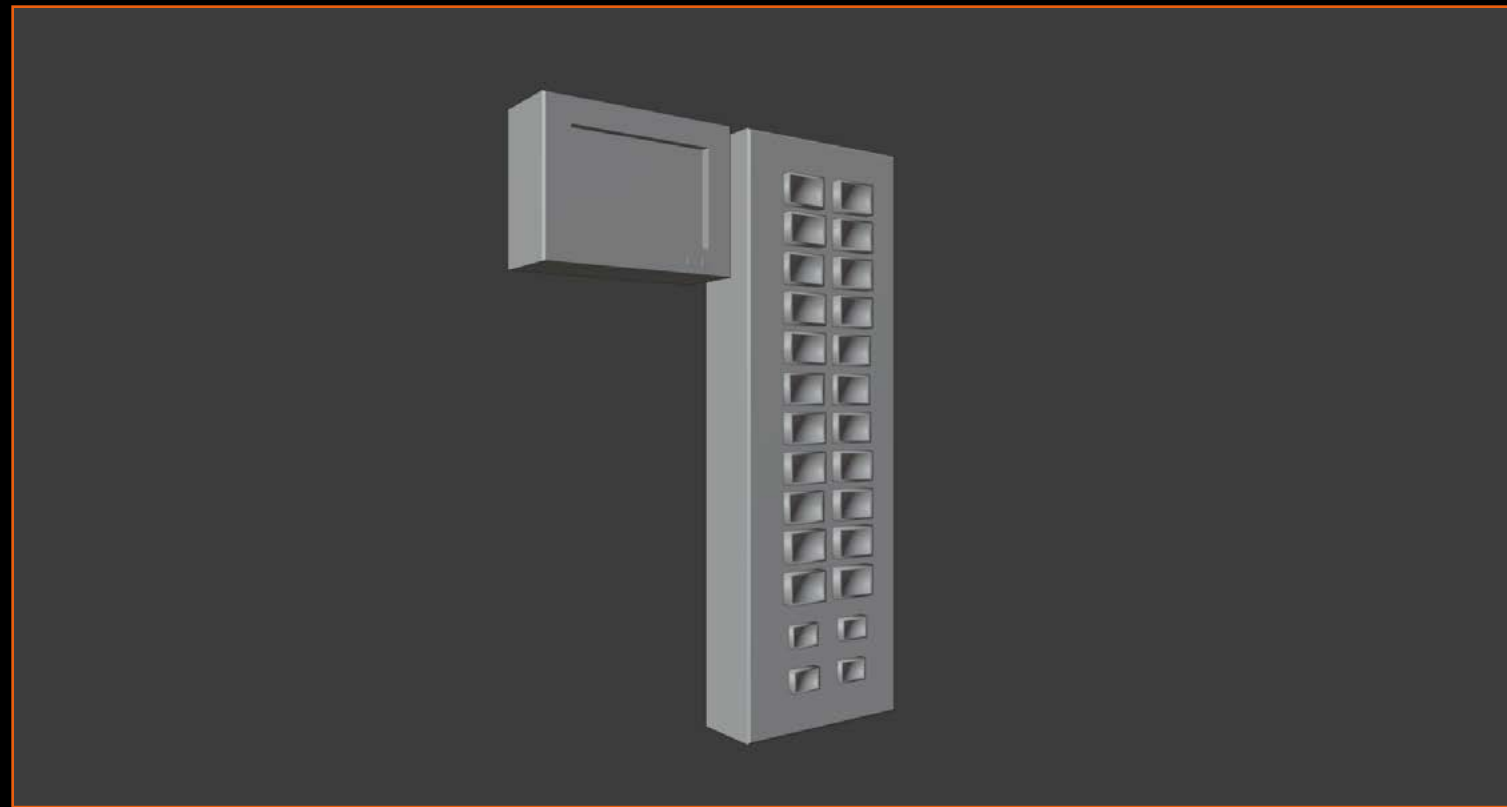


Δημιουργία Blueprint για τη διάδραση με τον ανελκυστήρα.



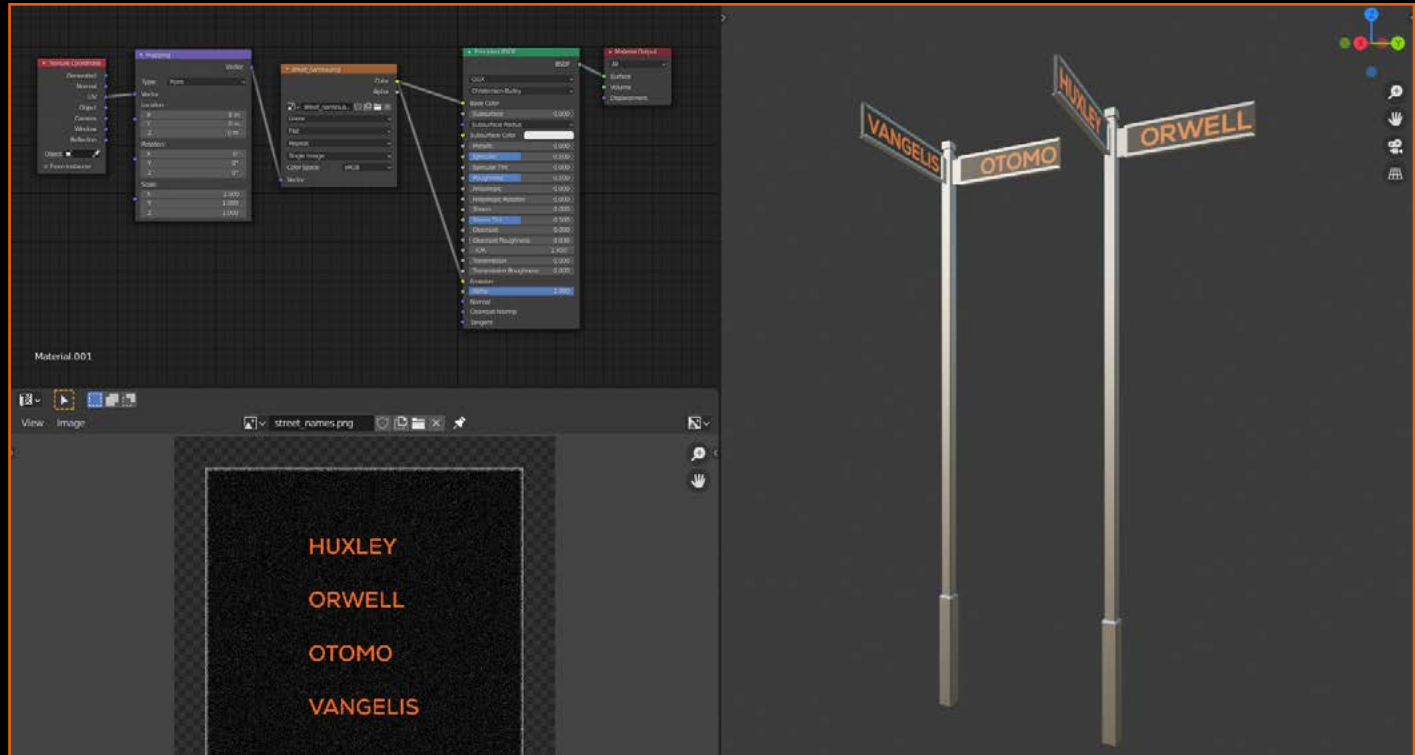
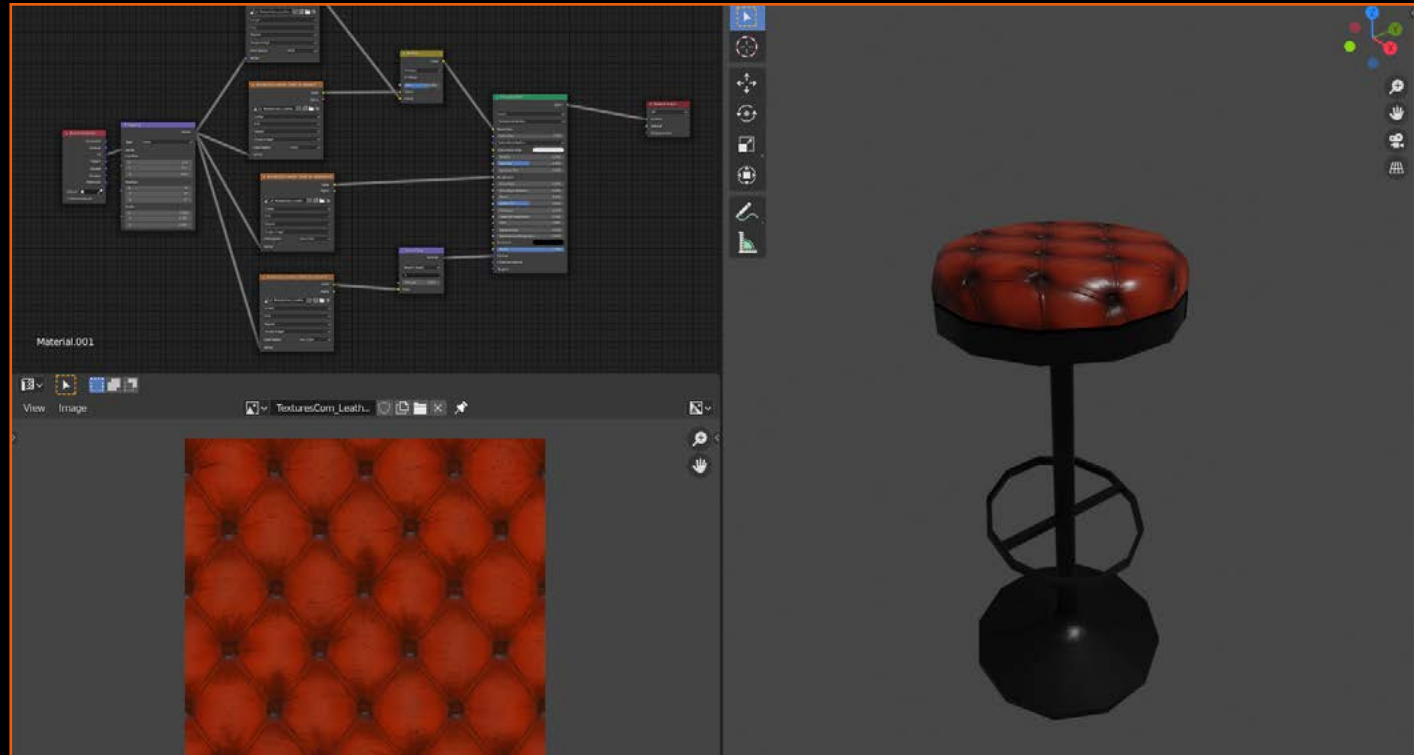
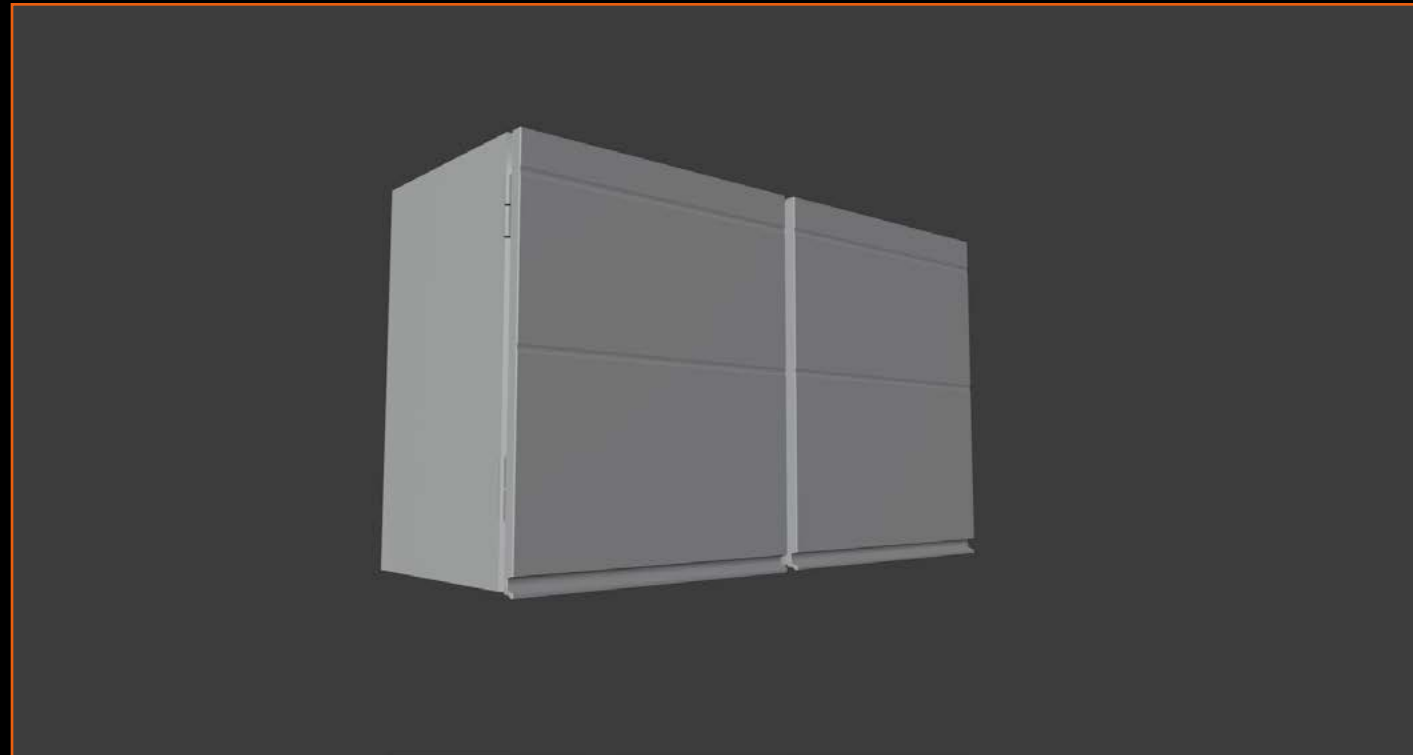
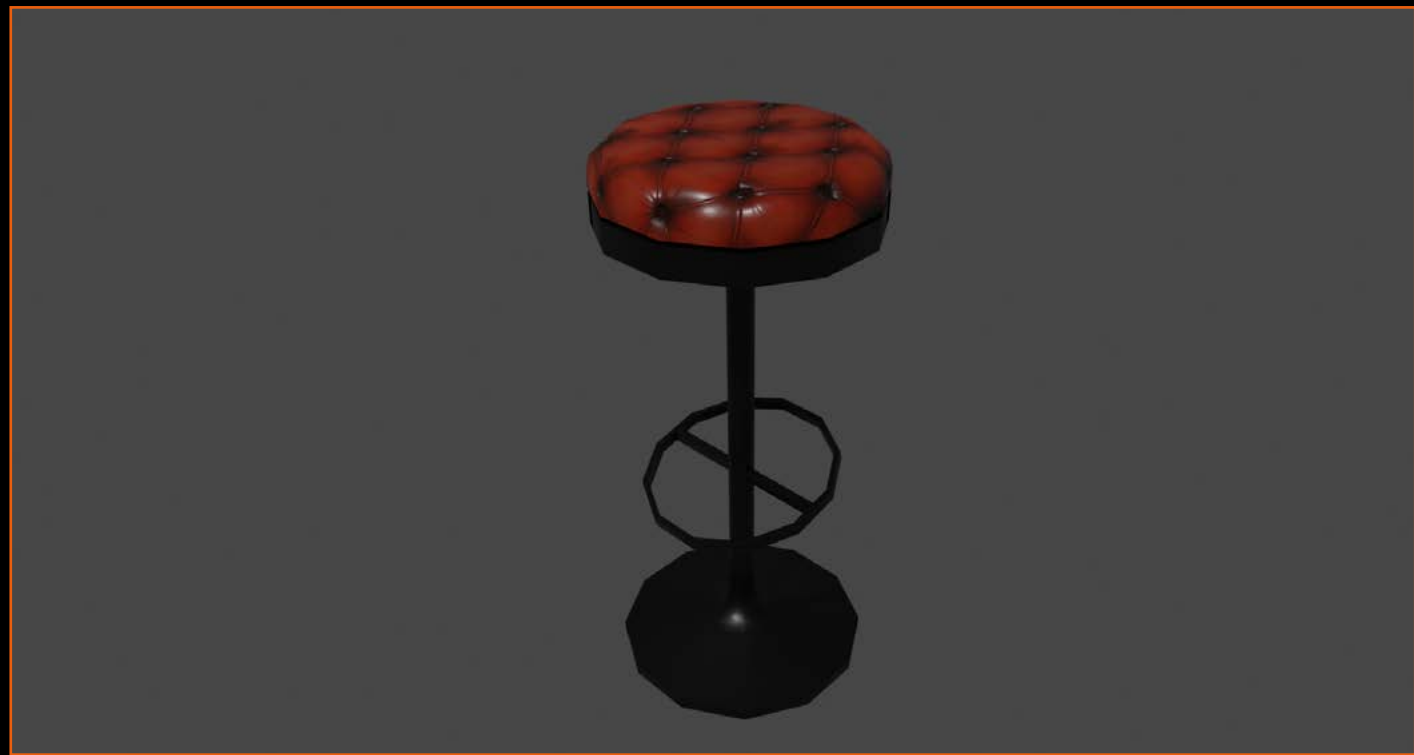
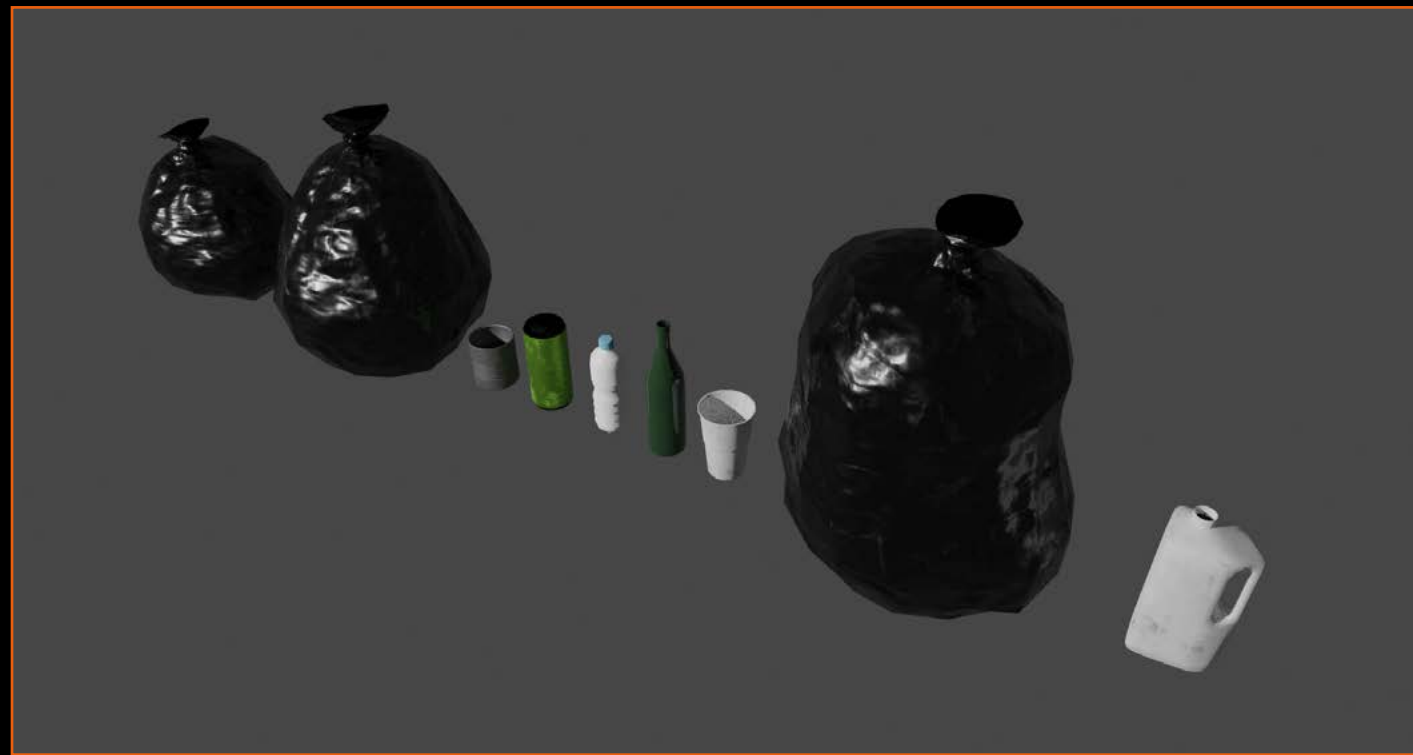
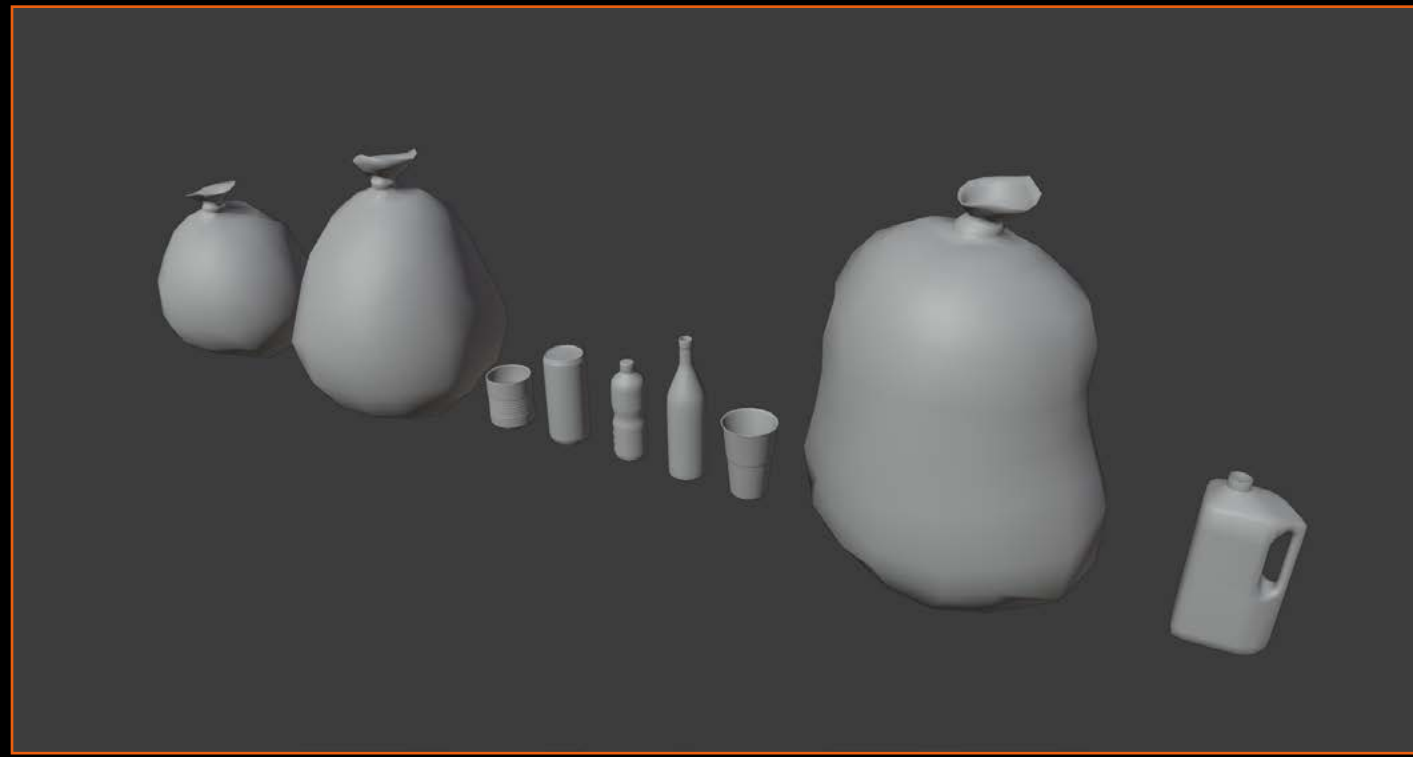
Χρονοδιάγραμμα κίνησης ανελκυστήρα στην UE.



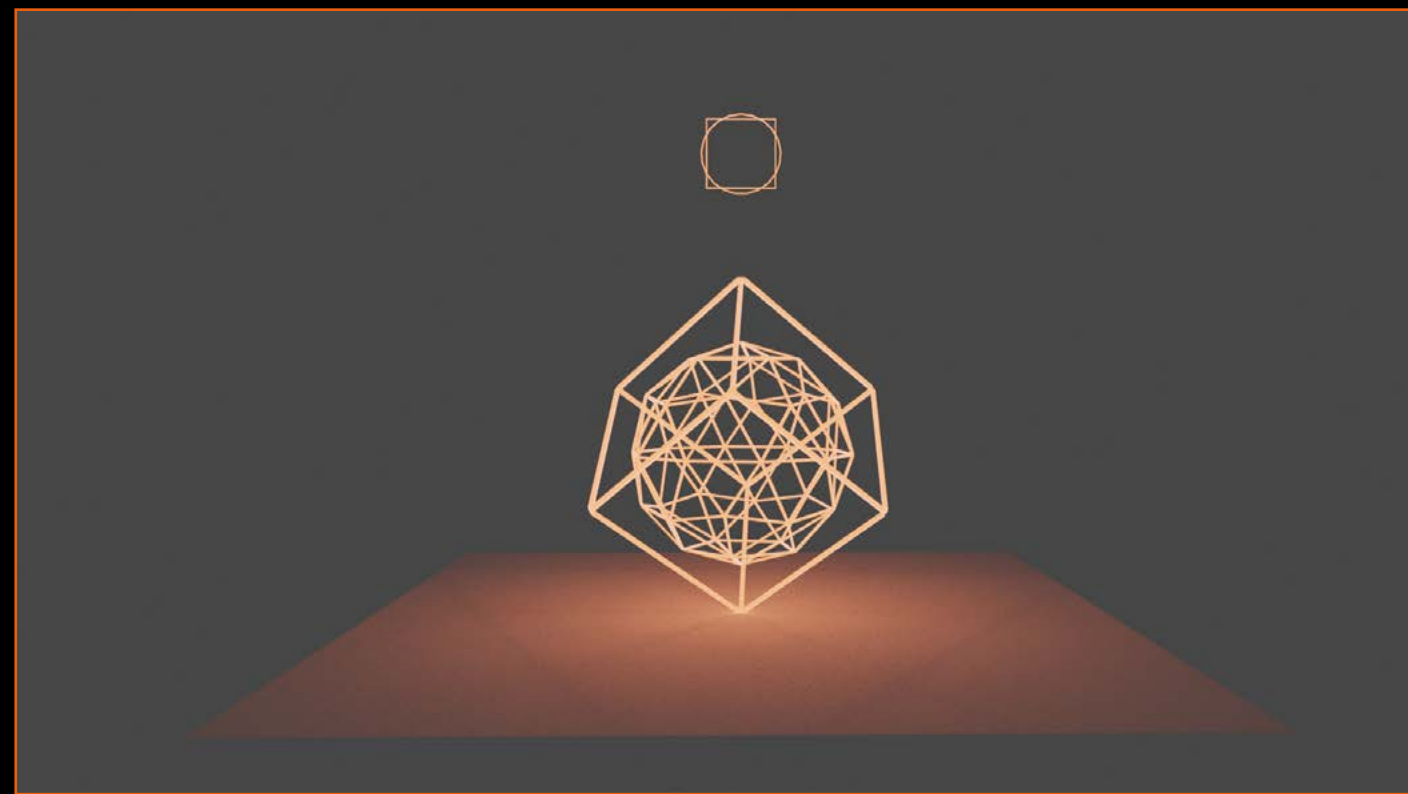


Δημιουργία κουμπιών ανελκυστήρα στο Blender 3D.

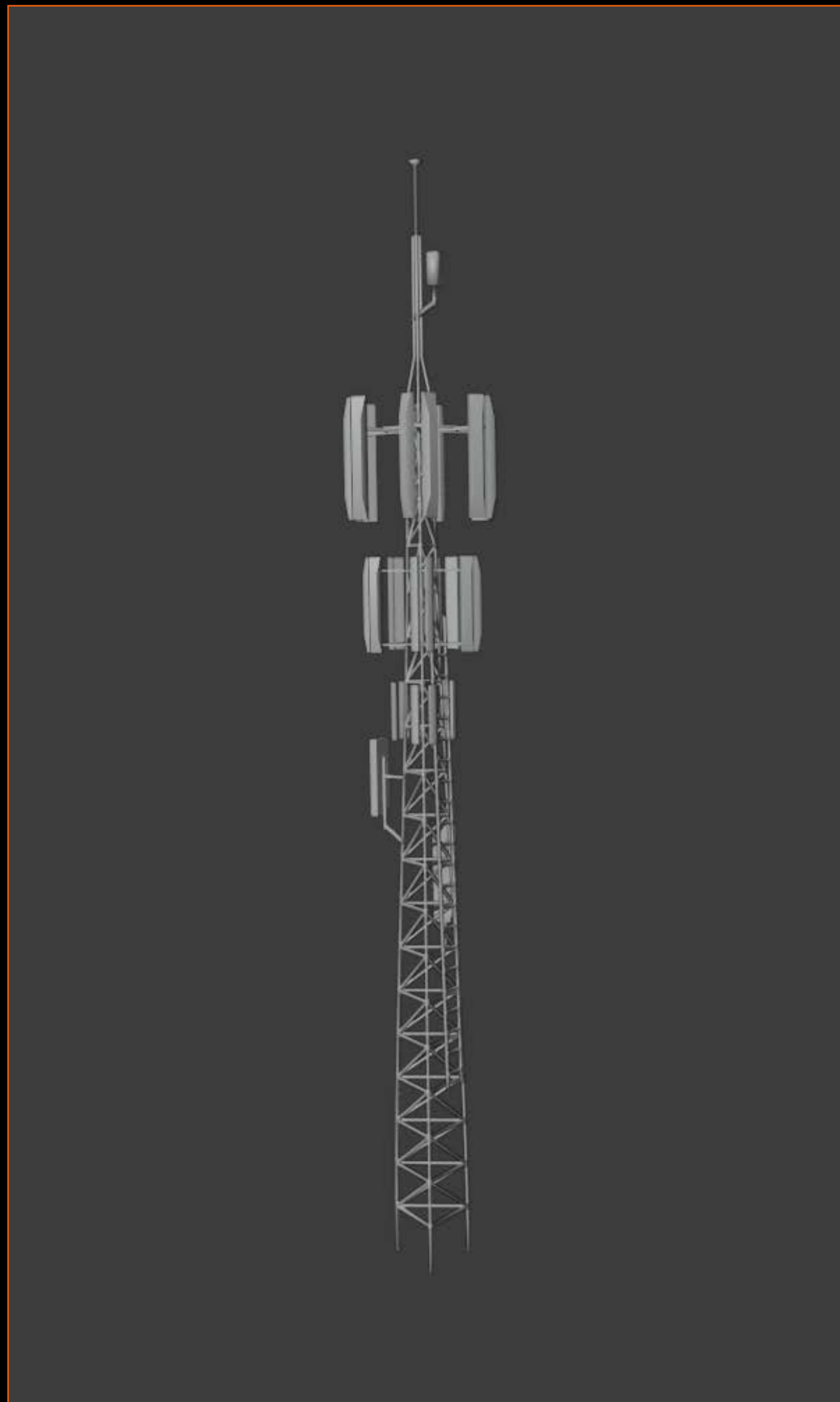
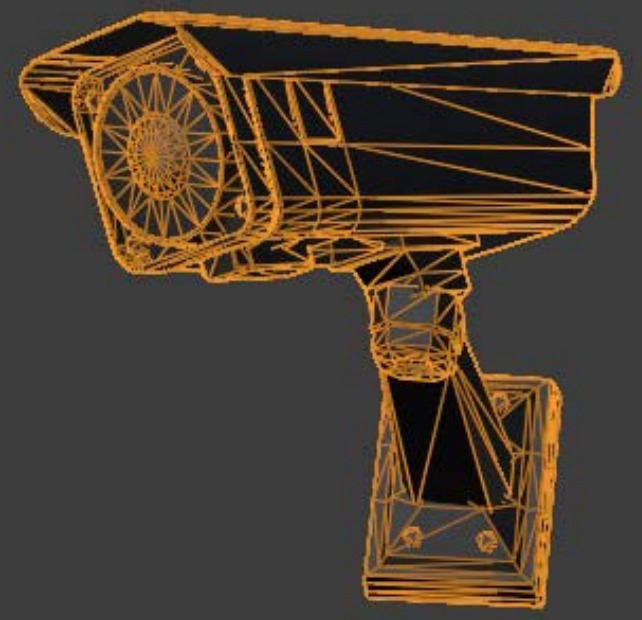
Σχεδιασμός υφής και εφαρμογή της στο Blender 3D.

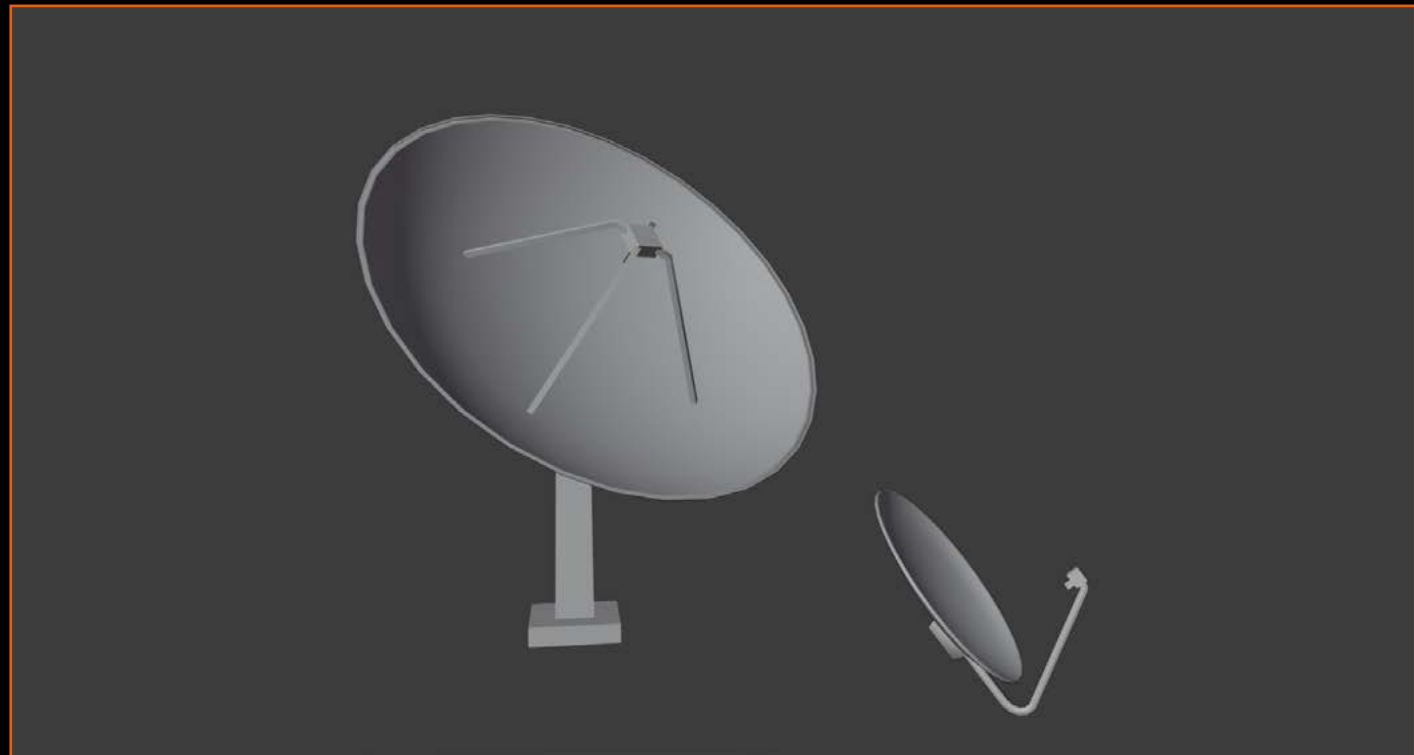
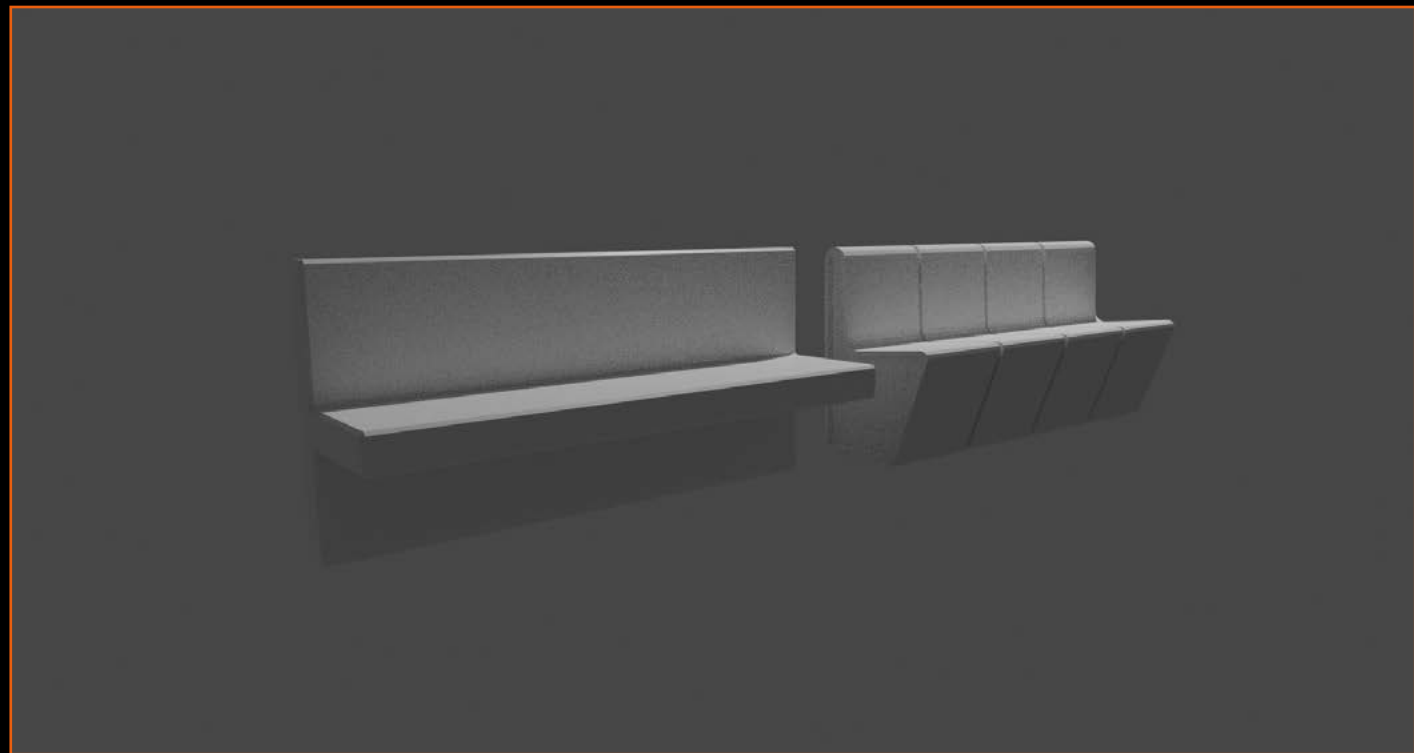
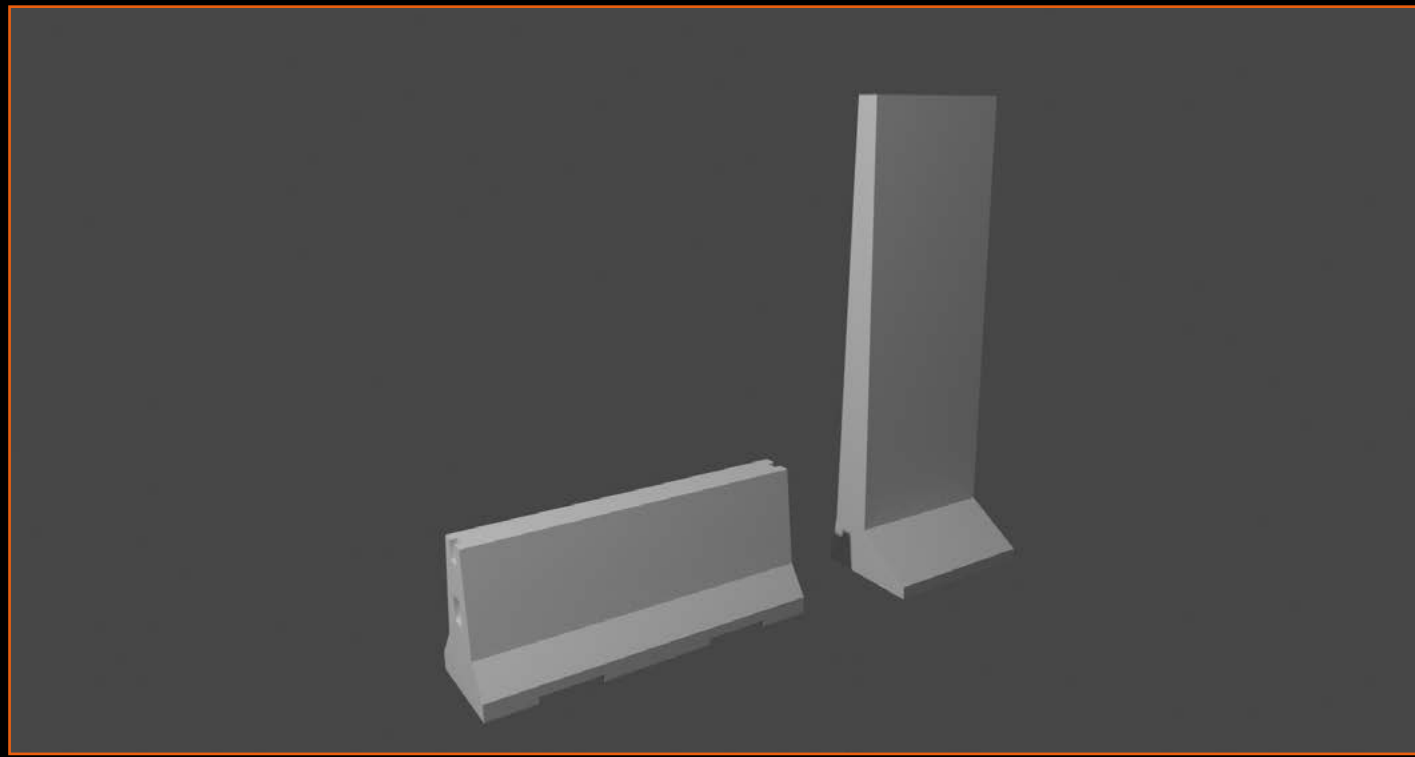
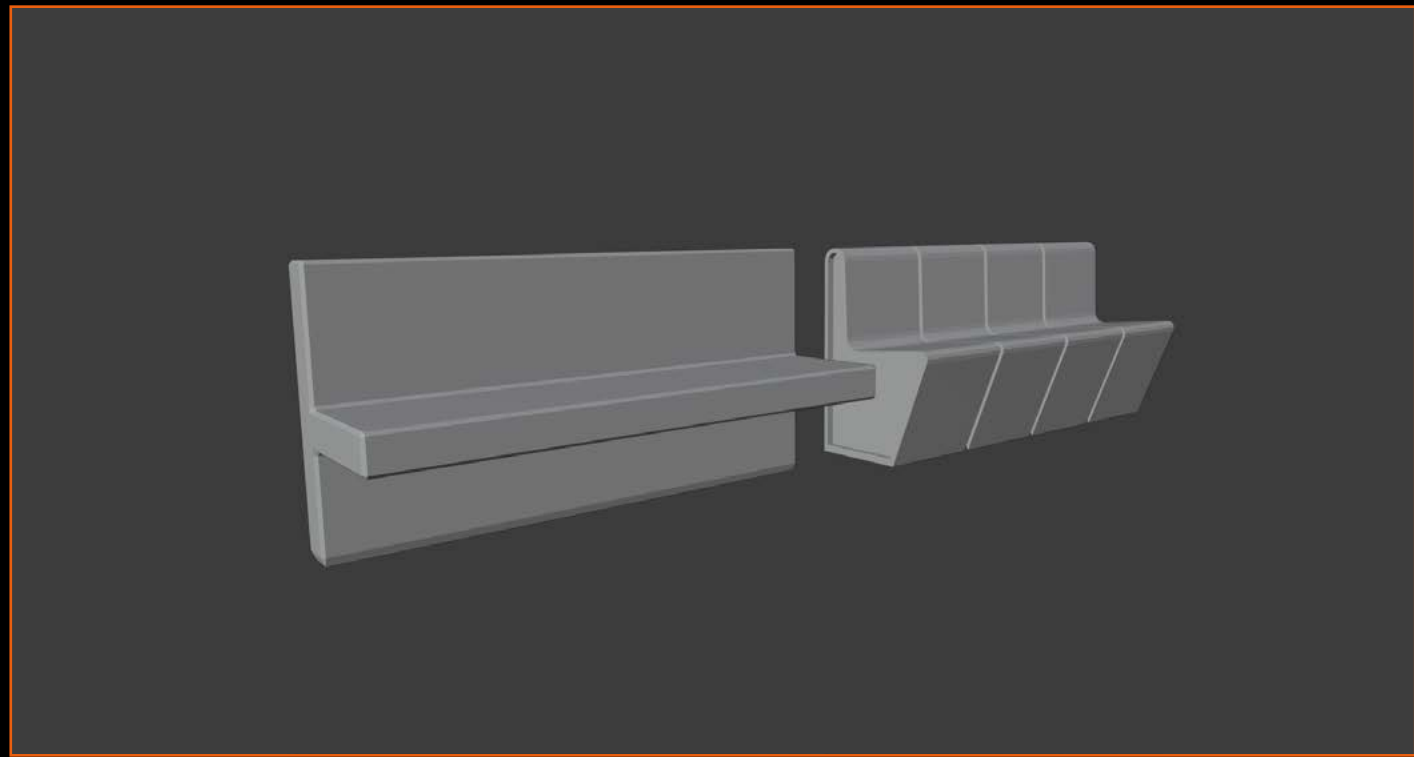


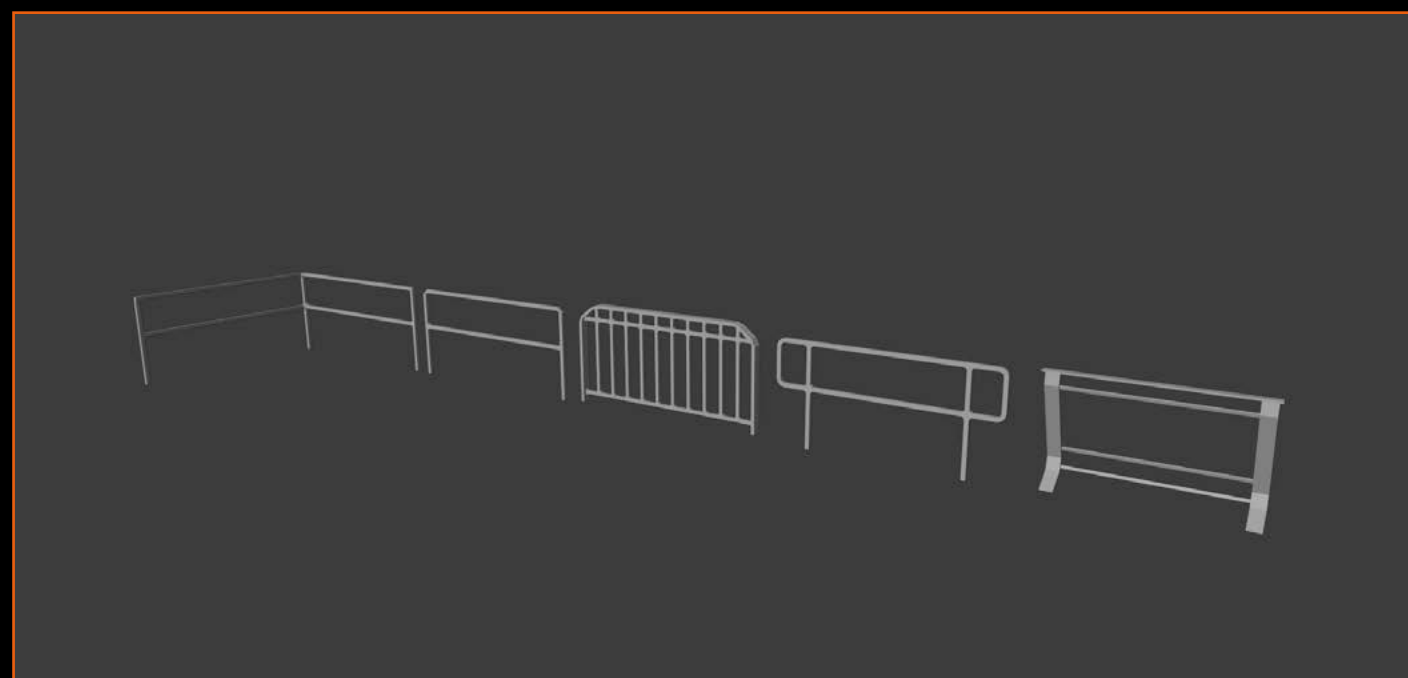
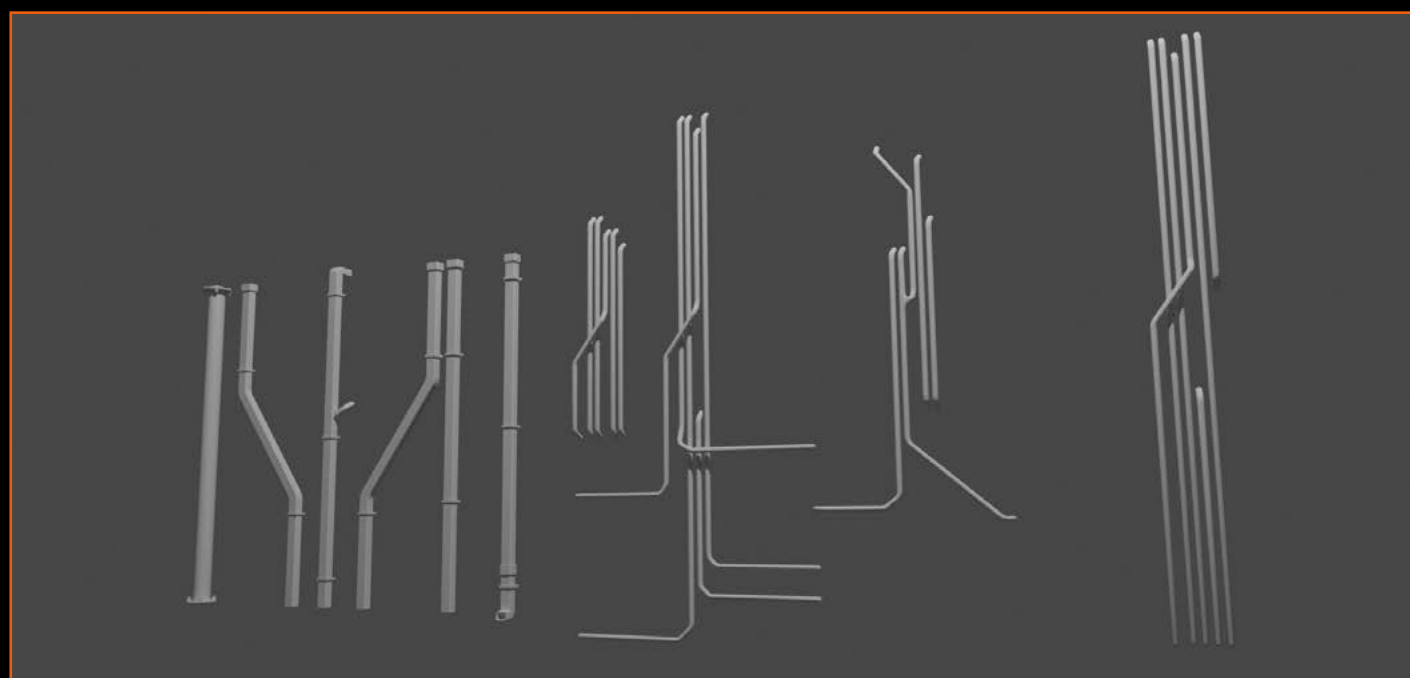
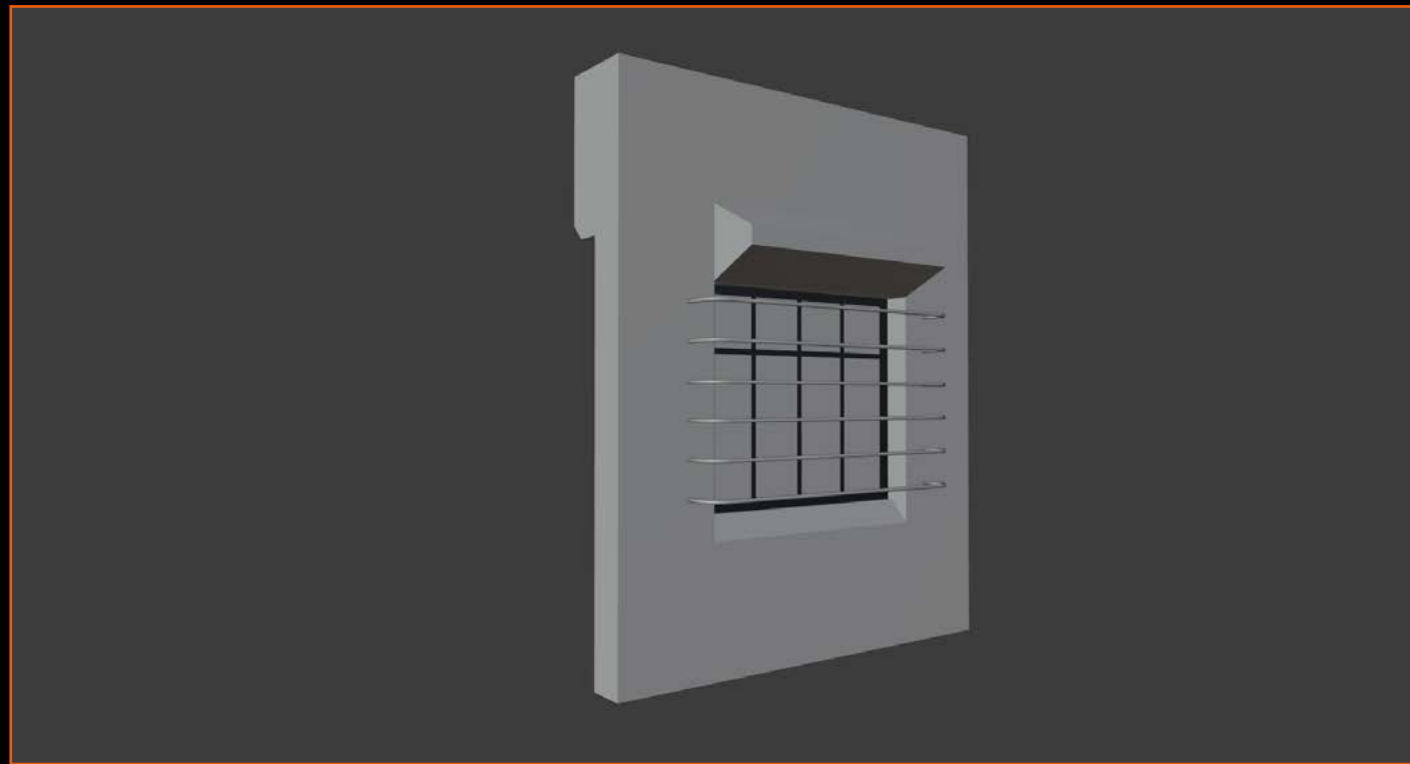
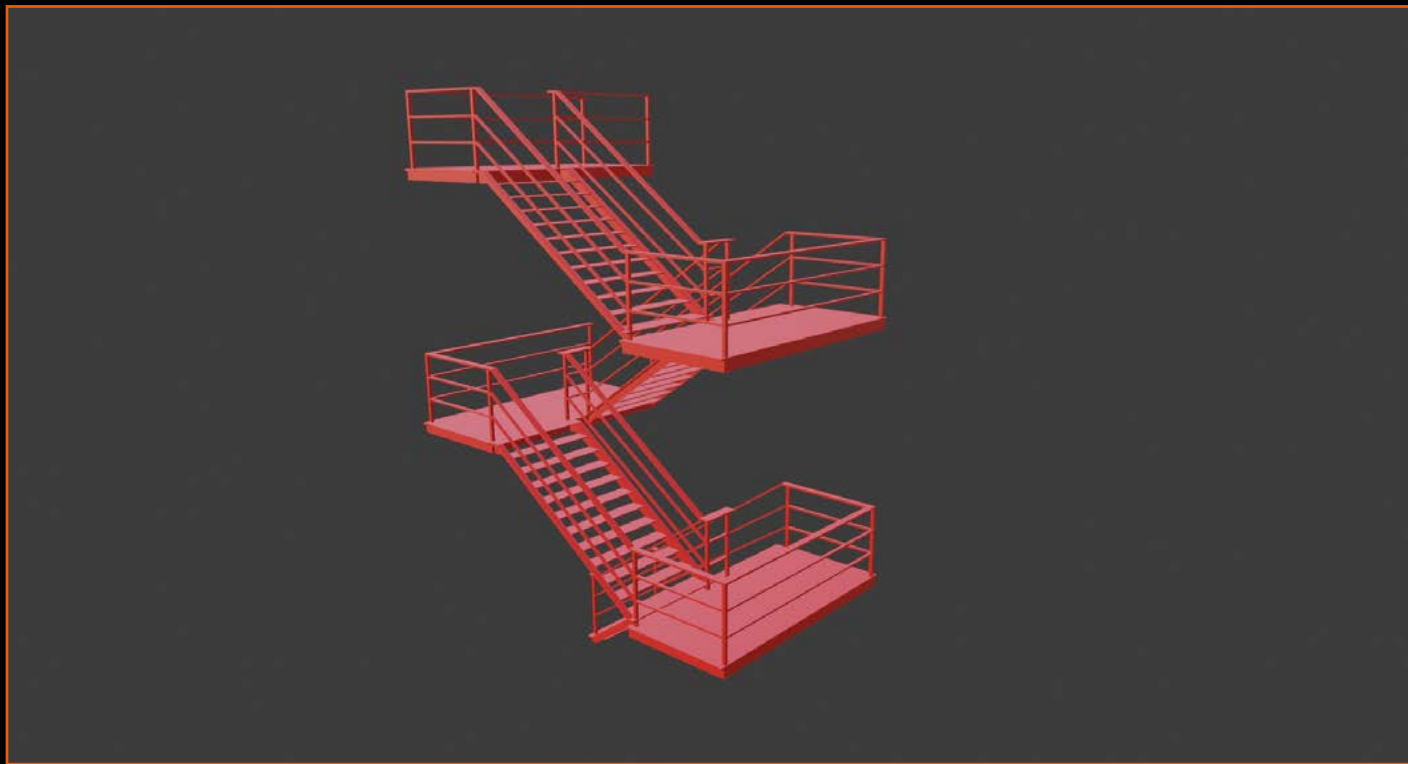
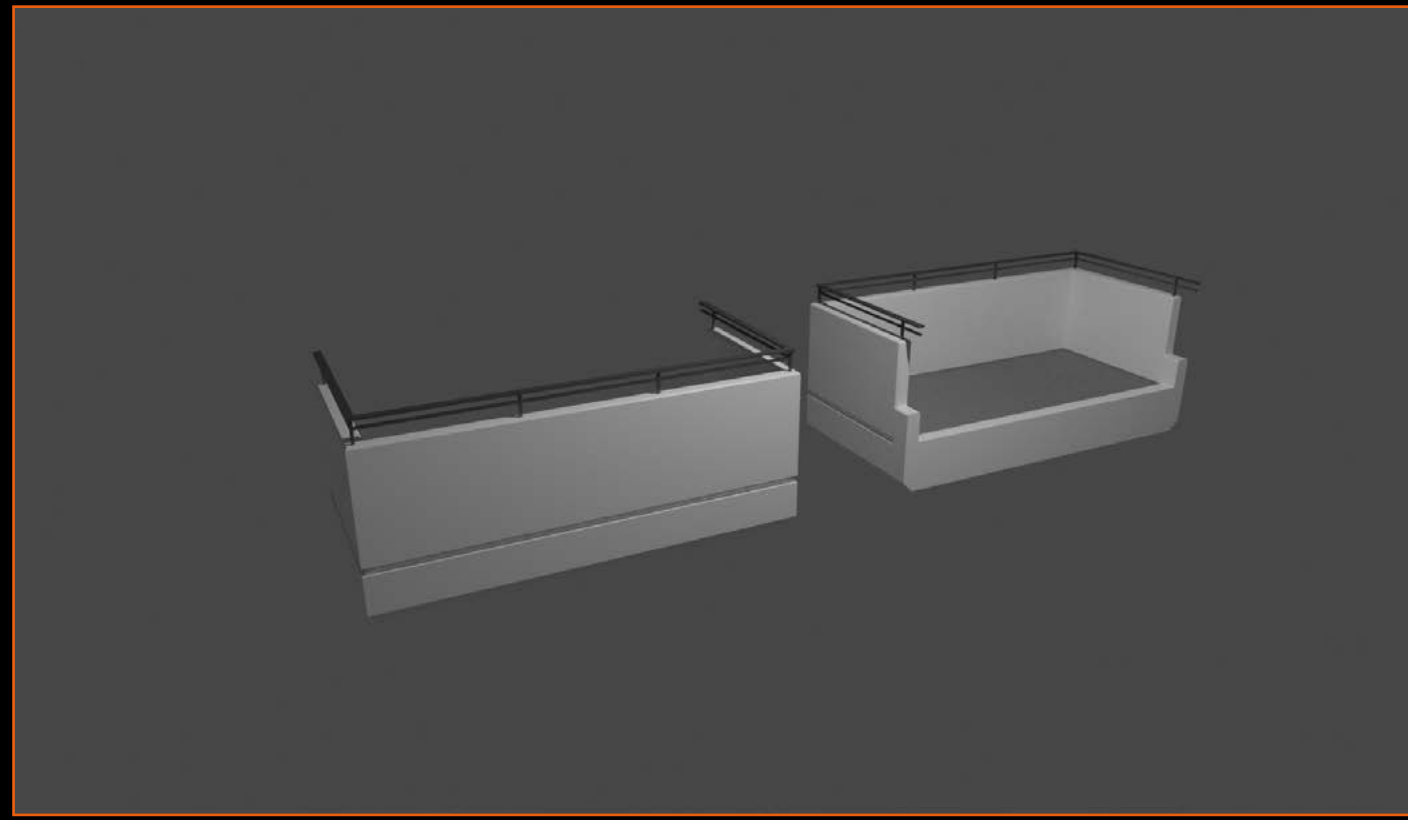
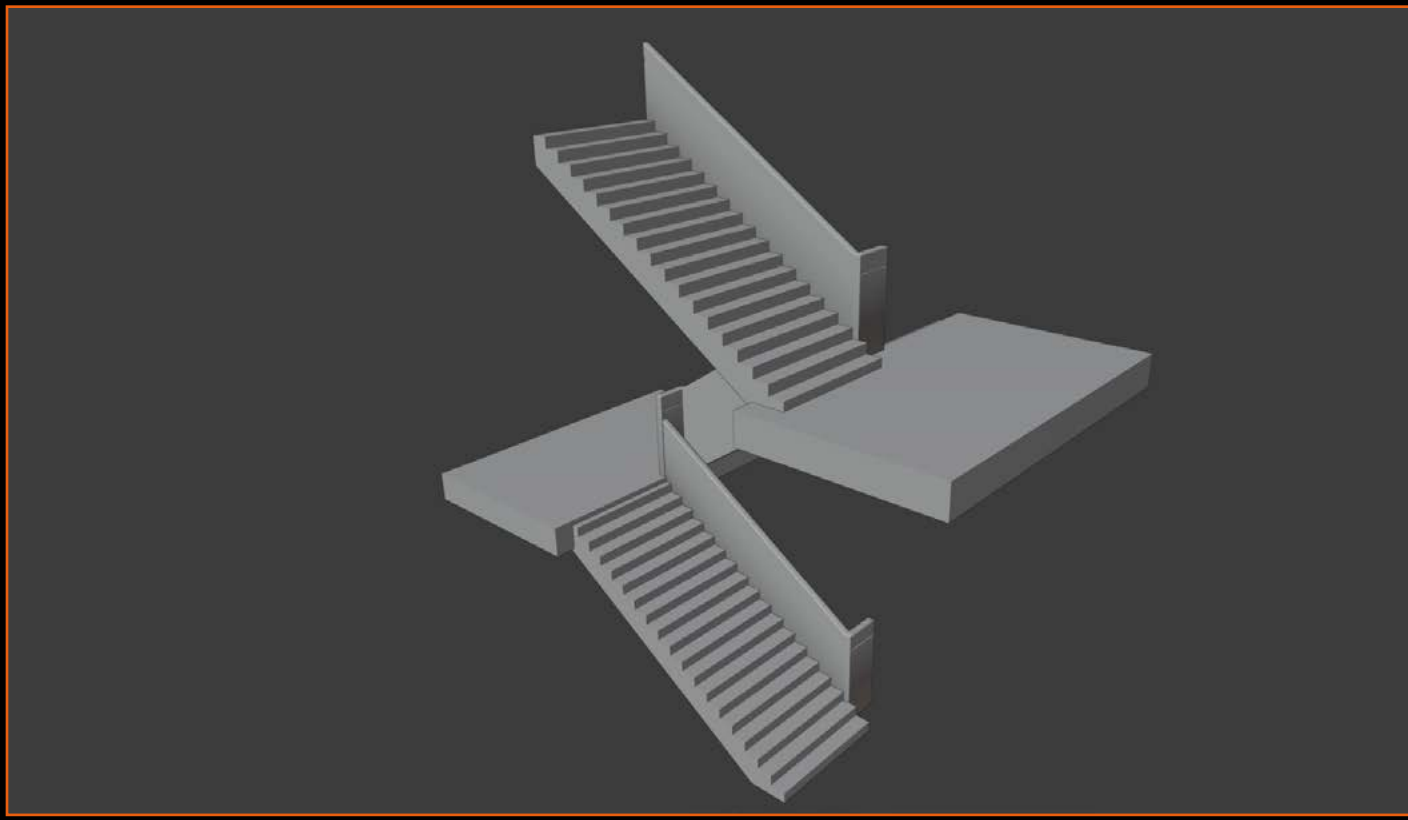
Scared was the man who hid
within a prison of his own design.
Alas careless were his steps.

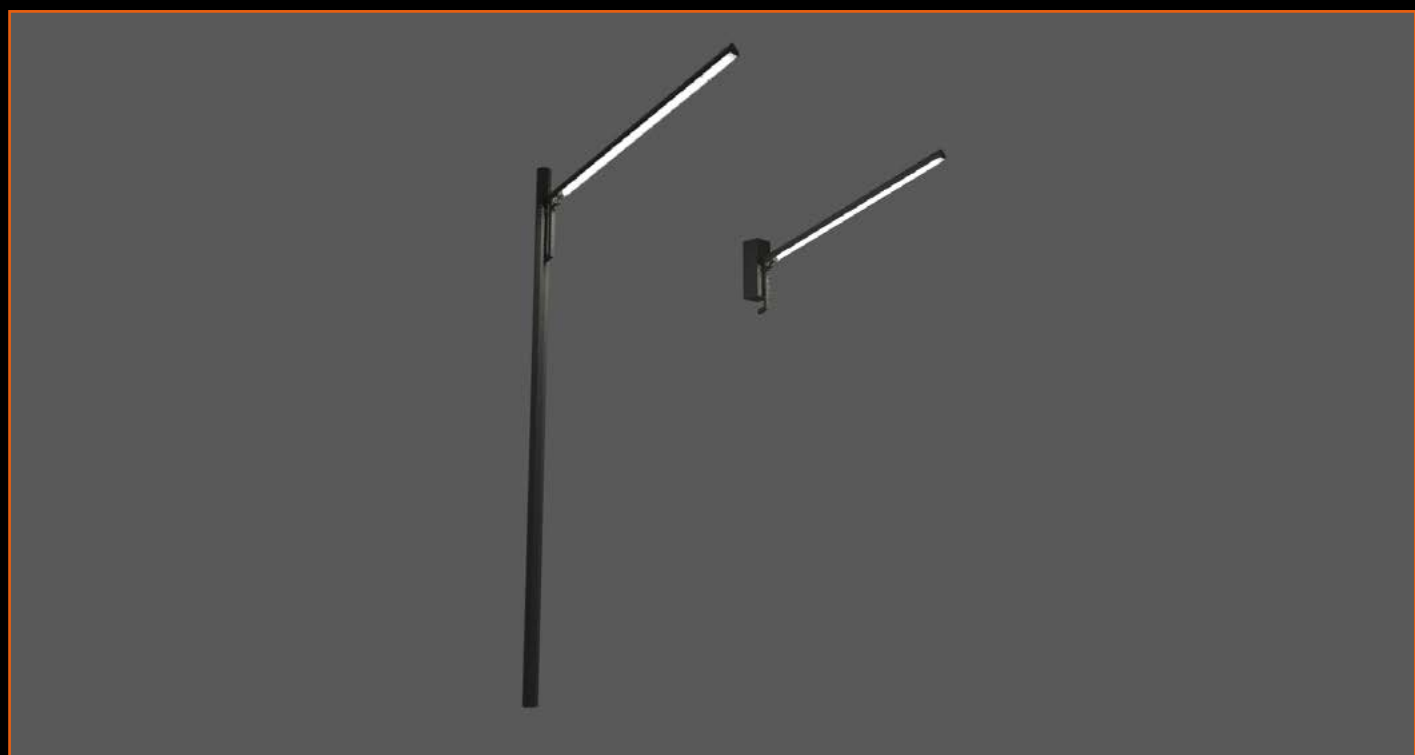
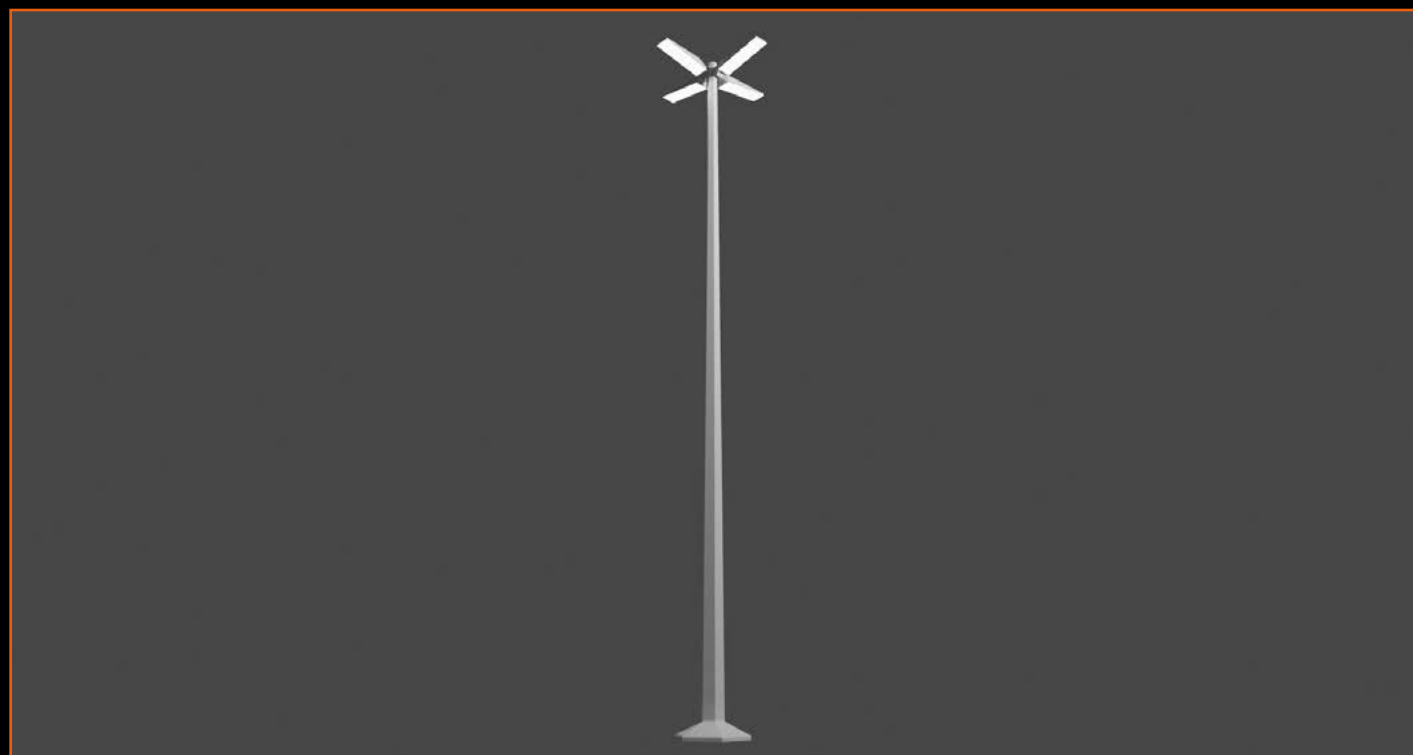
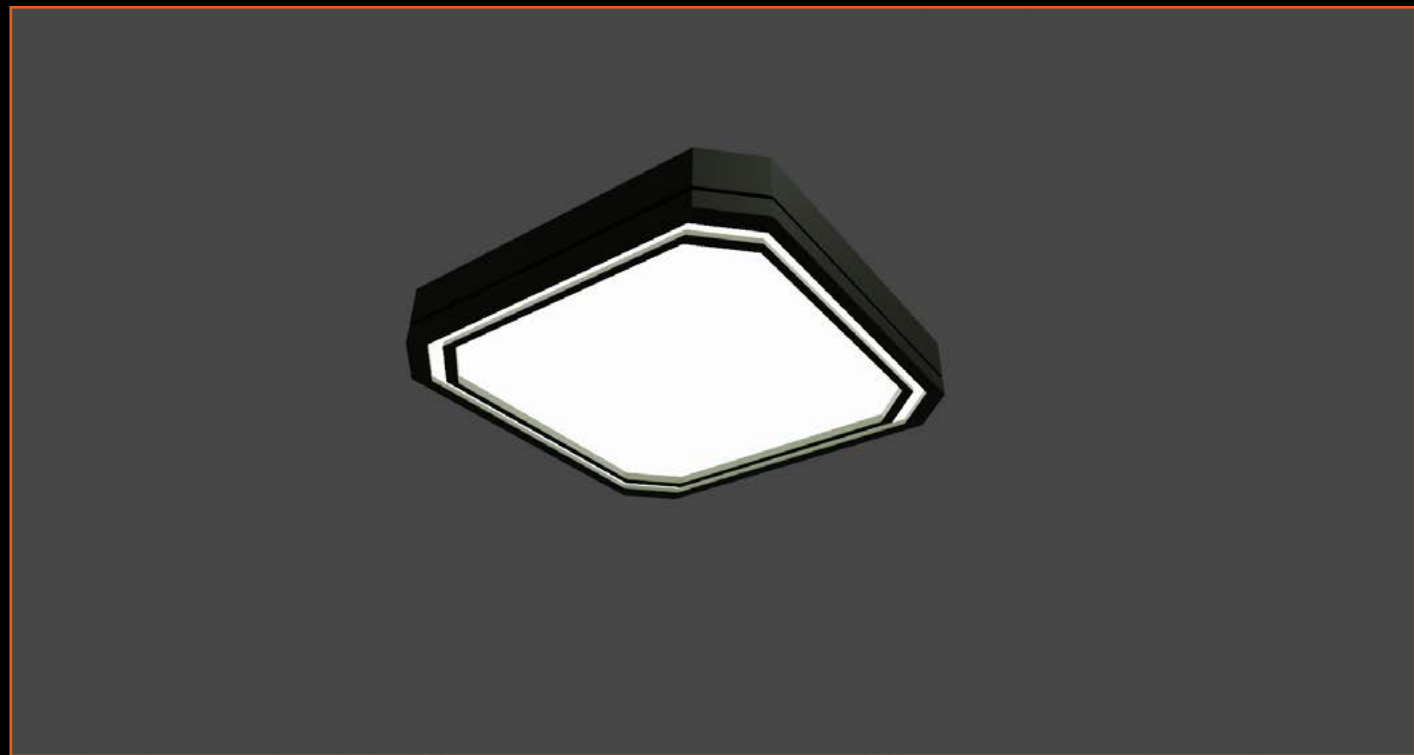
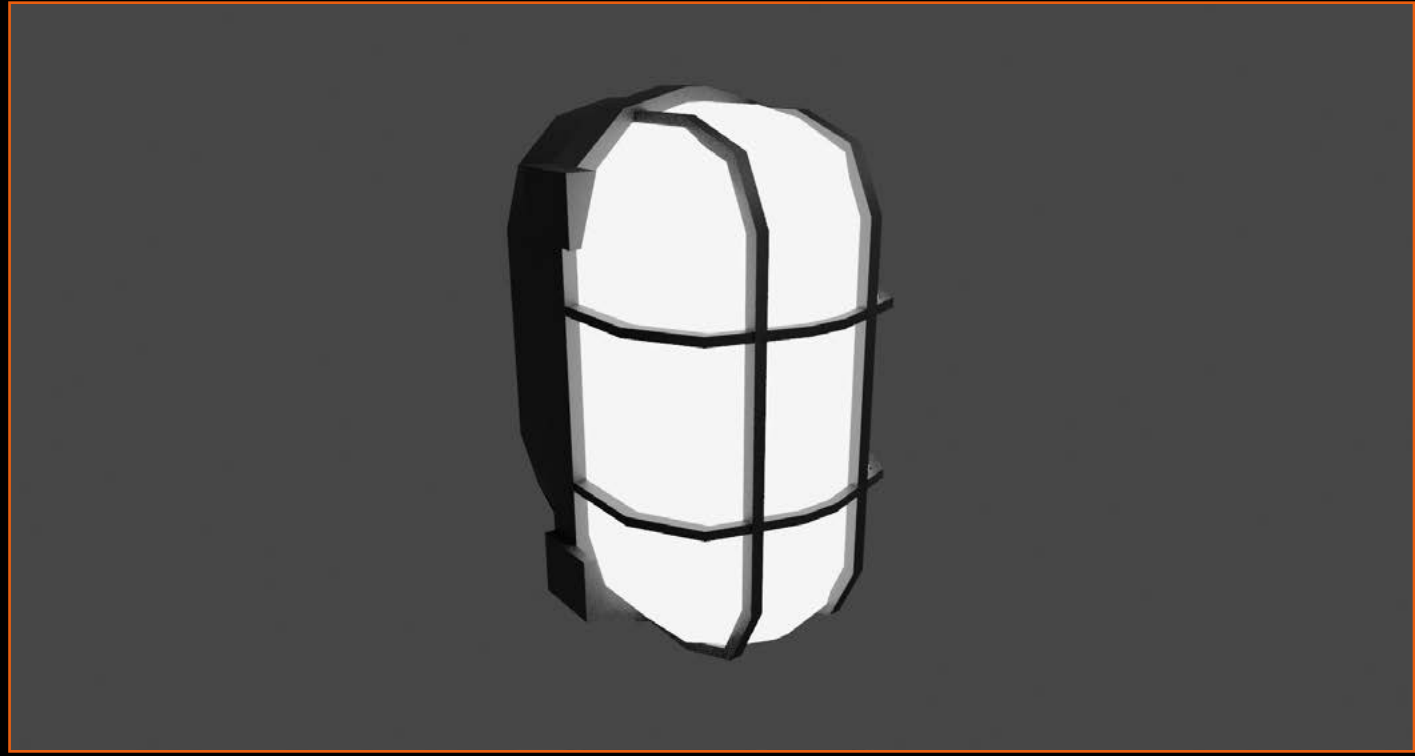
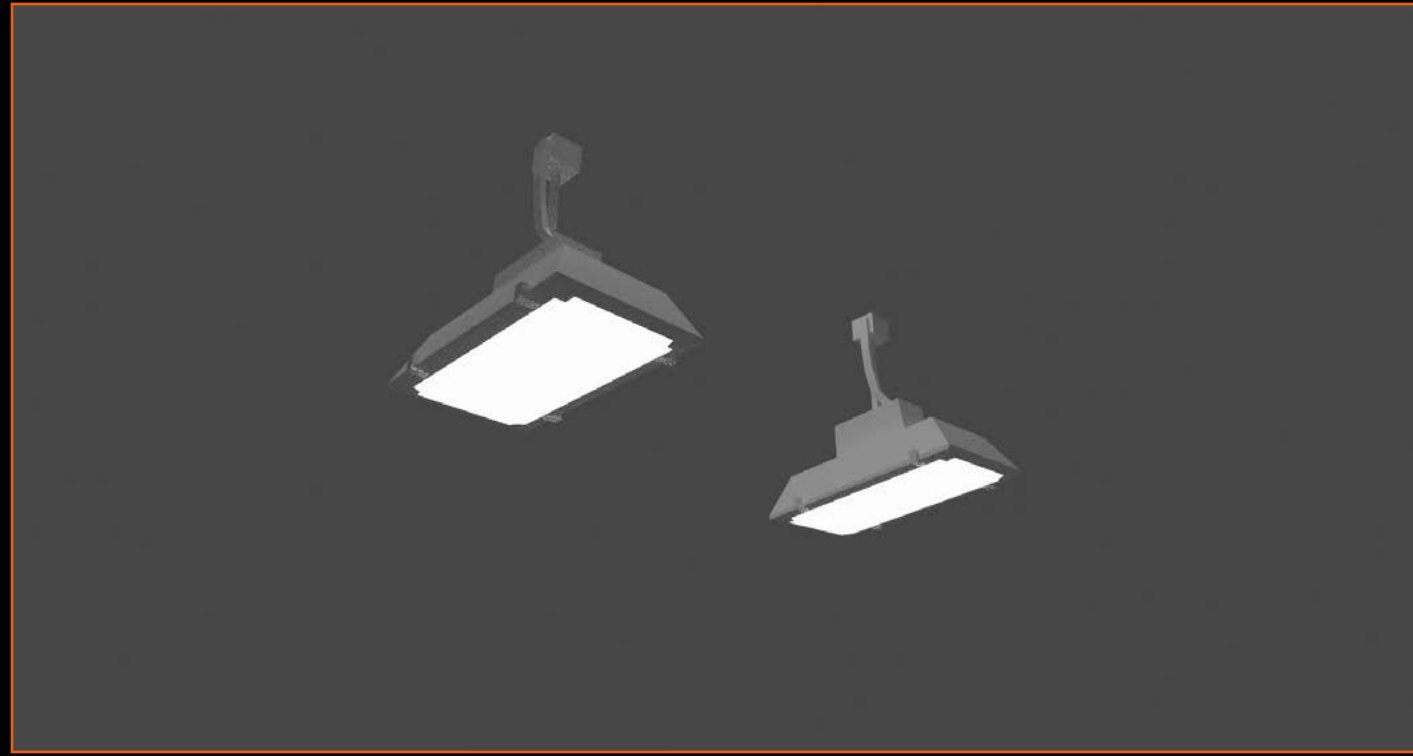


Edges 2,153
Faces 1,404
Triangles 1,404





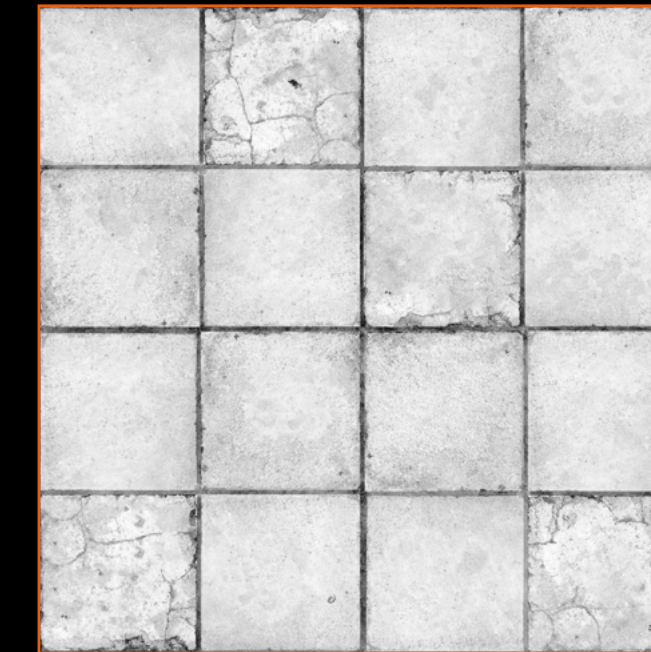




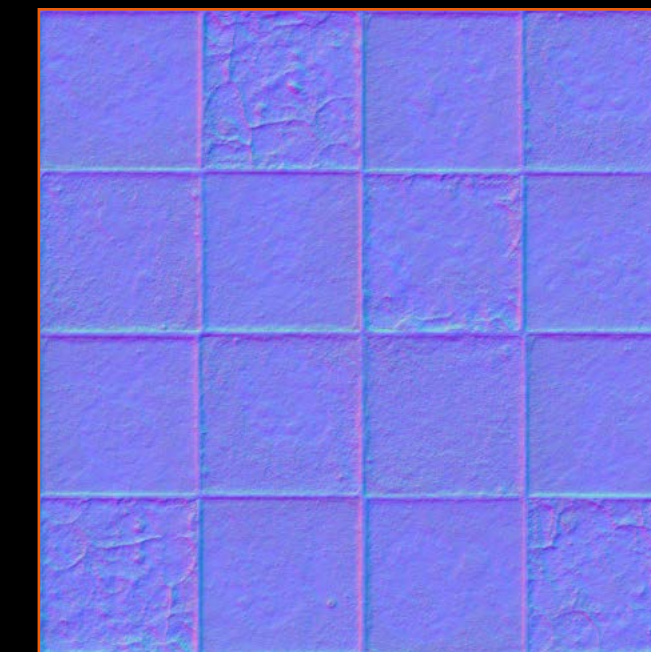
Δημιουργία Υφών (Texturing/ Materials)_



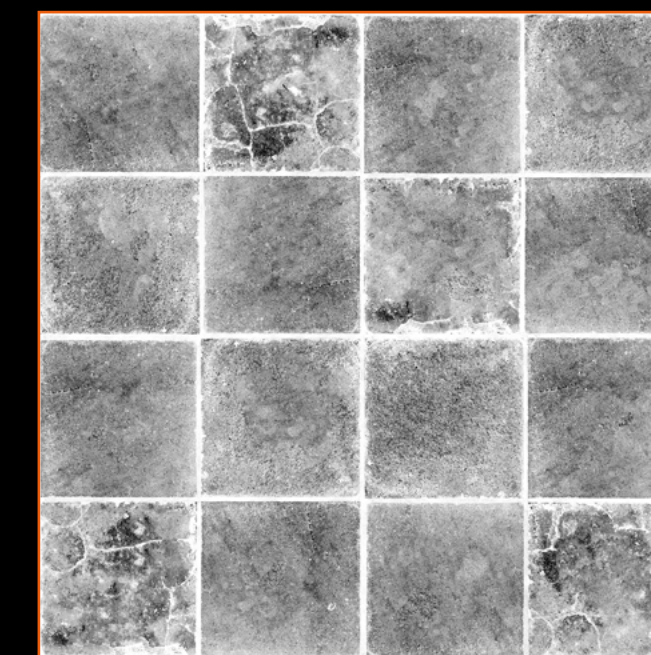
Φωτογράφιση και επεξεργασία
εικόνων για την δημιουργία υφών
(Textures)



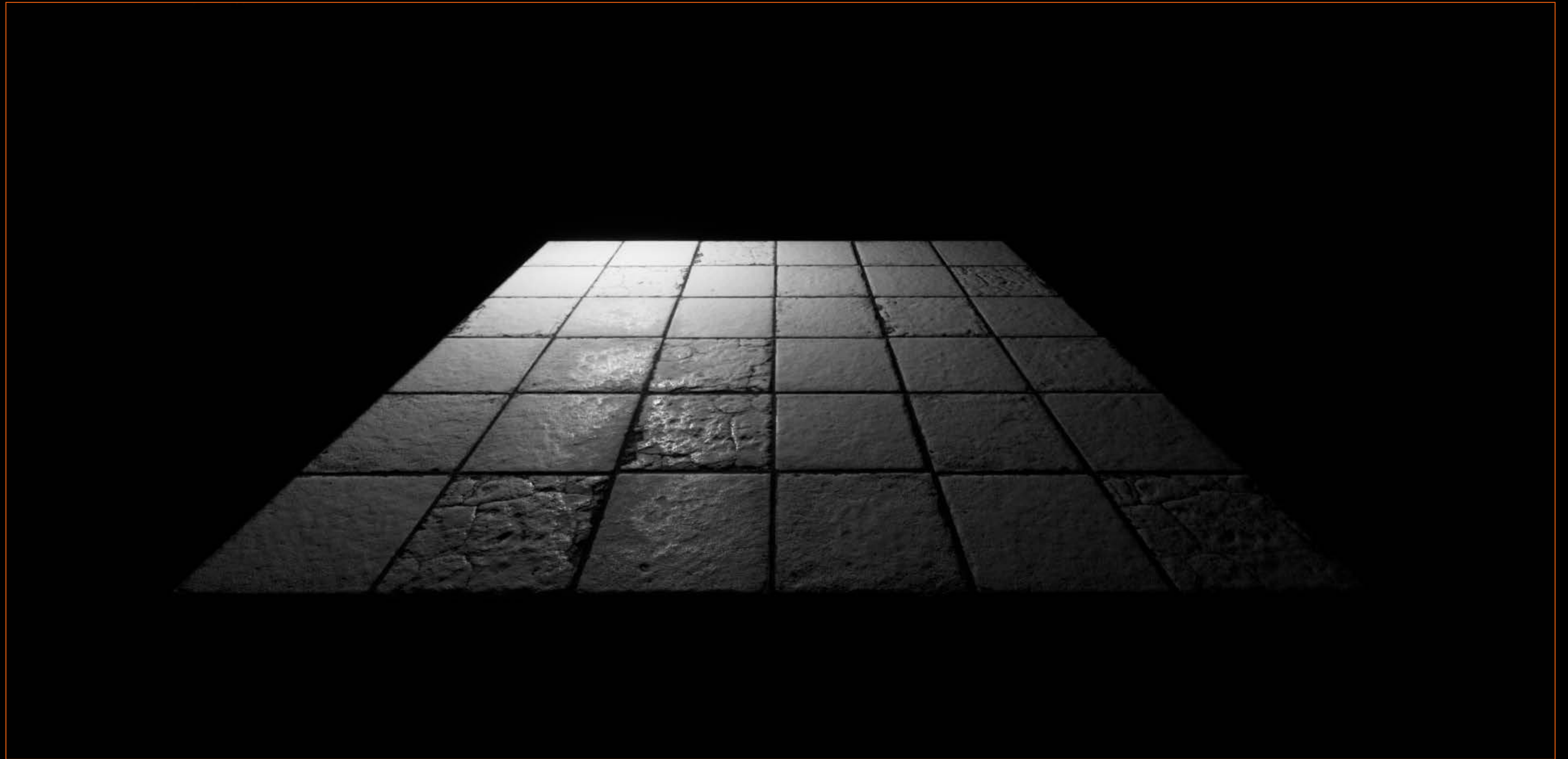
Diffuse Map



Normal Map

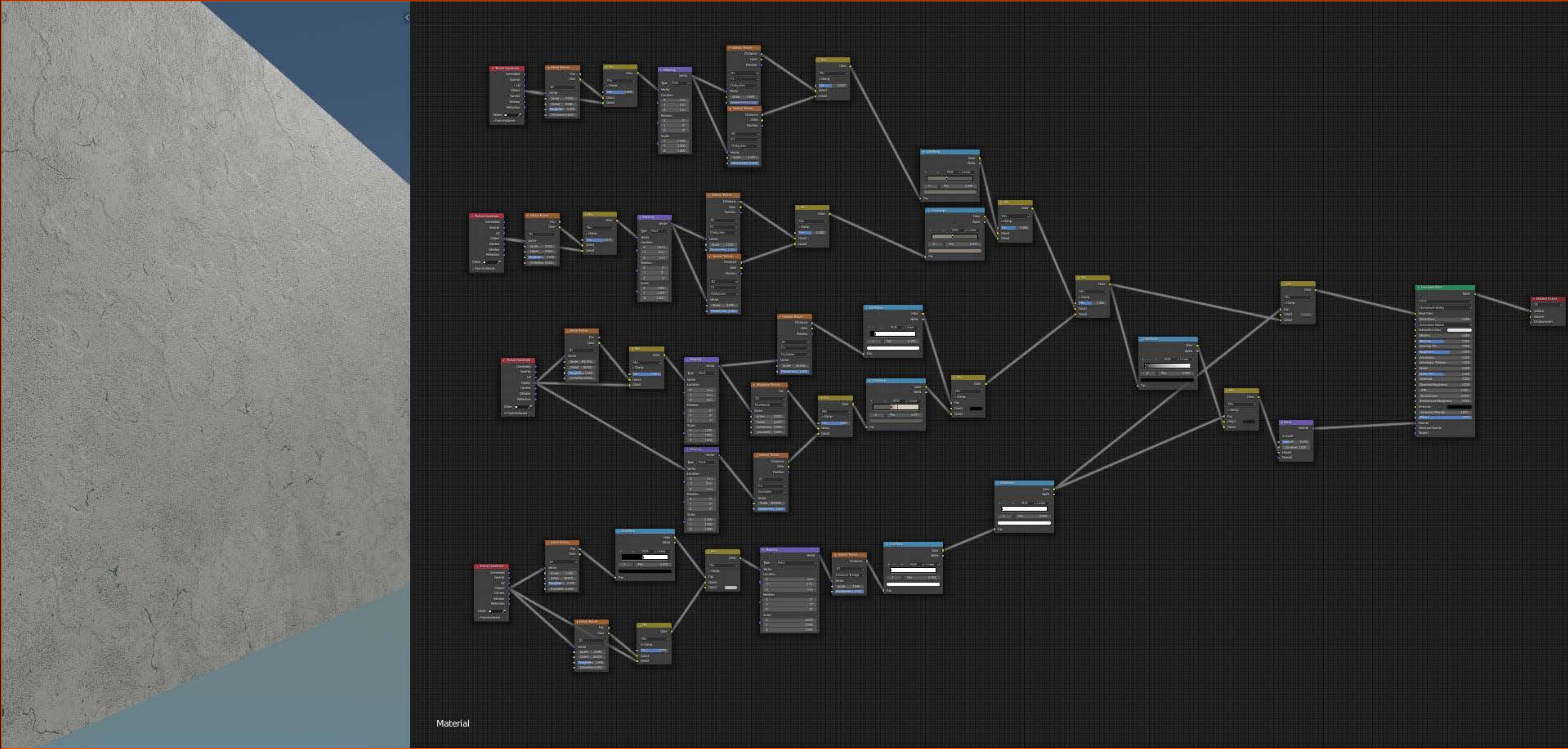


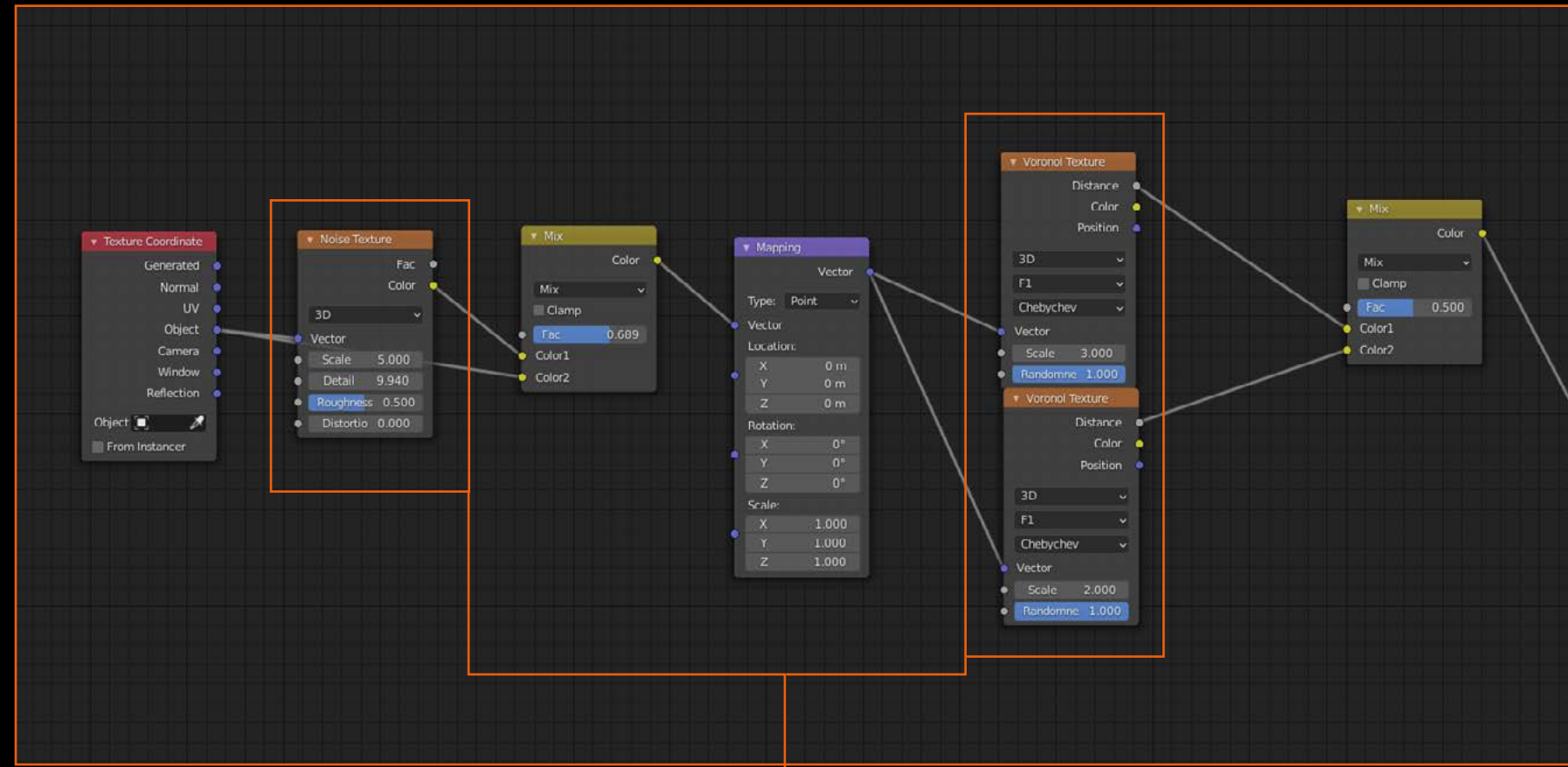
Roughness Map



Το τελικό material όπως φαίνεται μέσα στο παιχνίδι.

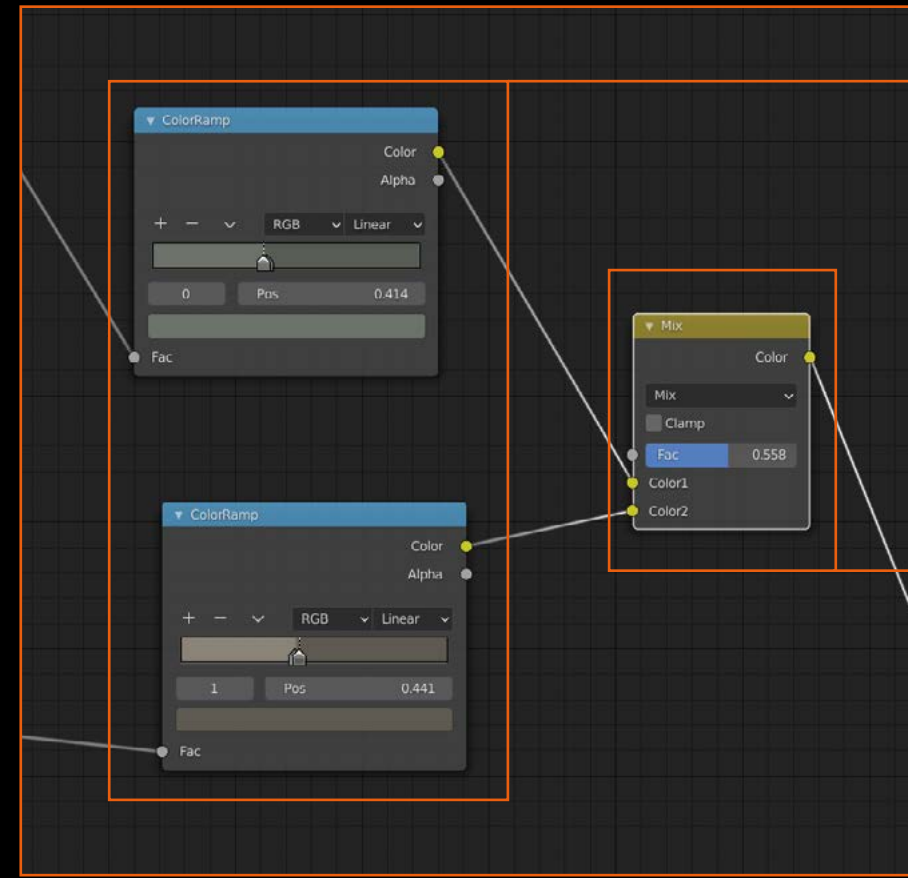
Procedural Material_





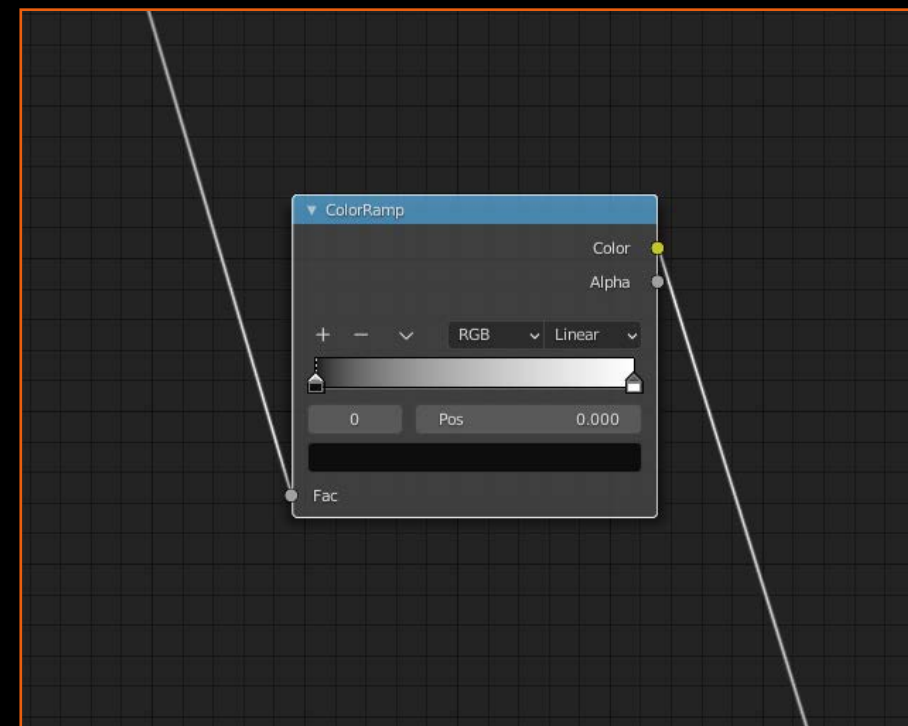
Δημιουργία υφής

Εικόνες βασισμένες σε μαθηματικούς αλγόριθμους για την δημιουργία τυχαίων υφών

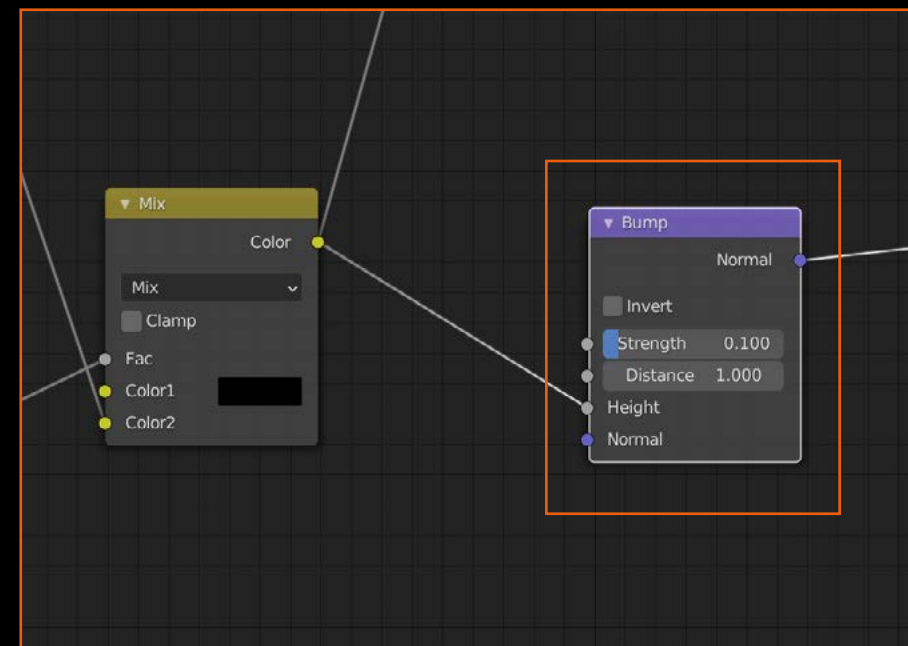


Αποχρώσεις υφών

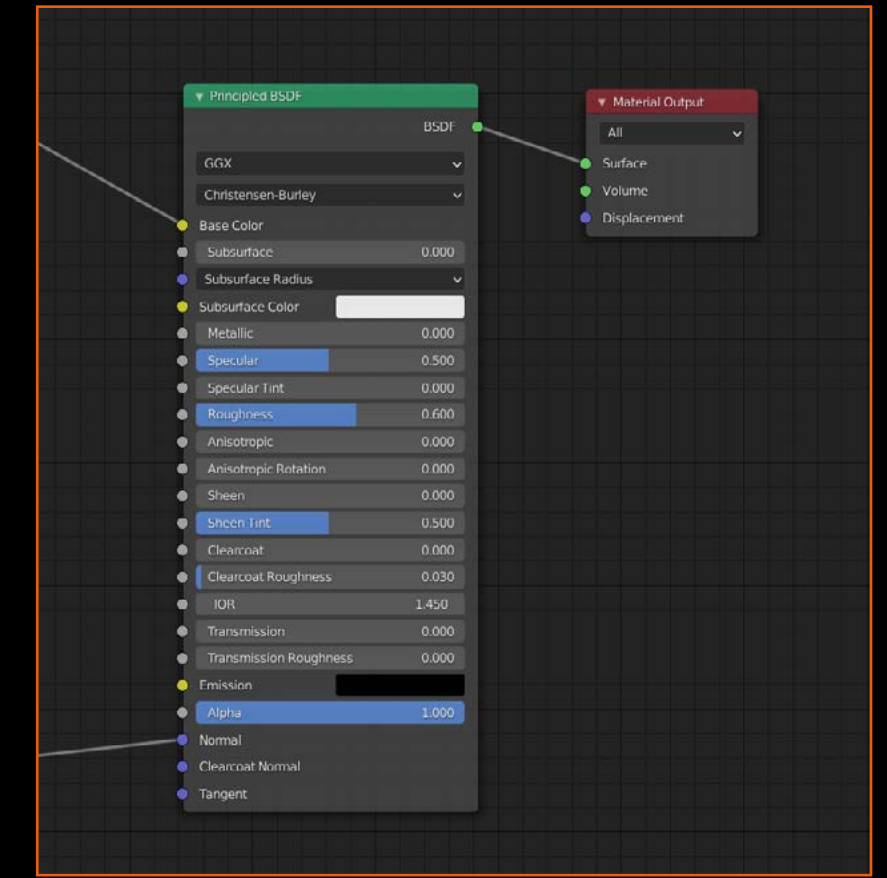
Ένωση δύο διαφορετικών υφών



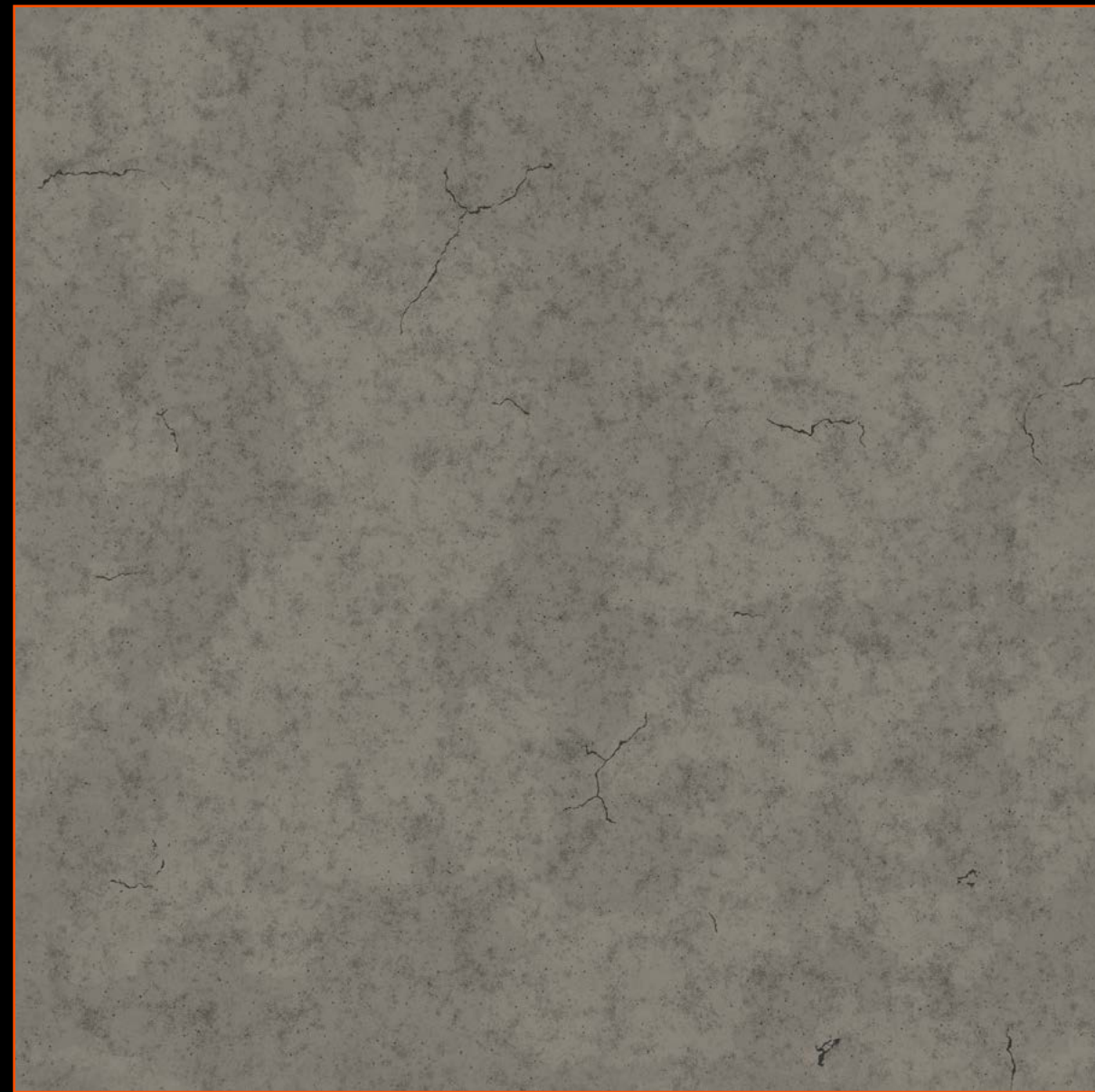
Μετατροπή σε ασπρόμαυρο



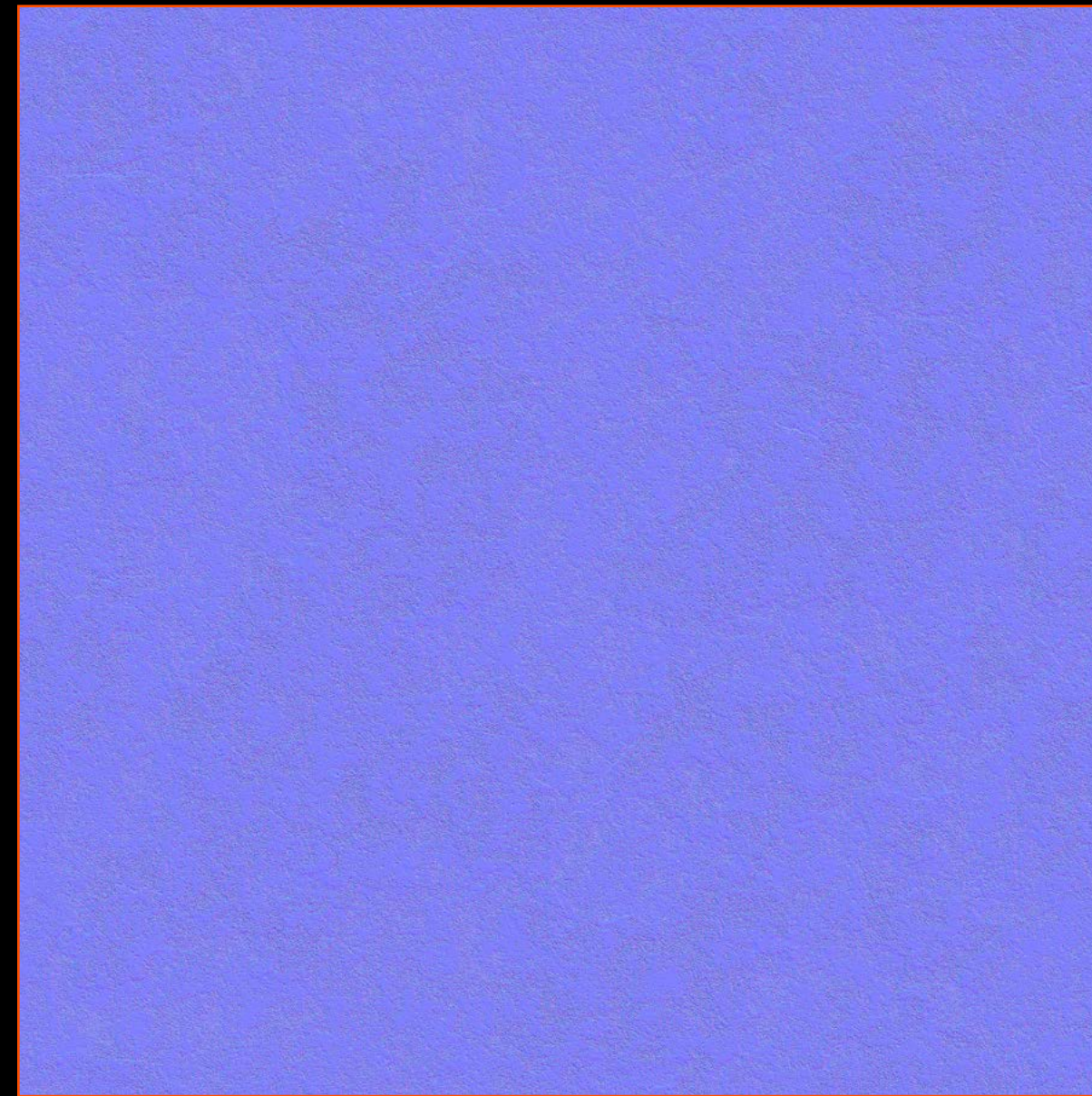
Μετατροπή της υφής σε ανάγλυφο



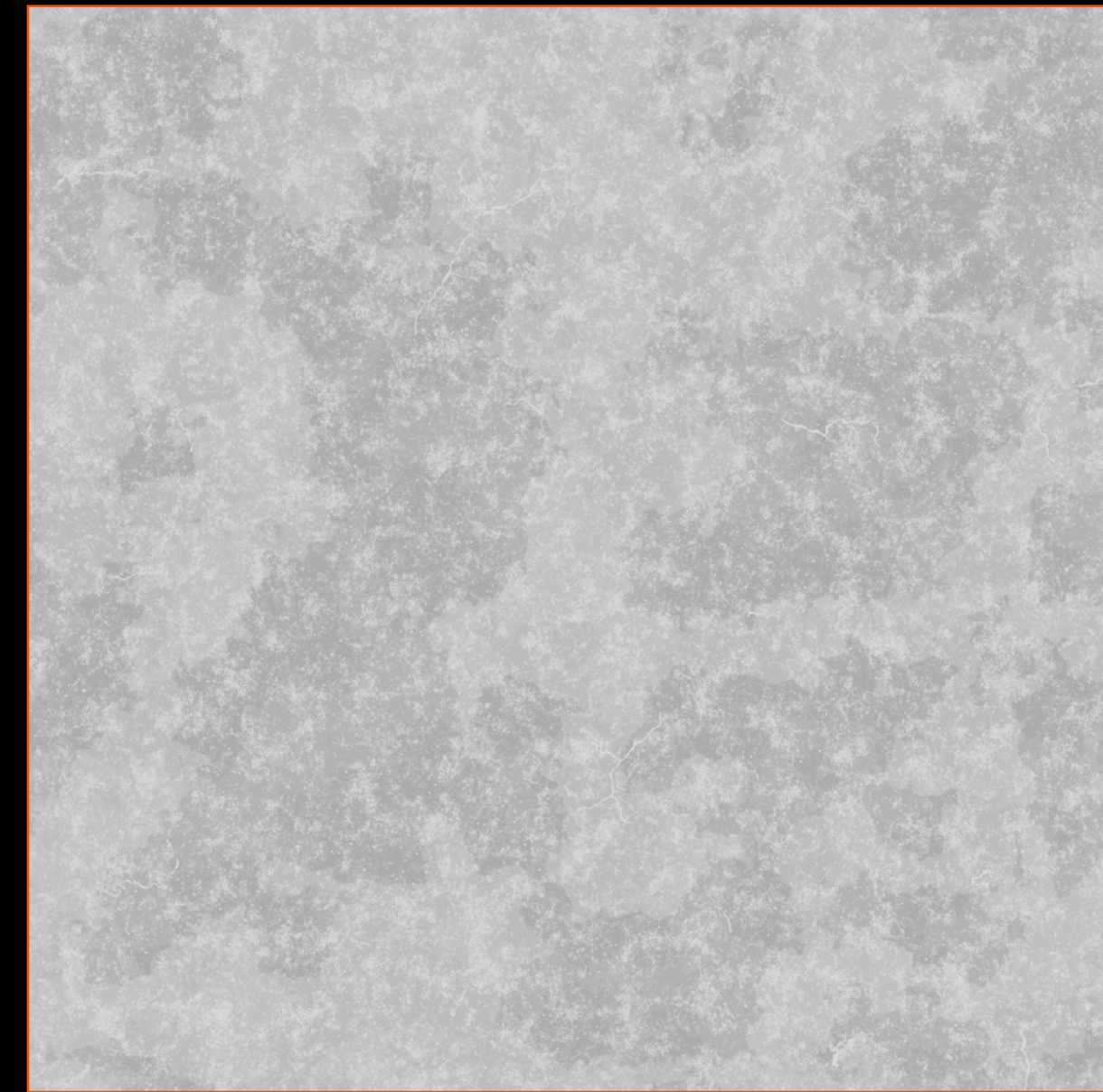
Τελική μίξη υφών και προβολή υφών



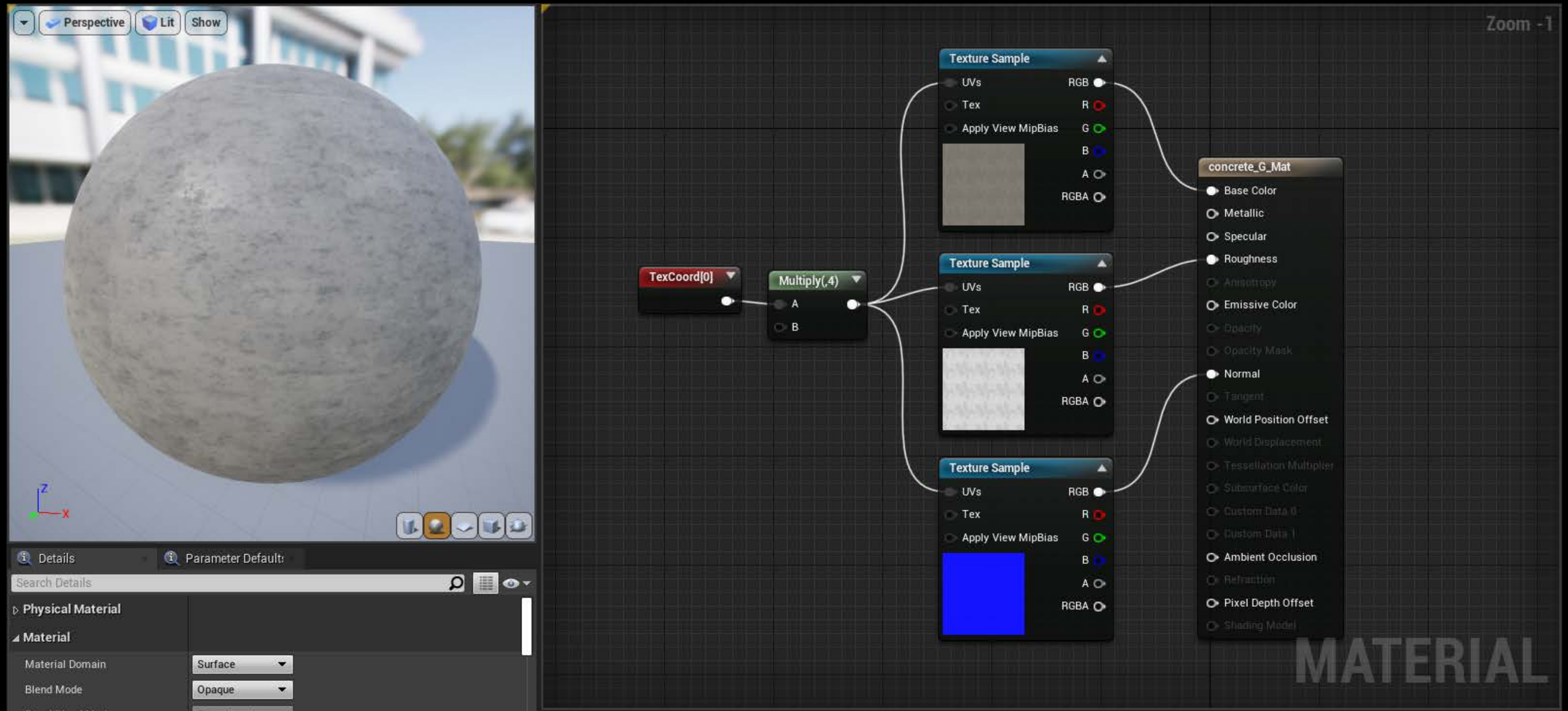
Diffuse Map



Normal Map



Roughness



Δημιουργία του material στην UE.

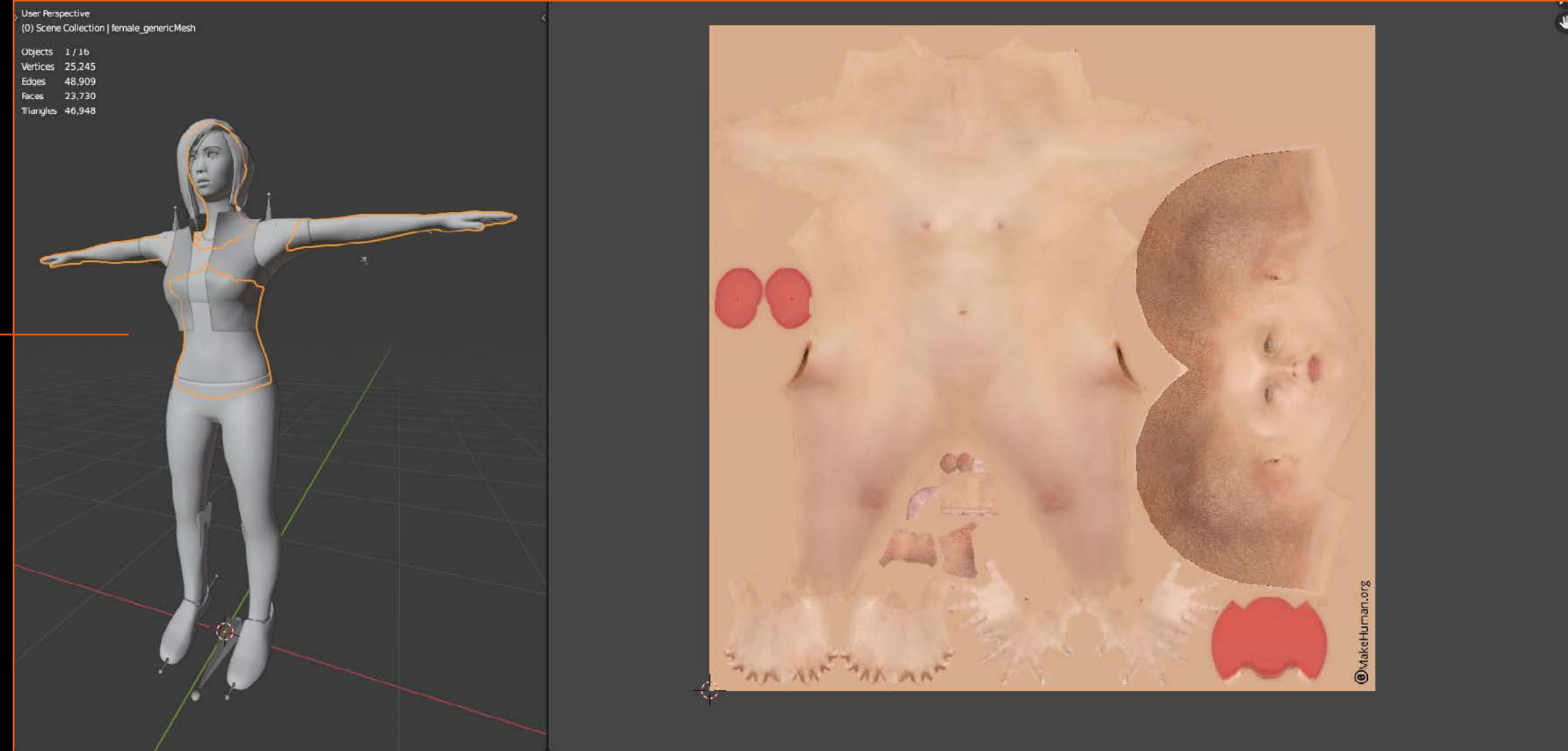
Χαρακτήρες_

Δημιουργία χαρακτήρα στο MakeHuman και μεταφορά του στο Blender 3D για περαιτέρω επεξεργασία και εμφύχωση.



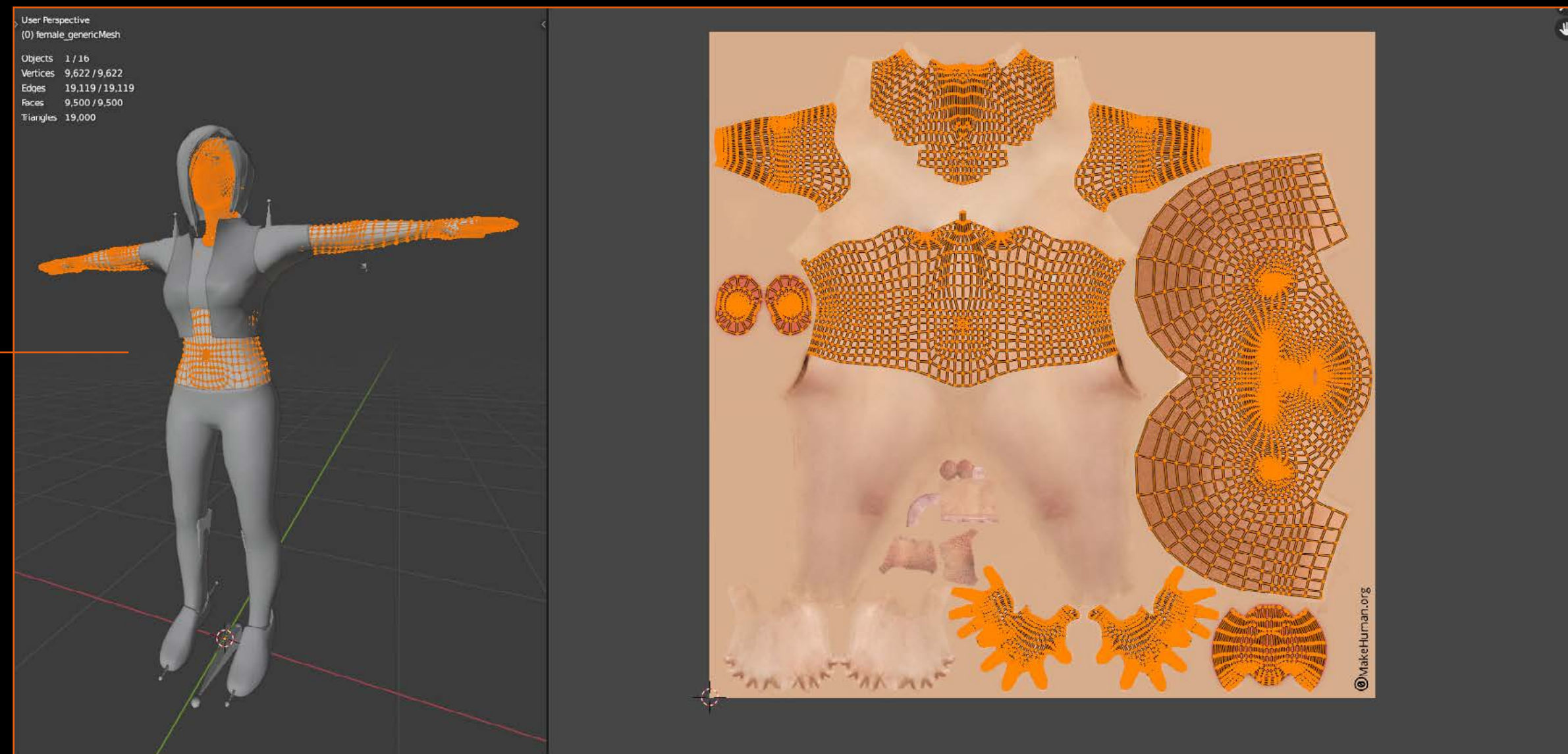
Χαρακτήρας στο Blender 3D (Solid View)

Επιλεγμένο Αντικείμενο



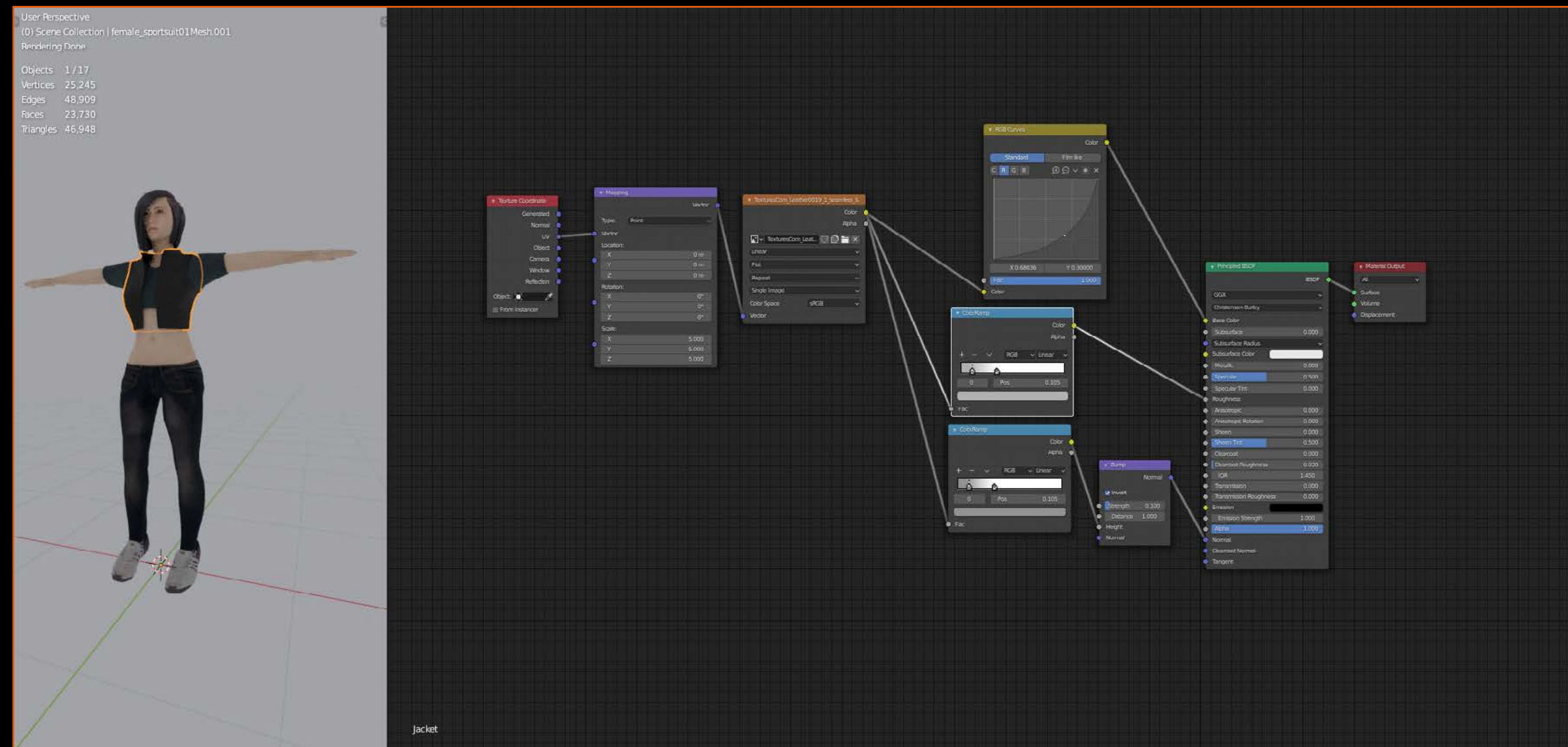
Υφή Αντικειμένου

Επιλεγμένο Αντικείμενο

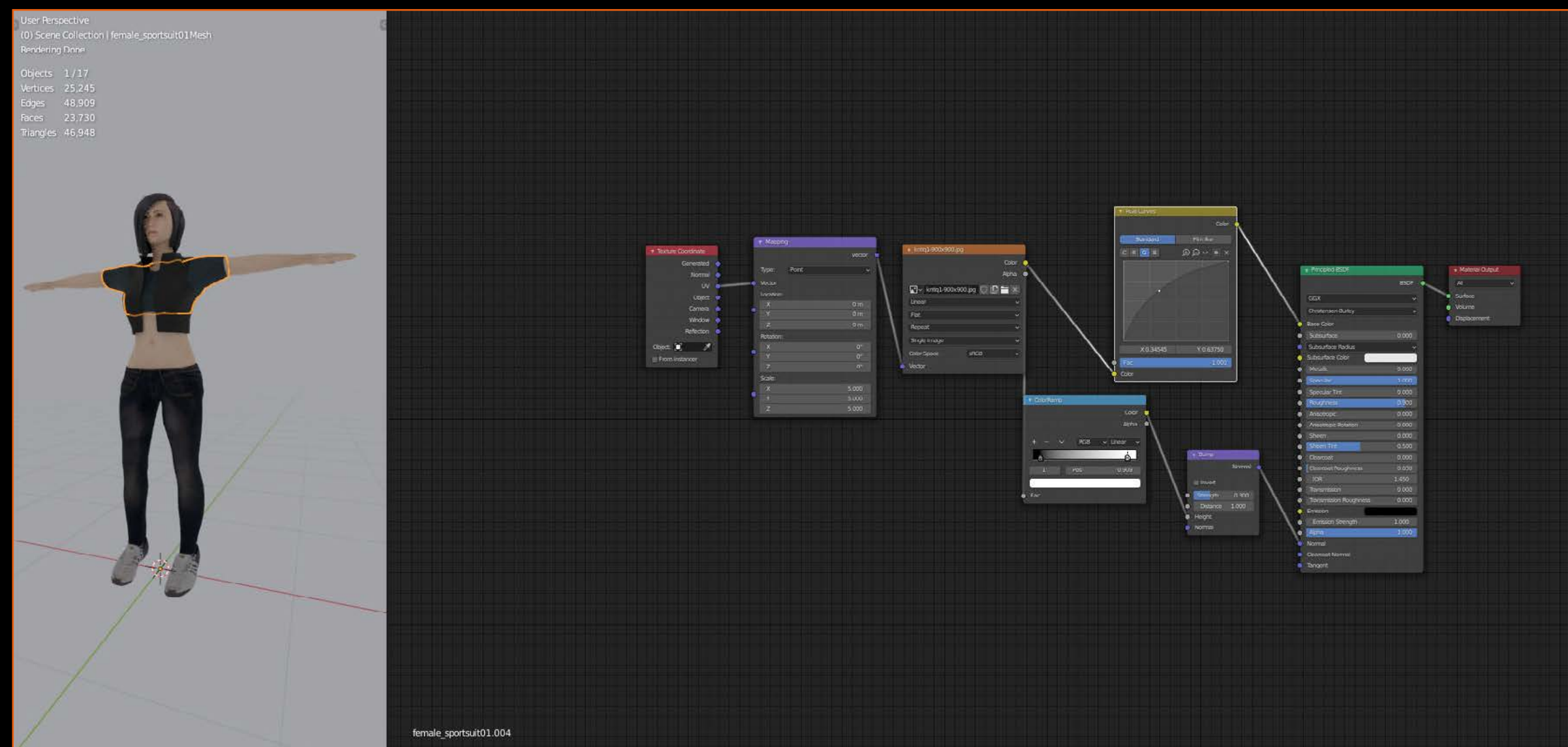


Ανάπτυγμα αντικειμένου
σε δύο διαστάσεις.

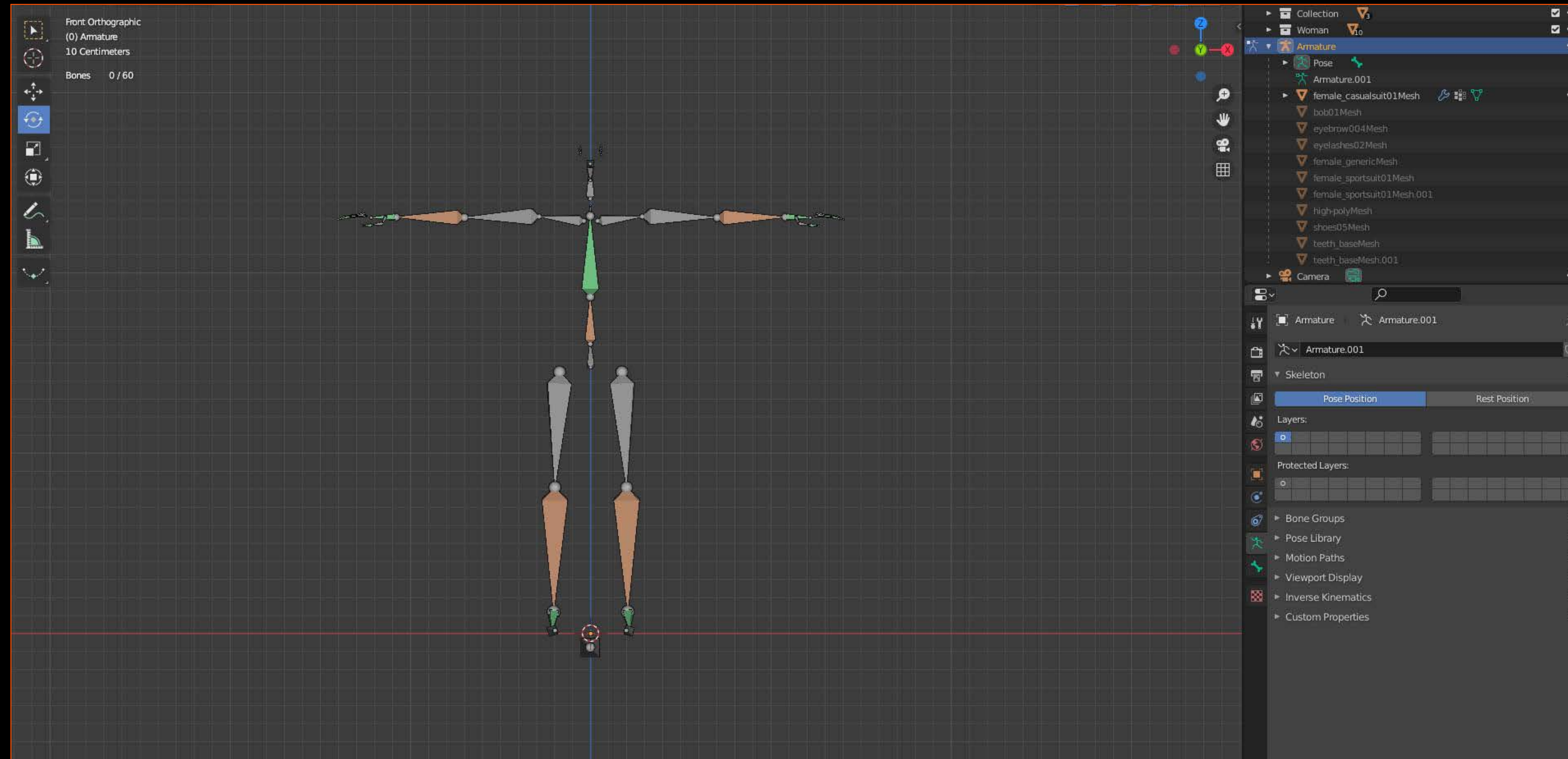
Material ζακέτας



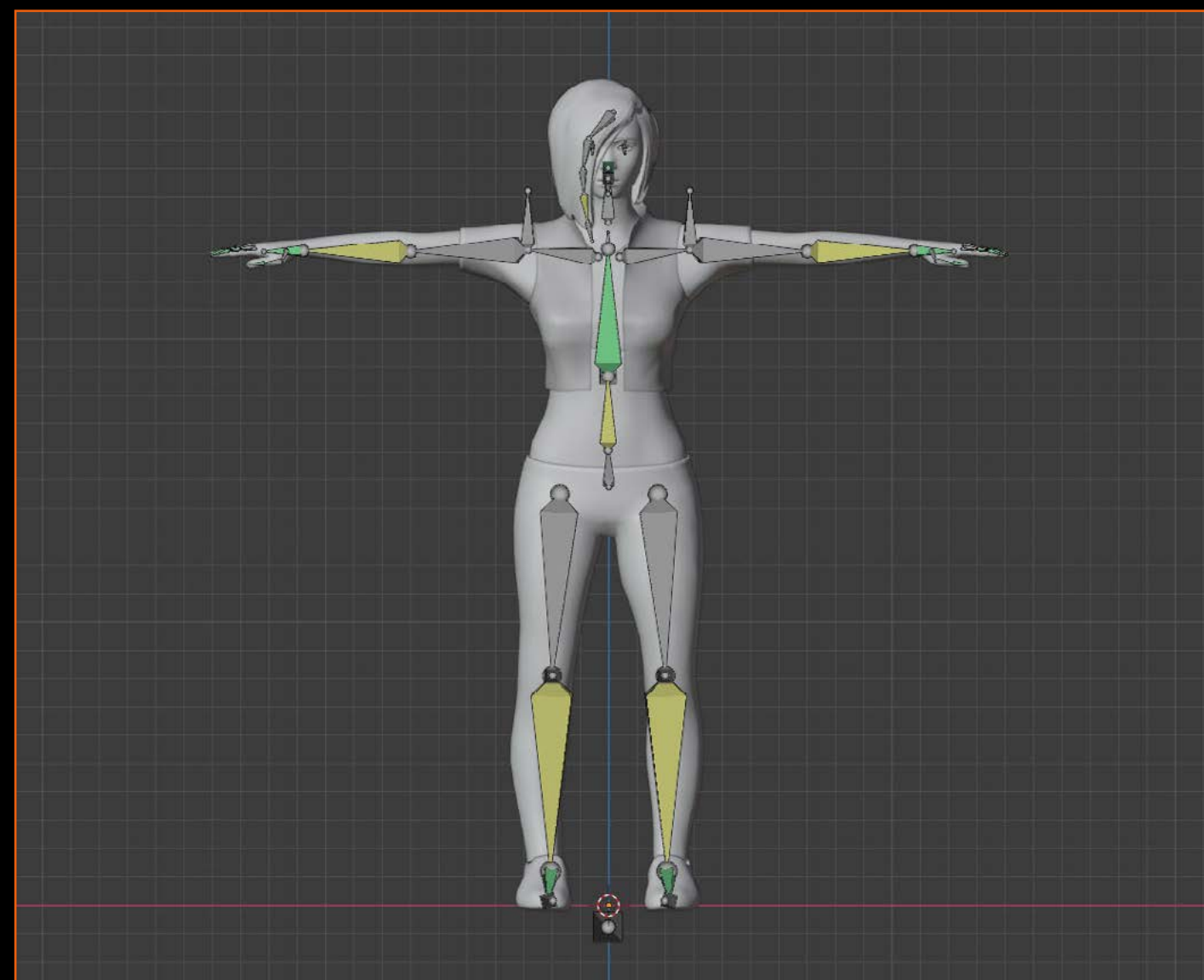
Material Μπλούζας



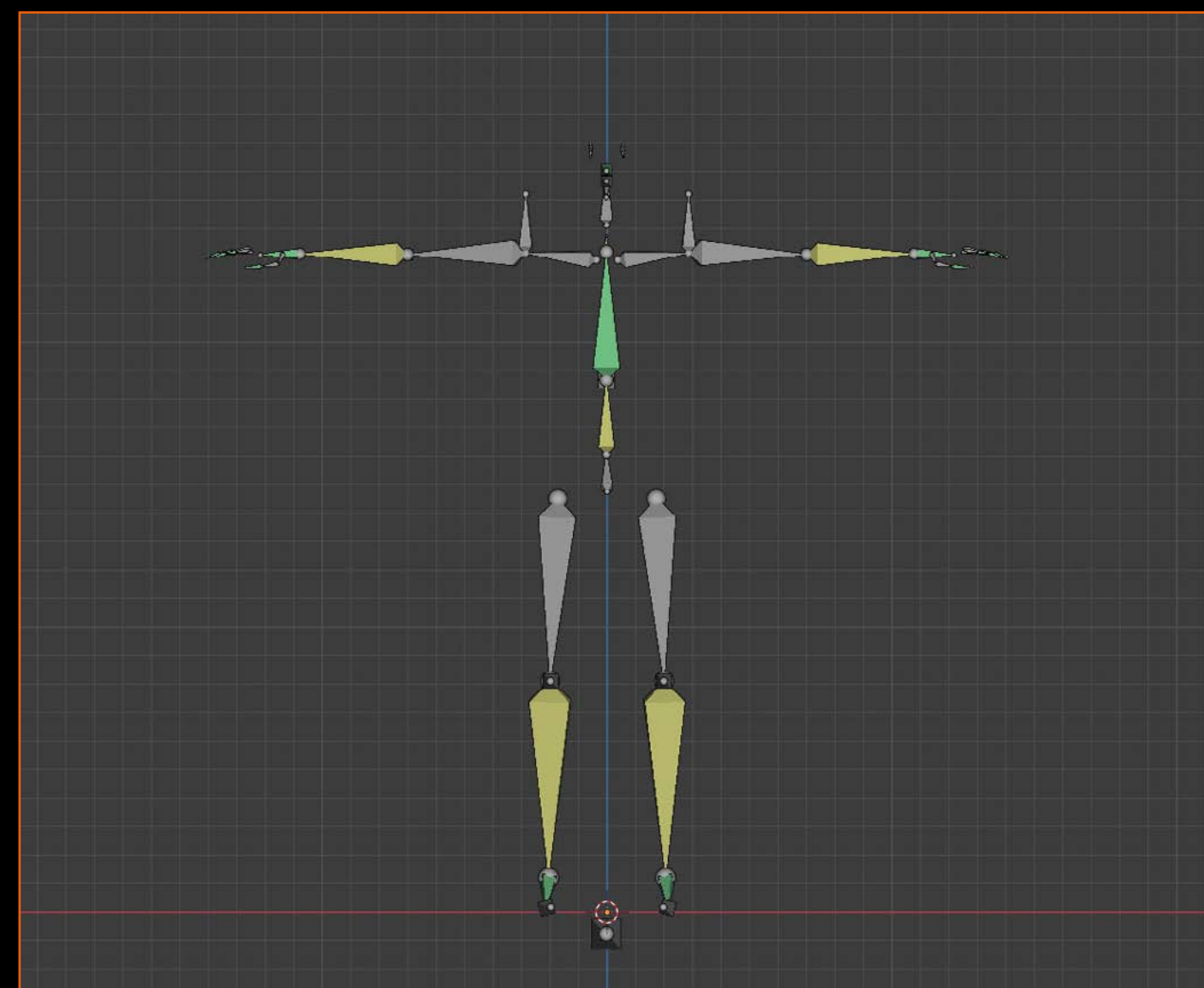
Δημιουργία Σκελετών (Rigging)_



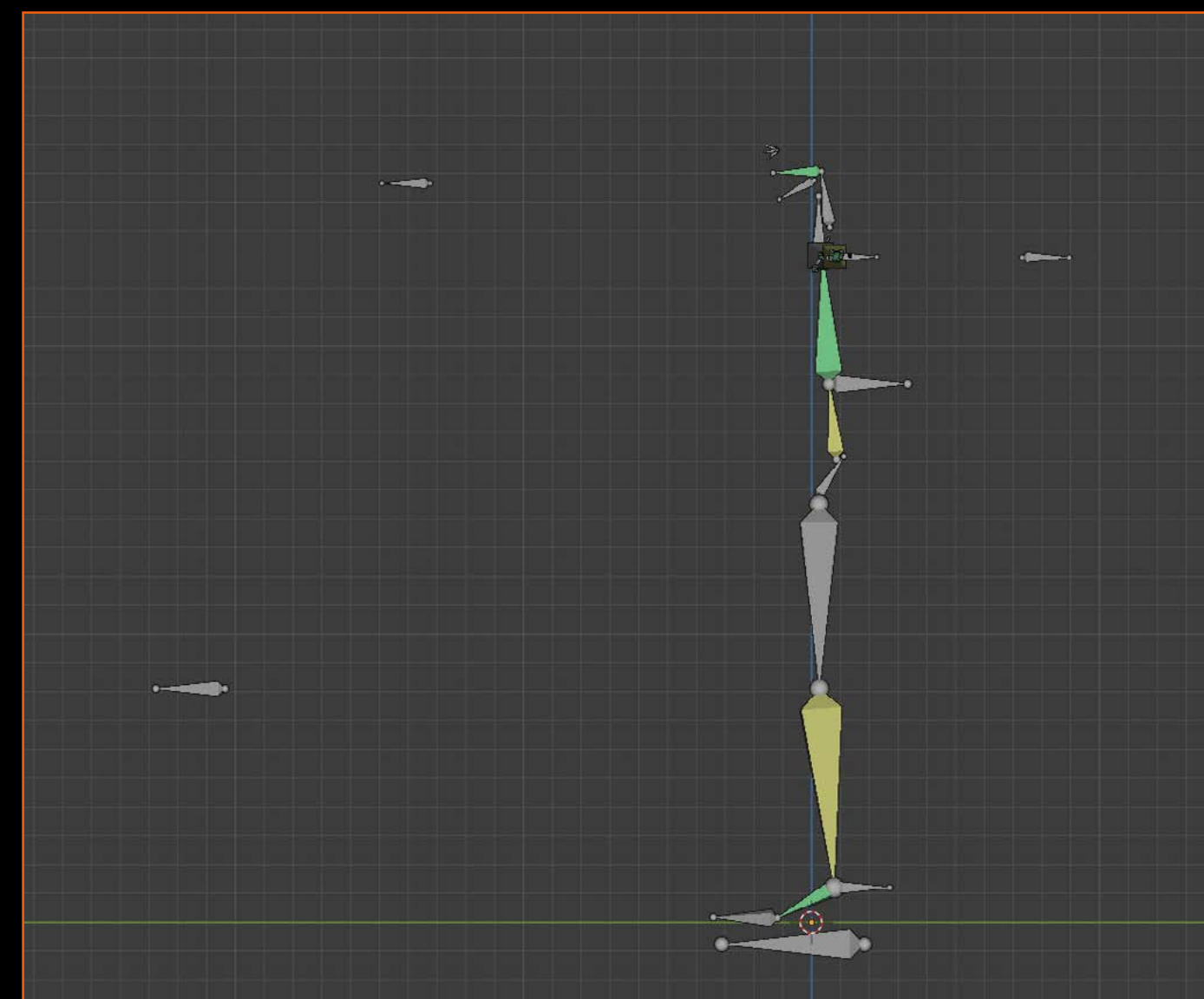
Βασικός Σκελετός στο Blender 3D



Χαρακτήρας και σκελετός



Σκελετός με χειριστήρια



Χειριστήρια Ματιών

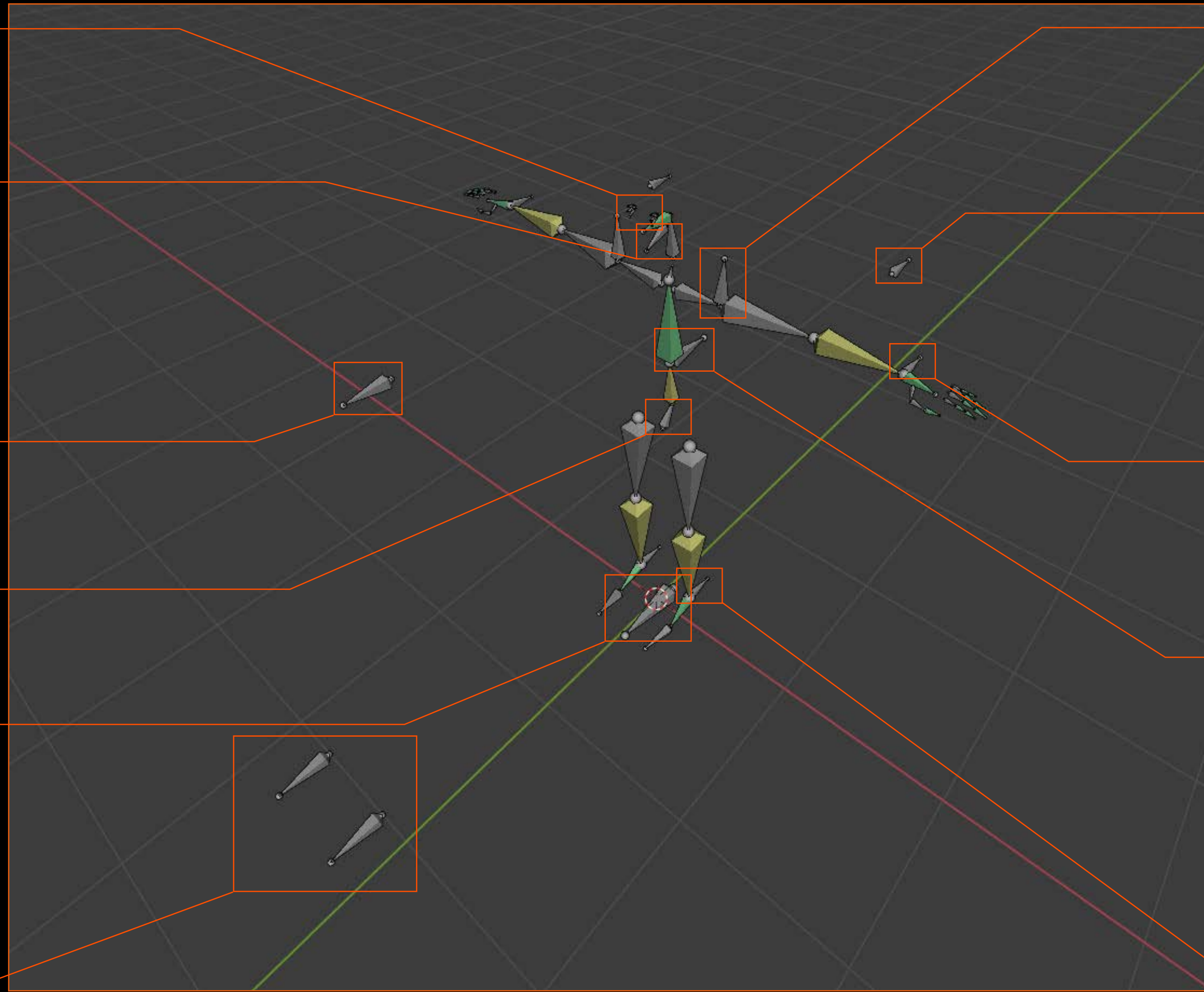
Σαγώνι

Χειριστήριο Κεφαλιού

Χειριστήρια Γοφών

Βάση Σκελετού

Χειριστήρια Γονάτων



Περιστροφή Χεριού

Χειριστήριο αγκώνα

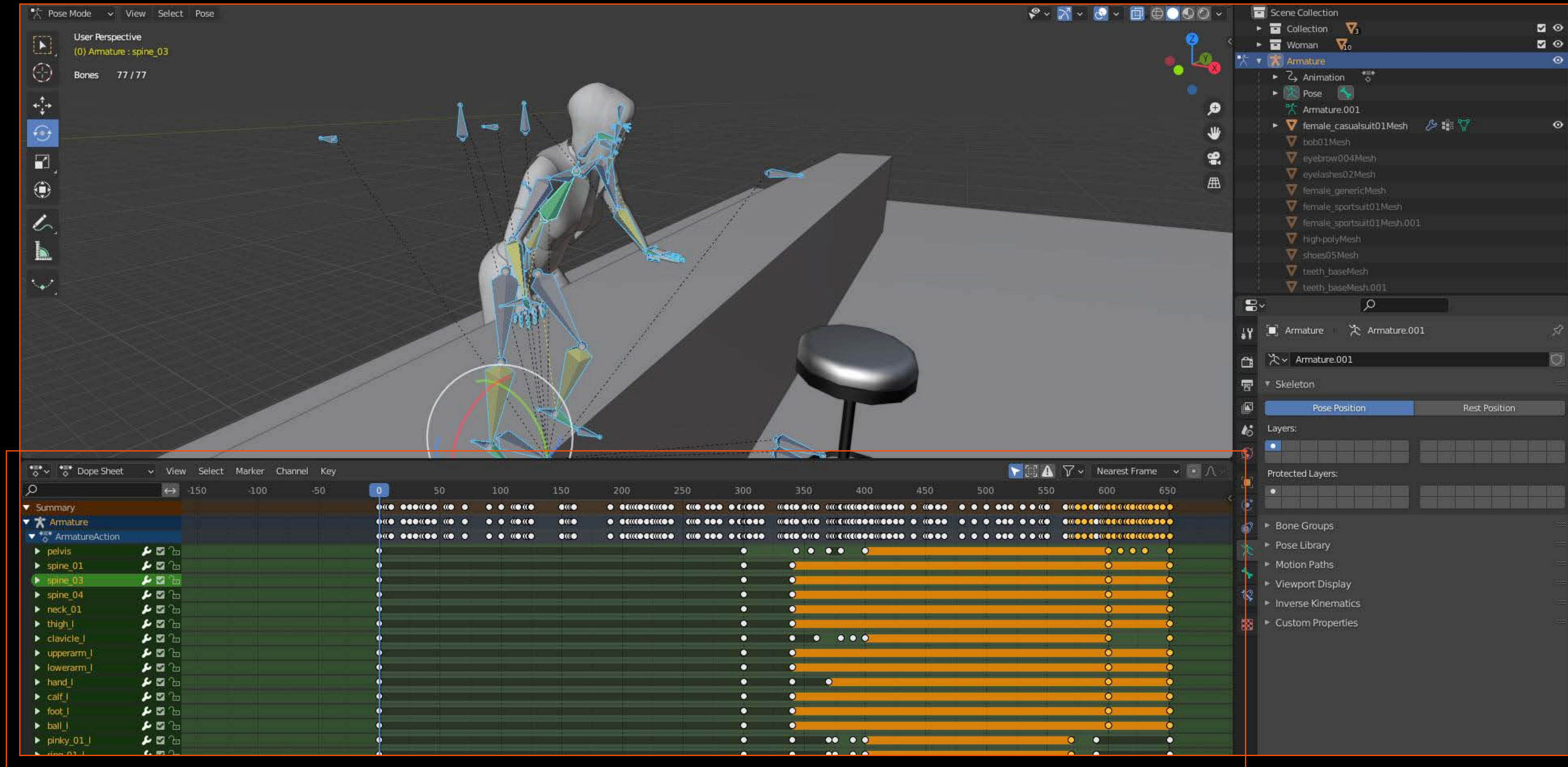
IK* Χεριού
(Χειριστήριο Χεριού)

IK* Σπονδυλικής Στήλης

IK* Ποδιού
(Χειριστήριο Ποδιού)

*IK (Inverse Kinematics): Αντίστροφη Κινηματική

Εμφύχωση



Χρονοδιάγραμμα Κλειδιών Κίνησης

Κλειδιά Κοκάλων

Δοκιμές Κίνησης Χαρακτήρα_



Τρέξιμο



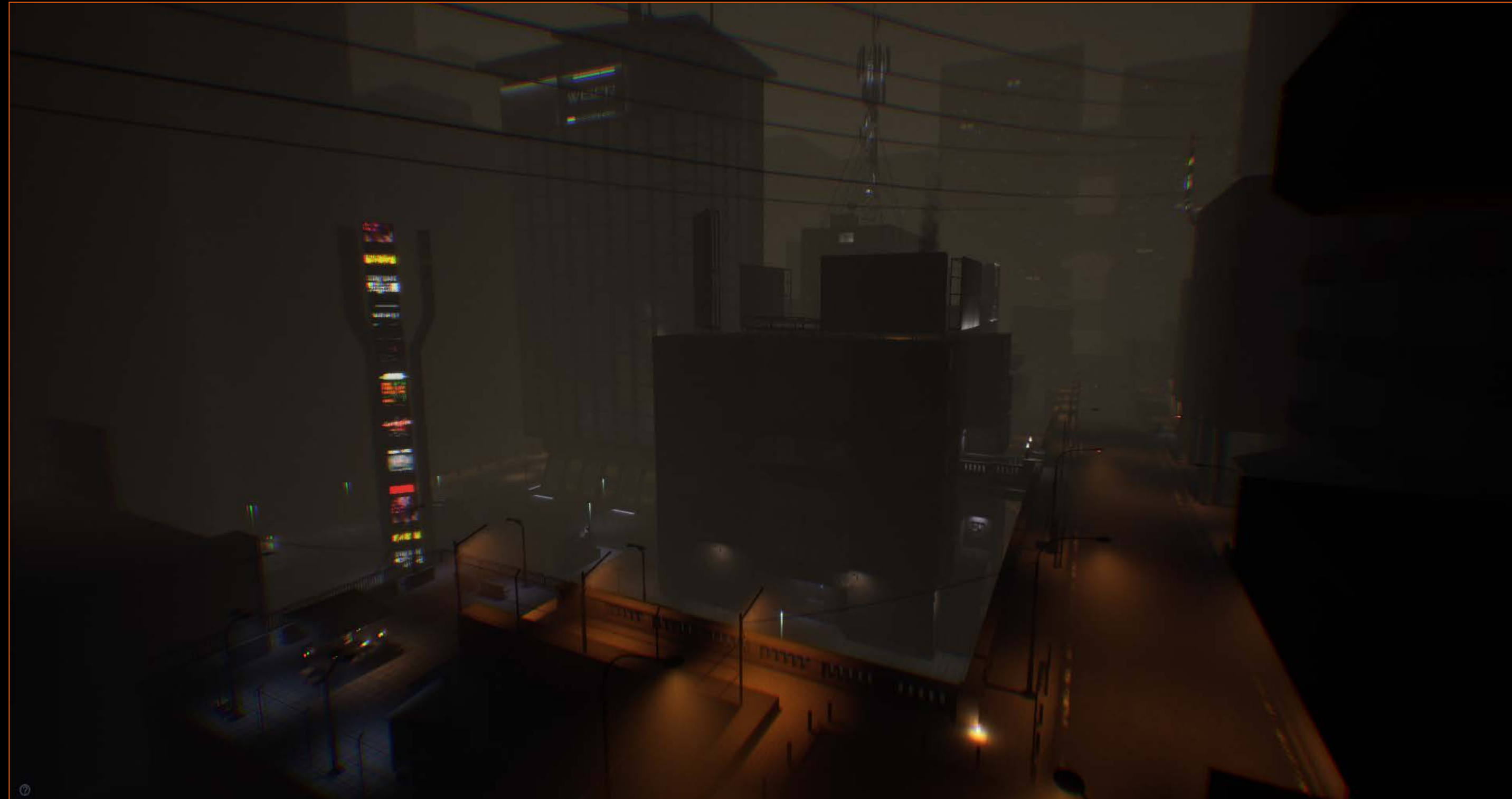
Αδρανής



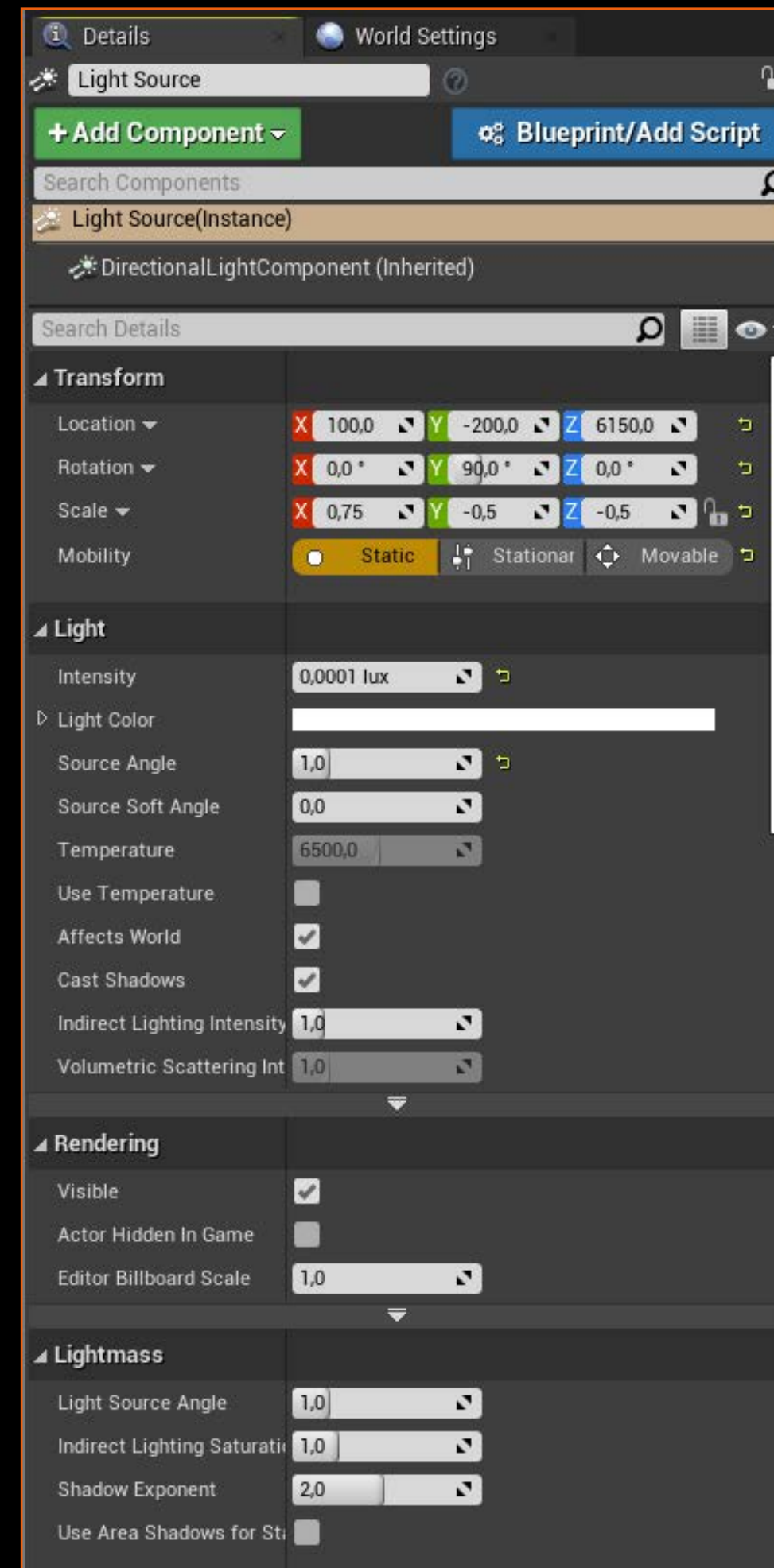
Περπάτημα

Φωτισμός_

Επεξεργασία της ατμόσφαιρας και των φωτεινών πηγών μέσα στην UE.

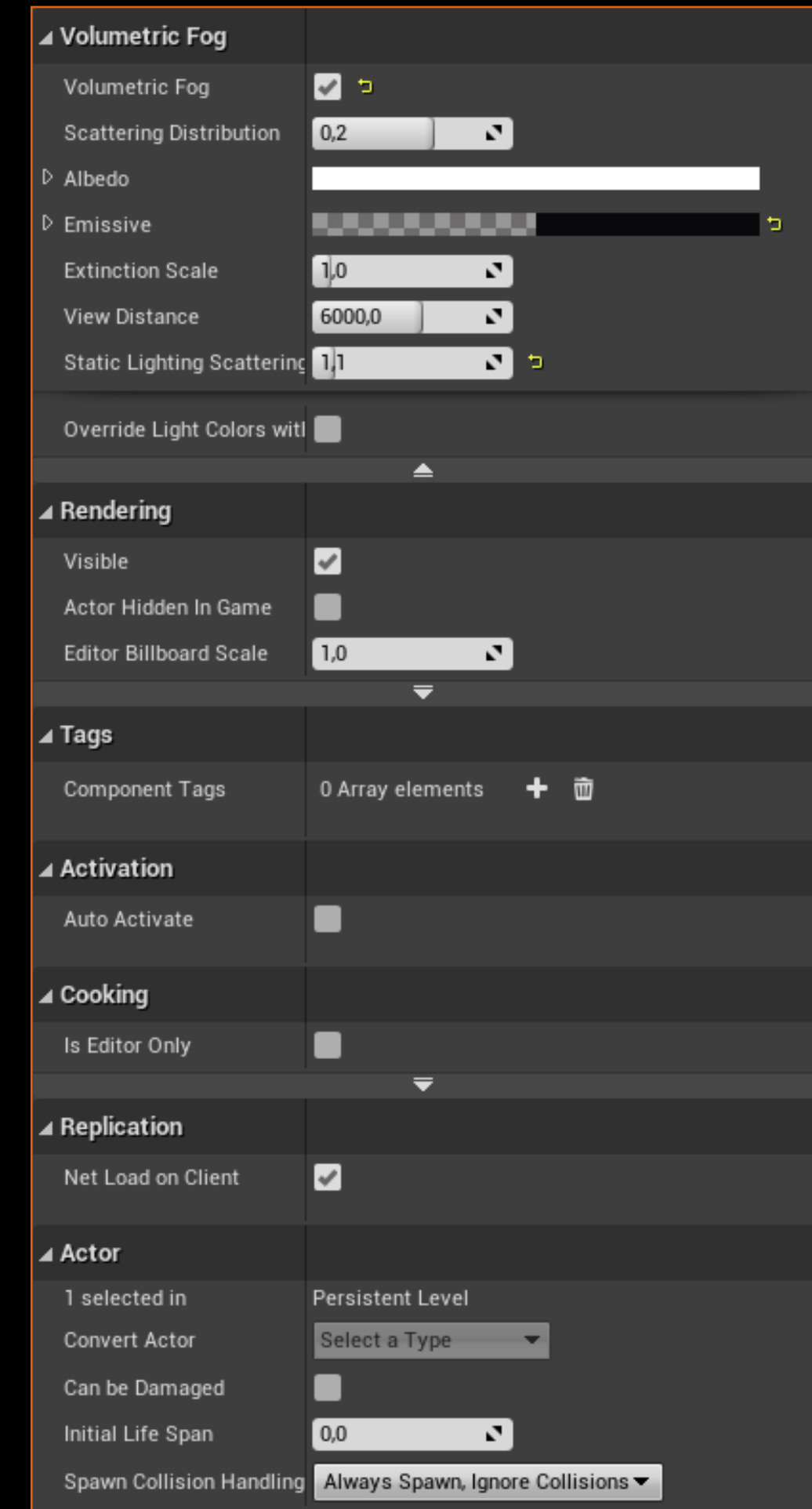
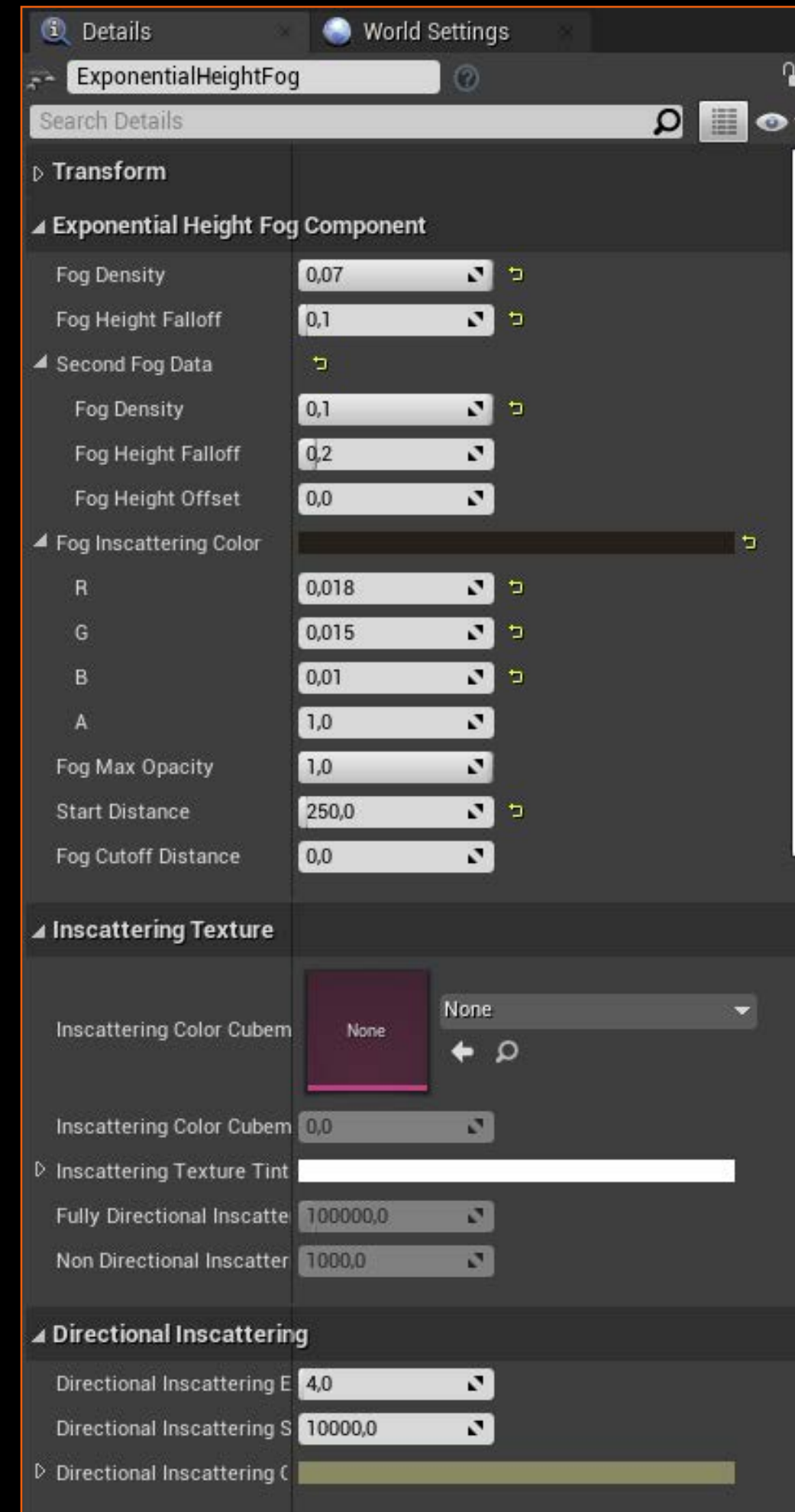


Κύρια Κατευθυντήρια Φωτεινή Πηγή (Directional Light Component)



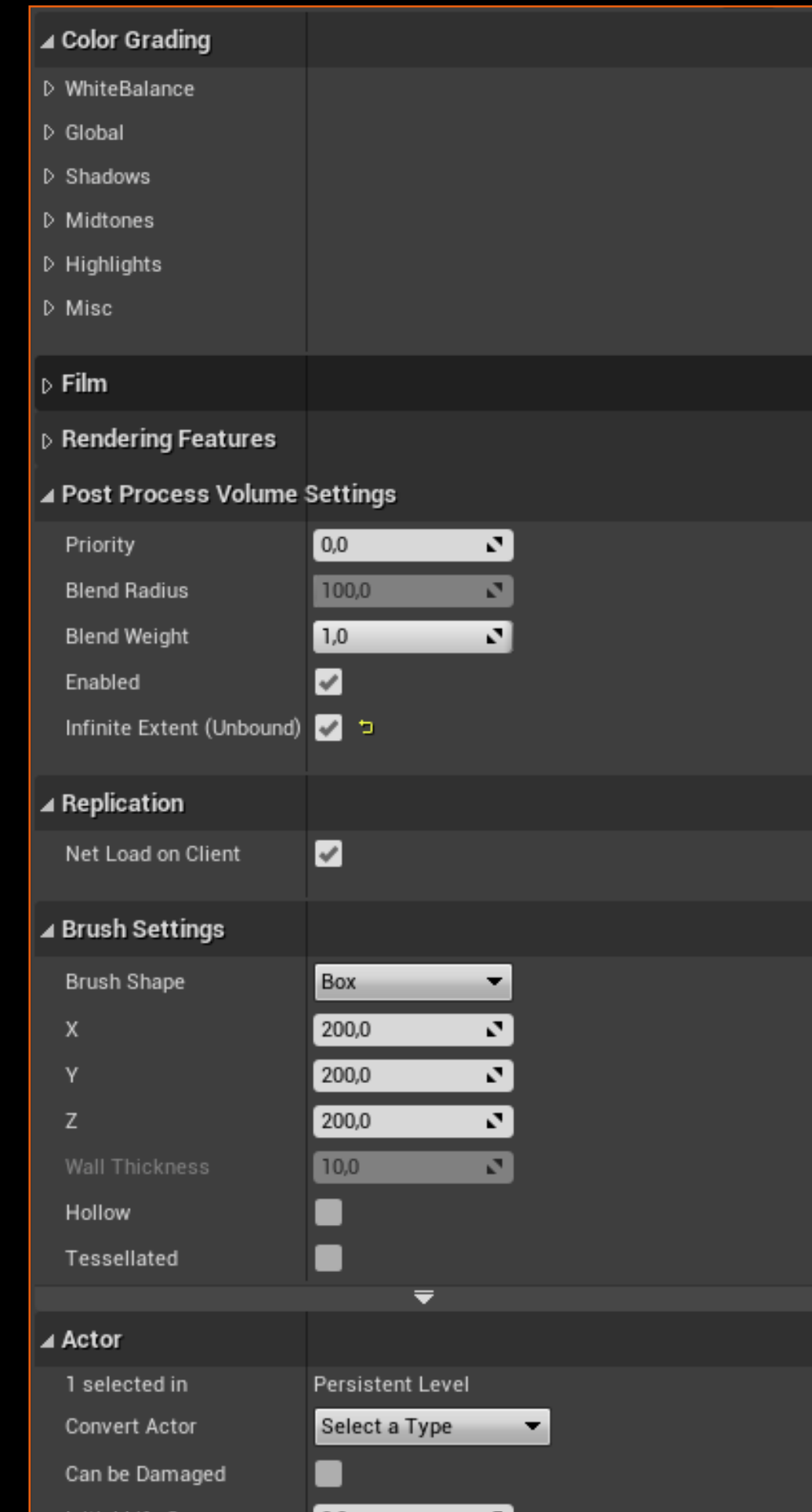
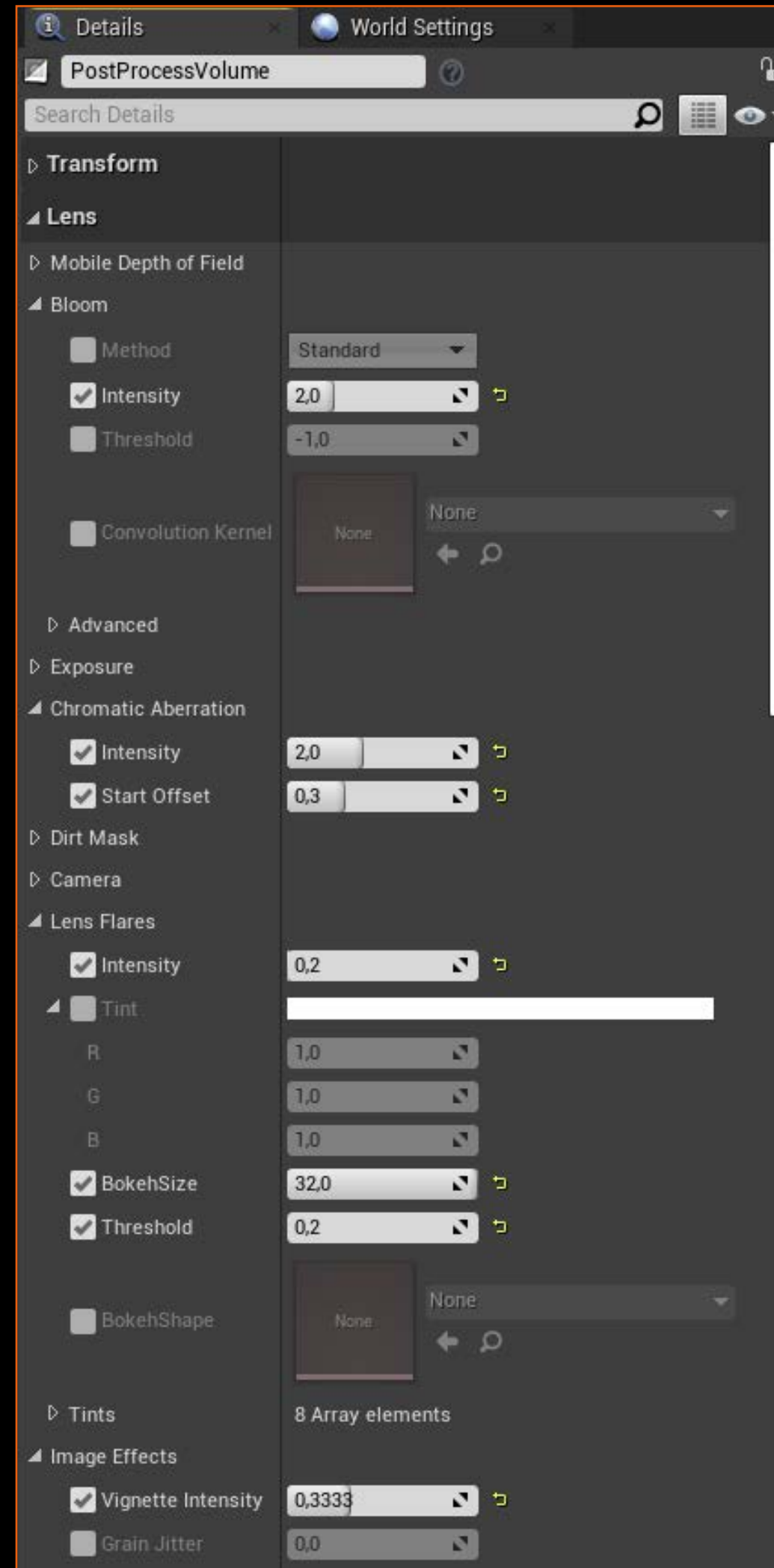
Εκθετικά αυξανόμενη κατά ύψος
ομίχλη (Exponential Height Fog)

- Fog Density
- Fog Height Falloff
- Volumetric Fog



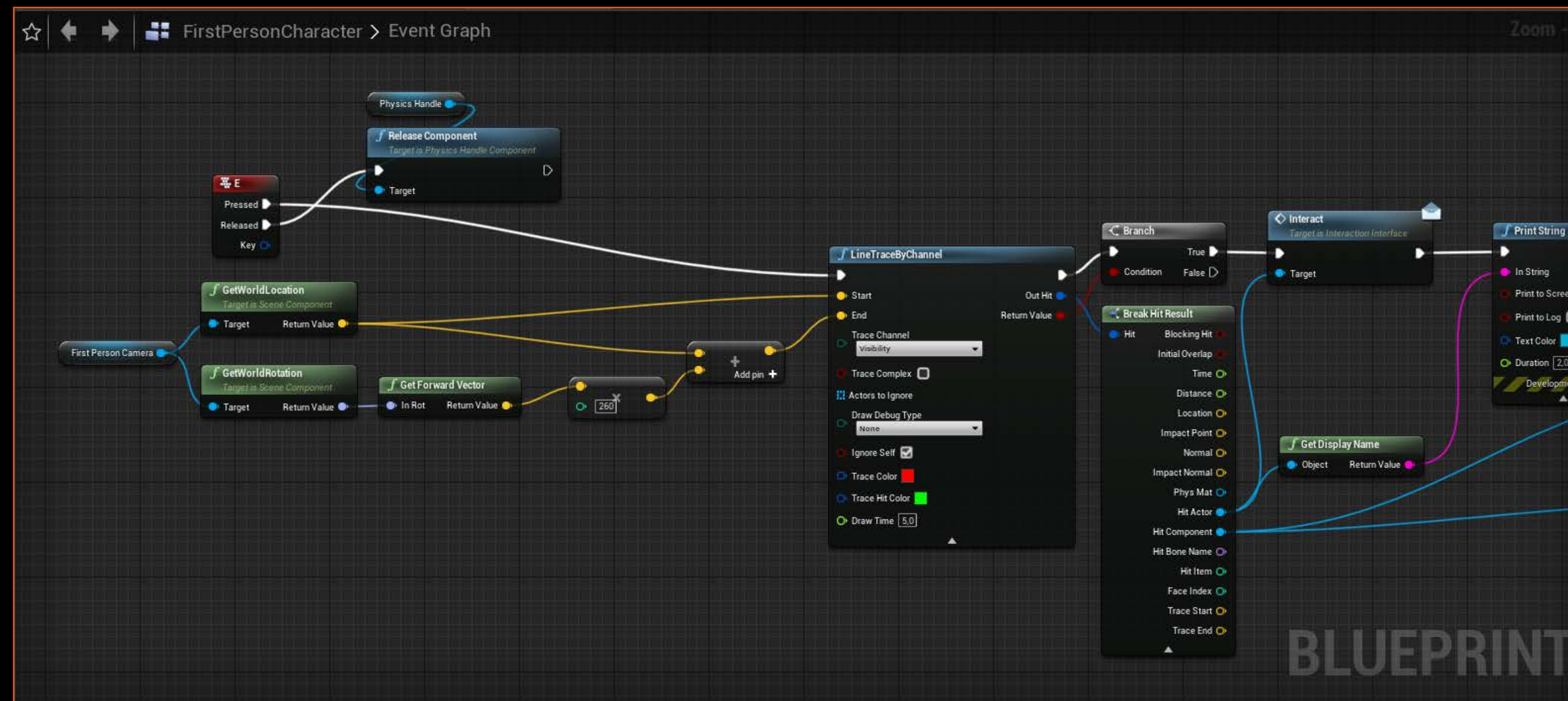
Μετεπεξεργασία (Post Process Volume)

- Bloom
- Chromatic Aberration
- Lens Flares
- Vignette

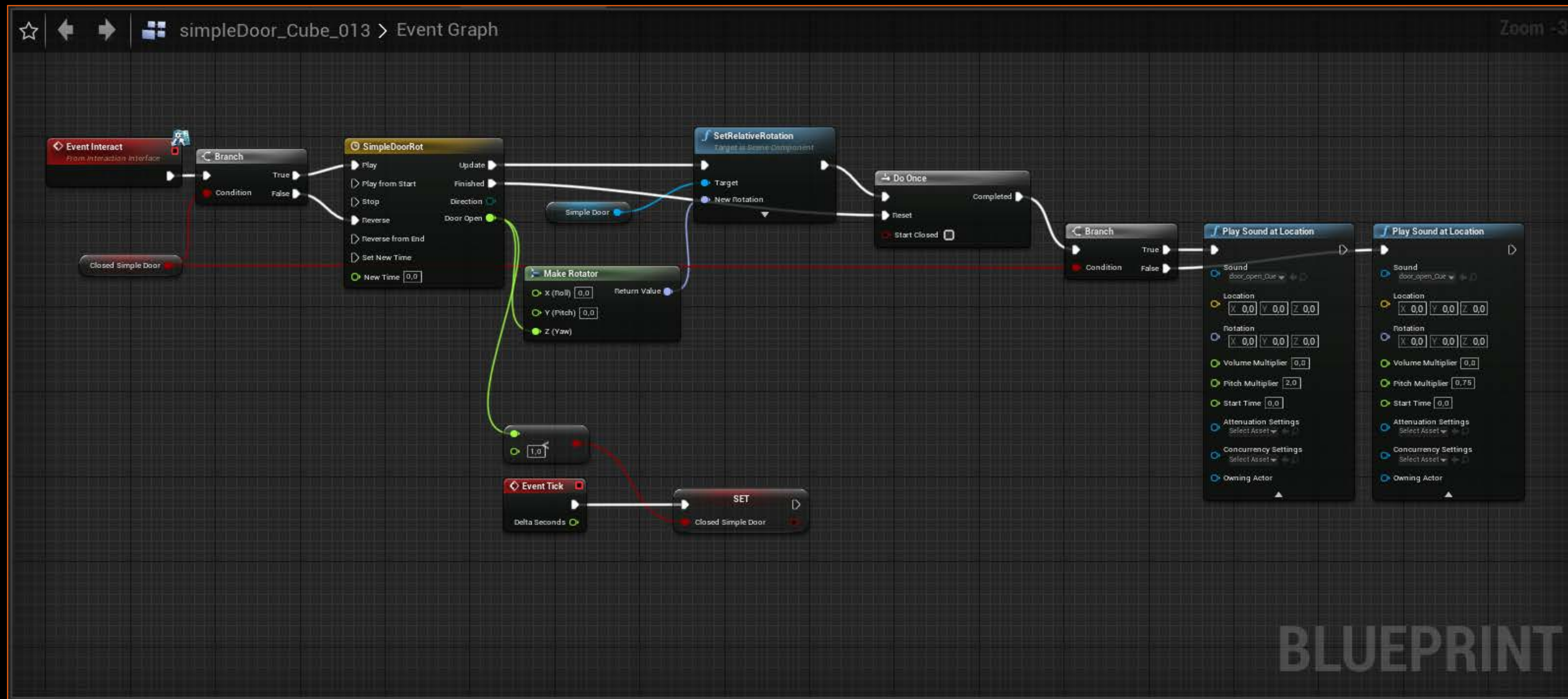


UE Blueprints_

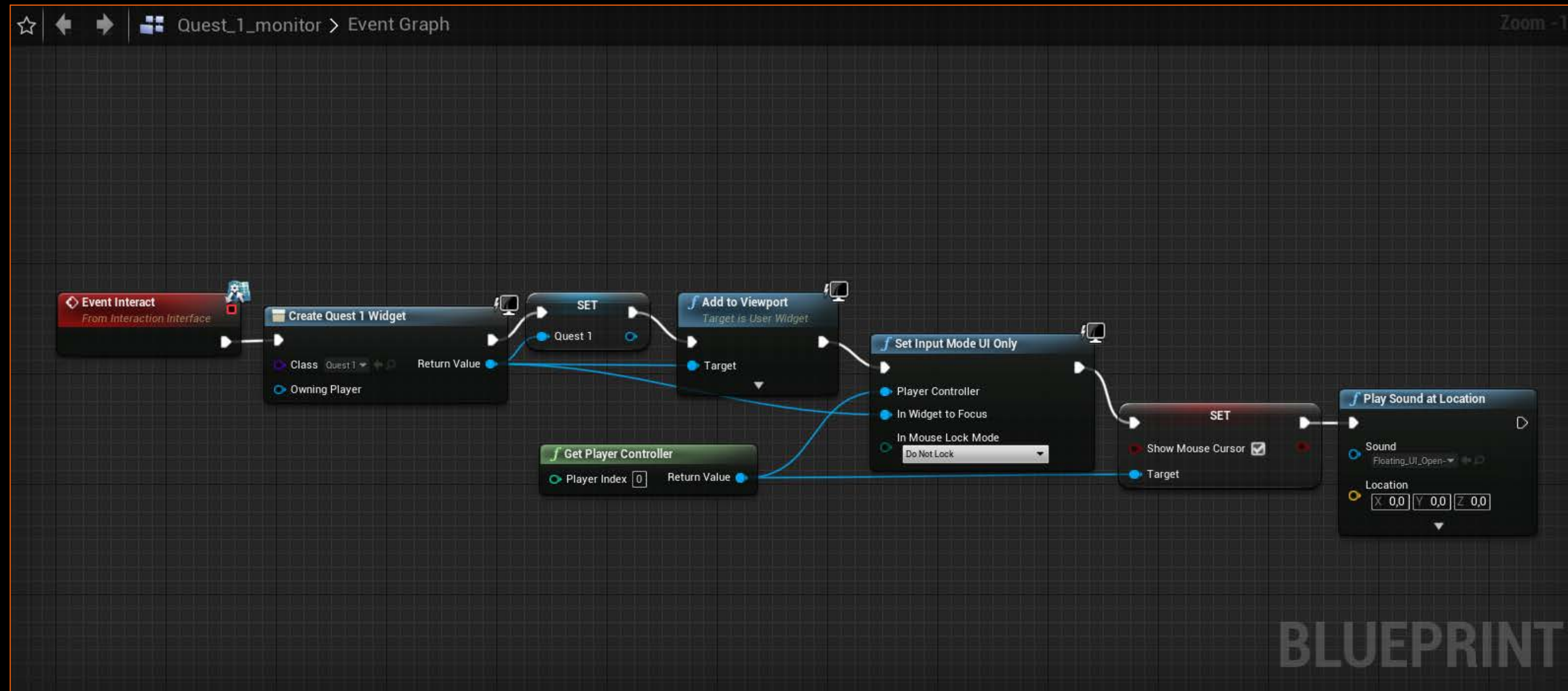
Δημιουργία Blueprints για τη διάδραση του παίκτη με τον κόσμο και επεξεργασία έτοιμων Blueprint (όπως FirstPersonCharacter Blueprint) που υπάρχουν στην UE.



Βασικό Blueprint για Line Trace

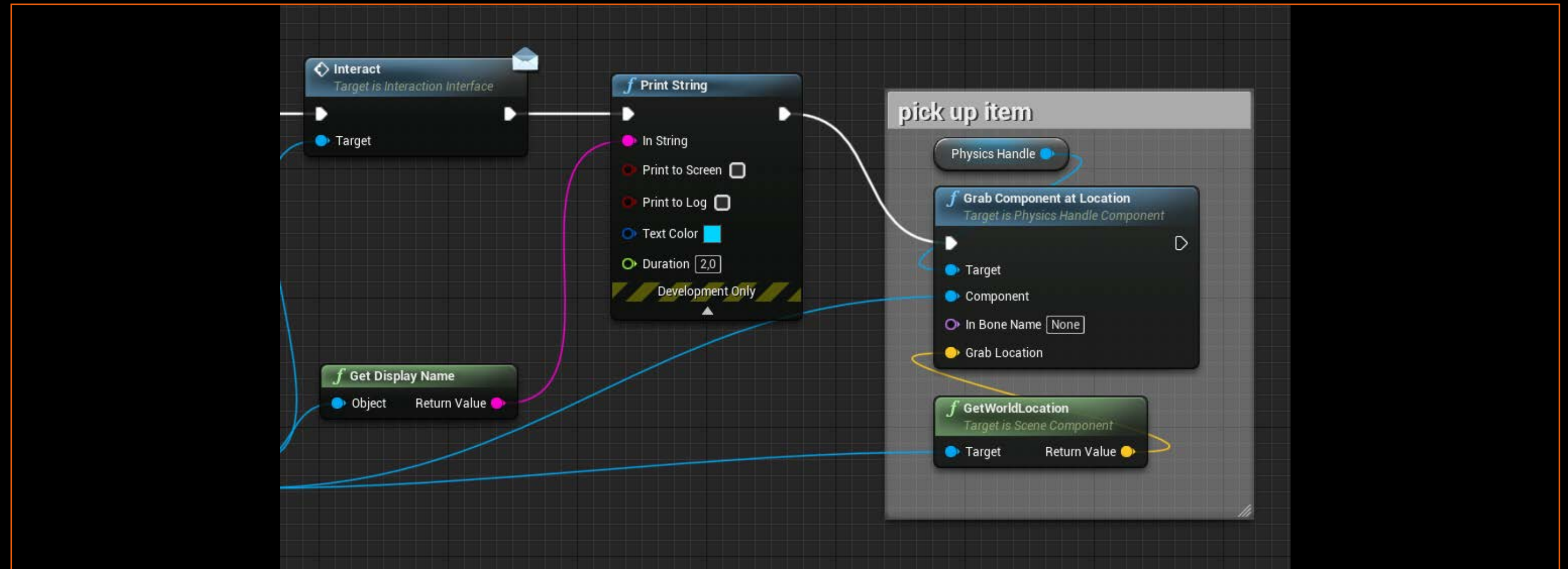


Blueprint «πορτας» όπου γίνεται χρήση του Line Trace μέσω Event Interact

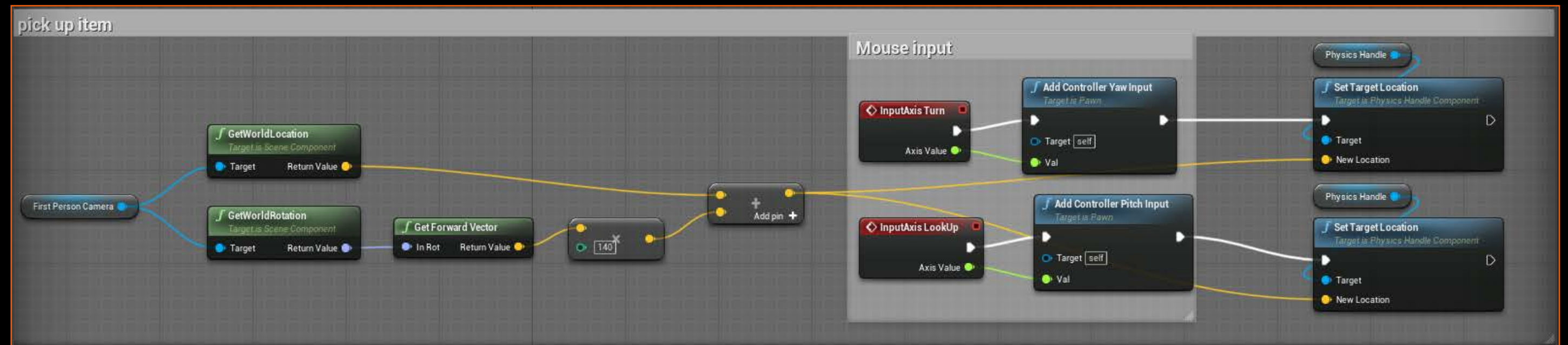


Blueprint «οθόνης» όπου γίνεται χρήση του Line Trace μέσω Event Interact

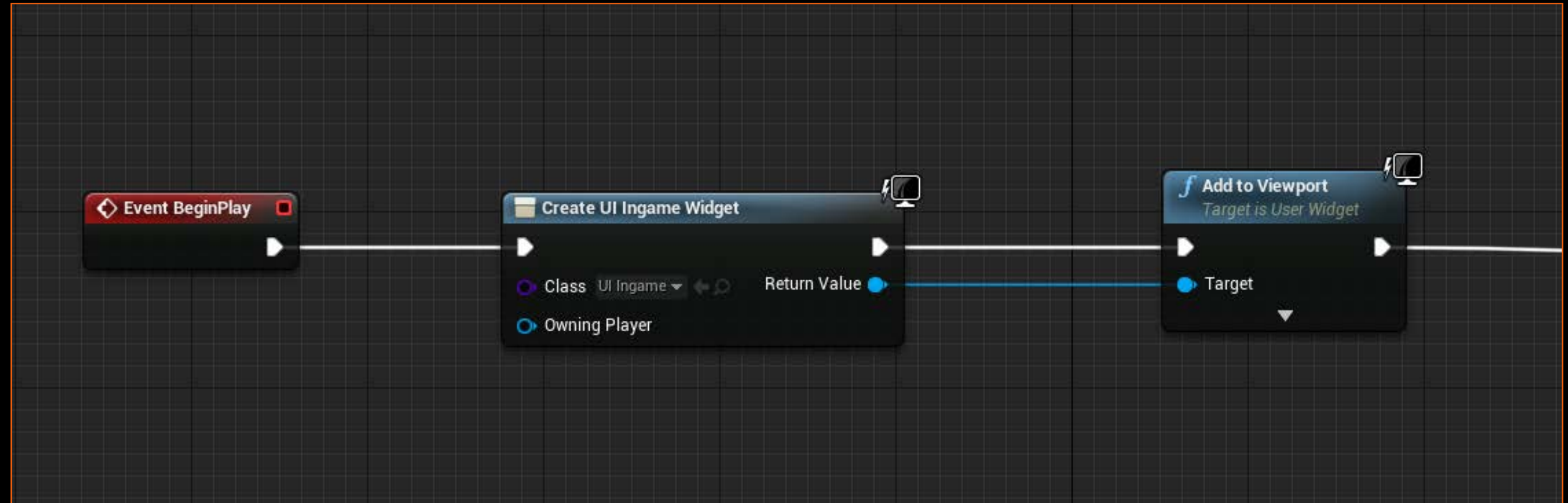
Grab Component
(Επέκταση από το Line Trace)



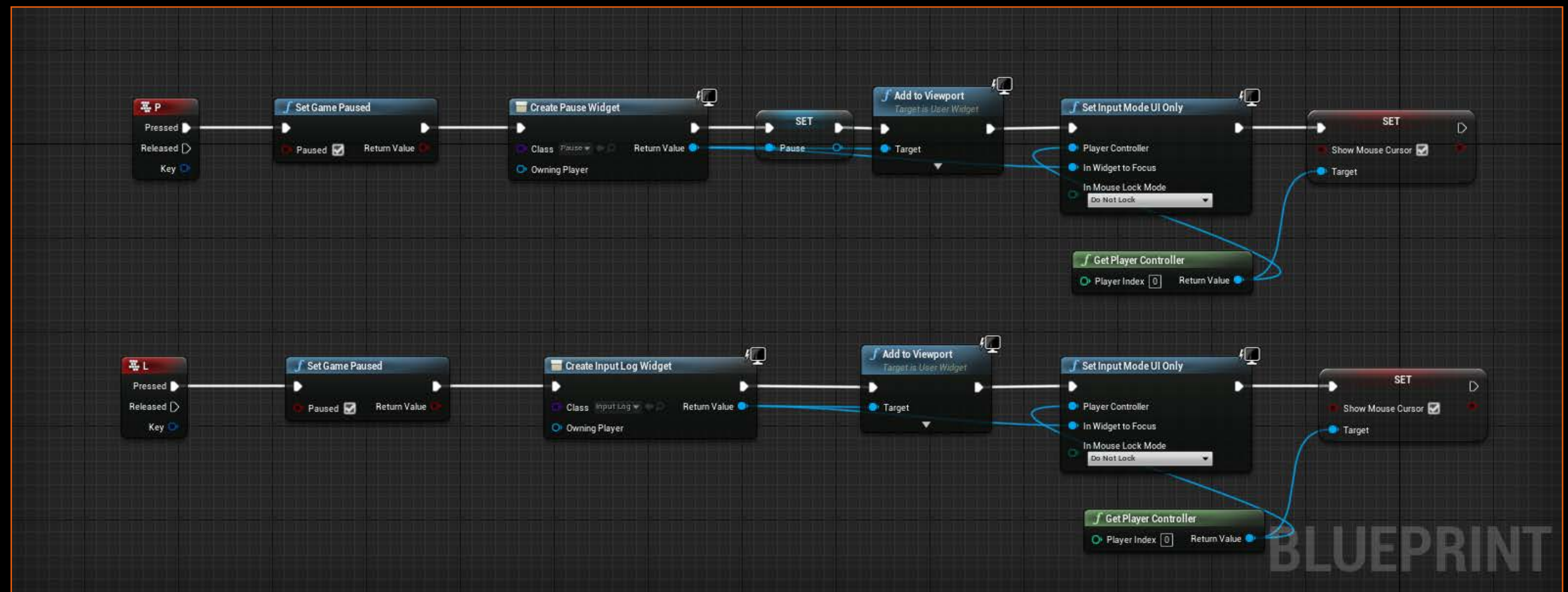
Επεξεργασία του FirstPersonCharacter Blueprint για
διάδραση με αντικείμενα



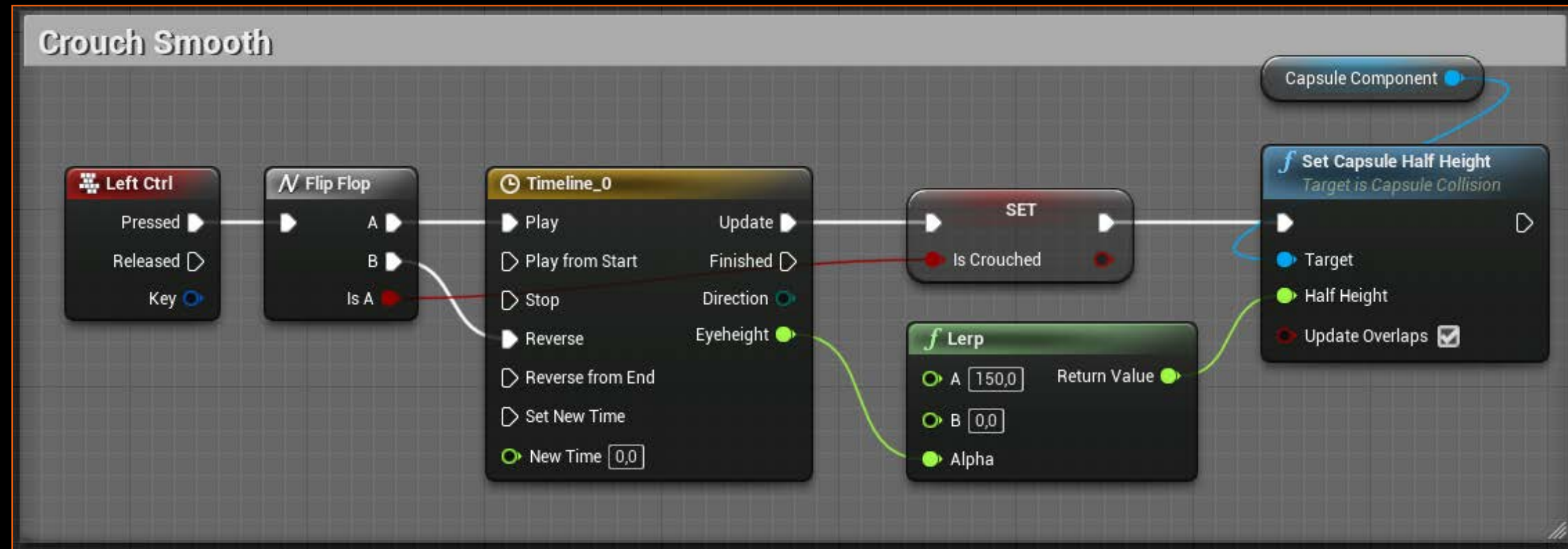
Εμφάνιση κύριου UI εντός παιχνιδιού



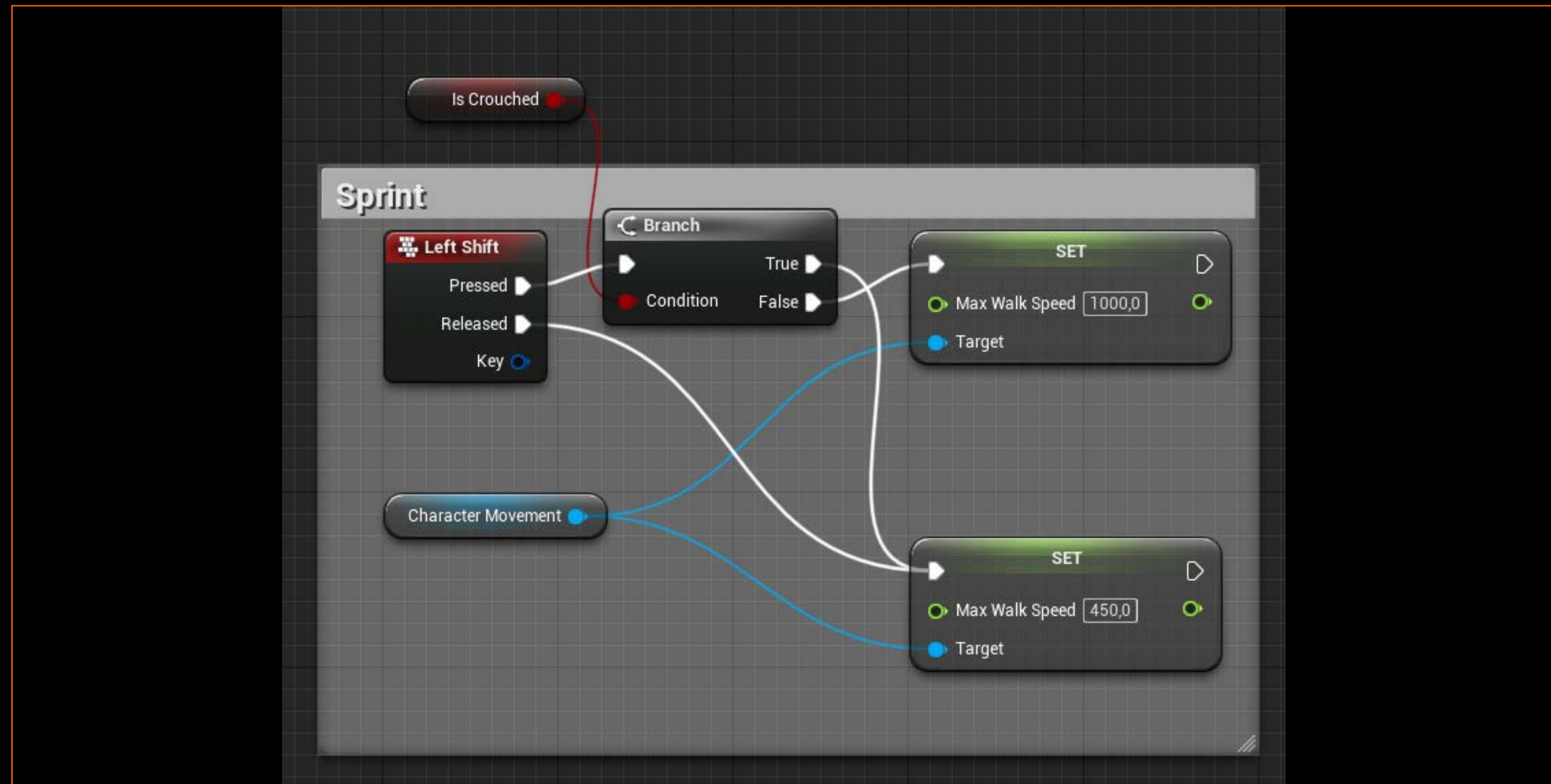
Εμφάνιση UI παύσης και UI αποστολών



Σκύψιμο χαρακτήρα



Εναλλαγή ανάμεσα σε τρέξιμο και περπάτημα του χαρακτήρα



Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν_

- Unreal Engine 4
 - Blender 3D
 - Photoshop
 - Illustrator
 - After Effects
 - MakeHuman
 - Audacity
-

Ευχαριστούμε πολύ τον Γιάννη Κυρίτση
για την σύνθεση της μουσικής.

Ευχαριστούμε!

