



ΣΟΡΝΕΑΡΤΗ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Γιαννικοπούλου Χρυσάννα



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

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Sornearth

Συγγραφέας/είς
Γιαννικοπούλου Χρυσάνθη-Αννα

ΑΜ: 521150610228

Επιβλέπων: Σπυρίδων Σιάκας

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2021



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

Diploma Thesis

Sornearth

Gianikopoulou Chrysanthi-Anna

Registration Number: 521150610228

Spyridon Siakas

Athens, September 2021



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

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ

ΧΑΛΥΒΟΠΟΥΛΟΥ ΕΥΑΝΘΙΑ

ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ

.....

.....

.....

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Γιαννικοπούλου Χρυσάνθη-Αννα του Ιωάννη ., με αριθμό μητρώο 521150610228 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ., δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

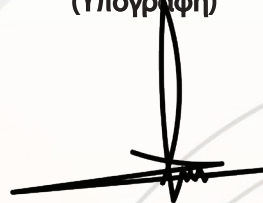
Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

*Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι 21/5/2022 και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή

* Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

Ο/Η Δηλών/ούσα
(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

Το Sornearth είναι ένα παιχνίδι προσαρμοσμένο στη σημερινή κατάσταση που βιώνουμε όλοι μας, την Πανδημία. Σε αυτές τις διαφάνειες θα αναλύσω κυρίως το πρώτο πίστα που μπορεί να λειτουργήσει και αυτοτελώς πάραυτα θα γίνει αναφορά και στις άλλες δυο πίστες. Αποφάσισα να αναπτύξω αυτό το Project, διότι θα μπορέσουμε μέσω του συγκεκριμένου παιχνιδιού το οποίο θα είναι κλιμακωτής δυσκολίας να αναγνωρίσουμε τι είναι τελικά ο κορονοϊός, πως εξαπλώνεται, πως επιδρά στην καταστροφή του πλανήτη μας και πως σε ένα γενικό πλαίσιο μπορούμε να τον σώσουμε! Η δυσκολία θα πηγαίνει ανάλογα με την πίστα διαθέτει 3 πίστες εκ των οποίων η πρώτη αφορά εξ' ολοκλήρου τον κορονοϊό, ενώ οι άλλες δυο αφορούν και περιβαλλοντικά θέματα, όπως η καταστροφή των δασών από πυρκαγιές και η συσσώρευση σκουπιδιών στη θάλασσα εφόσον η τρίτη πίστα διαδραματίζεται εκεί. Το παιχνίδι είναι πρώτου προσώπου και αφορά τον ήρωα ένα μικρό έφηβο στον οποίο μπορεί να ενσαρκωθεί ο καθένας μας. Το target group είναι κυρίως για παιδικές και εφηβικές ηλικίες, πάραυτα μπορεί ο οποιοσδήποτε να το δοκιμάσει.

Το Project αφορά την πτυχιακή μου στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής με επίβλεψη του καθηγητή Σπύρου Σιάκα.

Περιεχόμενα

- 1.** LOGLINE
- 2.** ΚΟΙΝΟΣ ΣΤΟΧΟΣ
- 3.** ΣΥΝΟΨΗ
- 4.** ΟΠΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ
- 5.** ΜΟΥΣΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
- 6.** INTENTION OUTLINE
- 7.** GRAPHIC ELEMENTS
- 8.** LANDSCAPES & LAYOUTS
- 9.** RESOURCES & REFERENCES
- 10.** STORYBOARD ΚΑΙ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΡΟΗΣ

Logline

Το Sornearth είναι το παιχνίδι όπου μπορείς με τόσο απλό τρόπο που δεν φαντάζεσαι, να καταπολεμήσεις τον ιό, τις πυρκαγιές και την μόλυνση των υδάτων και να σώσεις τον κόσμο του Sornearth.

Στόχος



Το περιβάλλον αρχίζει να μας εκδικείται με τις πλημμύρες , τη καταστροφή της ατμόσφαιρας κλπ. Η ανθρωπίνη παρέμβαση έχει φέρει τον πλανήτη σε ένα πολύ ακραίο επίπεδο με την μόλυνση των υδάτων, την εξαφάνιση των ειδών, την αύξηση των ιών και ταυτόχρονα την αύξηση των σκουπιδιών μέσω νοσοκομειακών παροχών κλπ. Με την αναφορά αυτή θα ήθελα να δώσω ένα κίνητρο ώστε να μπορέσουμε να προστατέψουμε τον πλανήτη μας, τα ζώα καθώς και τη ζωή μας. Με το παιχνίδι αυτό θα ήθελα να ευαισθητοποιήσω τον κόσμο και ταυτόχρονα να τους κινητοποιήσω για κάτι καλύτερο.

Σκοπός του παιχνιδιού θα είναι να μπορέσεις με διάφορες ενέργειες αμίζ, επιλογές ταχύτητας και λογικής του παίκτη να σώσεις τον πλανήτη Γη όπου βρίσκεται στην ολική καταστροφή, λόγω της κλοπής της μαγικής σφαίρας(με το σχήμα και την εμφάνιση της Γης) που κρατάει το Somearth ζωντανό και να αιχμαλωτίσει τον κορονοϊό που Ξέφυγε μαζί με αυτή. Ο κεντρικός ήρωας είναι ένας έφηβος ο οποίος είναι σχεδιασμένος με τα χαρακτηριστικά ενός ανθρώπου. Ο ήρωας έχει ένα casual στυλ και δεν ασχολείται με τα κοινά . Κατά τη διάρκεια που θα περνούν οι πίστες ο ήρωας θα περνάει από μία σειρά δοκιμασιών τις οποίες θα βρίσκει διάφορους εχθρούς και εμπόδια έχοντας μόνο 3 ζωές για να μπορέσει να κερδίσει.

Σε ένα γενικό πλαίσιο θα υπάρχει αρκετή διάδραση, έντονη ταχύτητα και άγχος όπως στην πραγματική ζωή. Κάποιες από τις πίστες θα είναι Νοσοκομείο, δάσος, θάλασσες και η καθημερινή ζωή σε αυτές.

Σύνοψη

Το Sornearth είναι ένα παιχνίδι προσαρμοσμένο στη σημερινή κατάσταση που βιώνουμε όλοι μας την Πανδημία. Το παιχνίδι ξεκινά με μια καθημερινή ρουτίνα ενός ειρήβου του Jakhed ο οποίος κάνει το καθημερινό του Joking και ξαφνικά πίσω του καταστρέφονται όλα, ενώ εκείνος ακούει ανενόχλητος τη μουσική του. Συνειδητοποιεί τι συμβαίνει όταν βρίσκει ένα βιβλίο πεταμένο και διαβάζει για τον φονικό ιό που ξέφυγε από το εργαστήριο μαζί με τη μαγική σφαίρα, στην αρχή παθαίνει ένα σοκ αλλά αμέσως καταλαβαίνει ότι είναι ο μόνος που μπορεί να βρει τη σφαίρα που κρατάει το Sornearth ζωντανό να φυλακίσει τον ιό μέσα σε αυτή και να την φέρει πίσω στο νησί του. Στη διάρκεια της πίστας ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με εχθρούς, δύσκολους γρίφους που πρέπει να επιλύσει που είναι κλιμακωτής δυσκολίας ανάλογα την πίστα και αρκετά εμπόδια που πρέπει να ξεπεράσει με τα όπλα που έχει στη διάθεσή του. Η δυσκολία θα πηγαίνει ανάλογα με την πίστα διαθέτει 3 πίστες εκ των οποίων η πρώτη αφορά εξ' ολοκλήρου τον κορονοϊό, ενώ οι άλλες δυο αφορούν και περιβαλλοντικά θέματα, όπως η καταστροφή των δασών από πυρκαγιές και η συσσώρευση σκουπιδιών στη θάλασσα. Όταν καταφέρει να συλλέξει τα τρία αντικείμενα της πρώτης πίστας τότε περνάει στην επόμενη εάν δεν χάσει τις 3 ζωές που διαθέτει.

Σενάριο intro

Σενάριο για το intro του παιχνιδιού

Μια Συνηθισμένη ηλιόλουστη μέρα στο μικρό νησί του Sornearth ενός μικρού νησιού στη Μεσόγειο Θάλασσα στην Ιστορική Ελλάδα. Ένας ονειροπόλος έφηβος ο Jakhed απολαμβάνει το πρωινό joking στην παραλία ακούγοντας μουσική.

Όταν Ξαφνικά πίσω του αρχίζει να συννεφιάζει, να αστράφτει να πέφτουν φωτιές και να καταστρέφονται όλα. Ο Jakhed συνειδητοποιεί τι έχει συμβεί όταν βρίσκει ένα βιβλίο πεταμένο μπροστά του. Στη συνέχεια διαβάζει το βιβλίο που έχει γραμμένο ένα απόσπασμα το οποίο αφορά ένα εργαστήριο στο οποίο Ξέφυγε ένας ιός ο οποίος καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμα του και μολύνει τους ανθρώπους. Στο βιβλίο υπάρχει μια σημείωση που λέει ο,τι όποιος βρει αυτό το βιβλίο πρέπει να αναζητήσει τη μαγική σφαίρα που κλάπηκε από το εργαστήριο από τον κορονοϊό και να την επιστρέψει στην θέση της στο νησί του Sornearth Αλλιώς ο ιός θα καταστρέψει τα πάντα και η σφαίρα του Sornearth θα μείνει για πάντα στα βάθη του ωκεανού.

Ο ιός ο οποίος κυκλοφορεί ελεύθερος έχει πάρει μια τερατοειδής μορφή η οποία καταστρέφει το Sornearth. Έτσι ξεκινάει το ταξίδι του ήρωα μας ώστε να βρει την σφαίρα και να την επιστρέψει στο εργαστήριο μαζί με την φυλάκιση του ιού στη σφαίρα αυτή.

Πίστες

Το παλχνίδι έχει 3 πίστες





Ο ήρωας για να κερδίσει την πρώτη πίστα πρέπει να περάσει από 3 στάδια:

1) Ξεκινάει παραλιακά όπου υπάρχουν διάφορα αντικείμενα στο χώρο καθώς και ένα περίπτερο που μπορείς να τα αγοράσεις απευθείας όταν κάνεις το quiz αντικειμένων με το σωστό συνδυασμό όταν βρεις το σωστό συνδυασμό κερδίζεις αυτά τα αντικείμενα τα οποία είναι μάσκες και αντισηπτικά εξολοθρευσης του ιού, για να αντιμετωπίσει τα μολυσμένα κον-πλασματάκι. Κερδίζει τα αντικείμενα αρχικής προστασίας που βρίσκει πατώντας πάνω τους . Όταν κερδίζει κάποιο από αυτά πάει στην μπάρα συλλογής αντικειμένων στο πάνω μέρος της οθόνης. Όταν όμως συλλέξει τουλάχιστον 1 και από τα 3 αντικείμενα για την ολοκλήρωση της πίστας τα οποία είναι πιστόλι εκτόξευσης εμβολίου, μάσκα οξυγόνου ή με τη φόρμα απώθησης του κορονοϊού τότε ολοκληρώνει σιγά σιγά τα μέρη της πίστας και αντιμετωπίζει πιο εύκολα τον ιό. Όπως κινείτε μέσα στην πόλη βρίσκει αντικείμενα θαμμένα και τα απόκτα επιλέγοντας τα ή ψάχνοντας τους φούνικες όπου πρέπει να καταλάβει κάτω από ποίον βρίσκεται μάσκα η αντισηπτικό. Μετά από λίγο εμφανίζονται ξαφνικά τα μολυσμένα κον-πλασματάκια που πρέπει να τους πετάξει αντισηπτικό ώστε να τους εξολοθρεύσει. Όταν εξολοθρεύσει όλα τα κον-πλασματάκια , εμφανίζεται ένα κουτί με το πρώτο αντικείμενο που είναι μια φόρμα απώθησης του κορονοϊού ώστε να συνεχιστεί η πίστα. Μόλις συλλέξει το αντικείμενο εμφανίζεται ένα μεγάλο βέλος στο τέλος του δρόμου για να πάει στο επόμενο σημείο.

2) Ο παίκτης συνεχίζει στην πόλη μέσα σένα νοσοκομείο. Ο σκοπός σε αυτό το σημείο είναι με μια γρήγορη επιλογή να μαντέψει την σωστή πόρτα του νοσοκομείου ώστε να βρει το δεύτερο αντικείμενο. Αν ο παίκτης επιλέξει την πρώτη πόρτα πηγαίνει στο δωμάτιο των κον-πλασμάτων οπότε θα πρέπει να τα εξολοθρεύσει ώστε να βγει και πάλι πίσω για να επιλέξει την σωστή πόρτα. Αν ο παίκτης επιλέξει την δεύτερη πόρτα θα βρεθεί στην ταράτσα του νοσοκομείου όπου θα πρέπει να βρει που είναι το δεύτερο αντικείμενο δηλαδή το πιστόλι εκτόξευσης εμβολίου ψάχνοντας μέσα σε διάφορα αντικείμενα που υπάρχουν εκεί. Όταν βρει το αντικείμενο που βρίσκεται σε ένα αεραγωγό θα πρέπει να λύσει το quiz με τις σωστές λέξεις που είναι αναγραμματισμένες. Αν ο παίκτης επιλέξει την τρίτη πόρτα θα βρεθεί μέσα στην κεντρική είσοδο του νοσοκομείου , όπου θα πρέπει να αντιστοιχίσει τις σωστές λέξεις με το σωστό αντικείμενο ώστε να πάει πίσω ξανά στις πόρτες

3) Στο τελευταίο στάδιο της πίστας ο παίκτης θα προχωρήσει και πάλι με το βελάκι και θα βρεθεί σε ένα πάρκο που πρέπει να βρει το τρίτο αντικείμενο το οποίο είναι θαμμένο . Το πάρκο έχει 3 σημεία Χ που θα πρέπει να ανακαλύψει το σωστό αντικείμενο μέσα στα διάφορα θαμμένα αντικείμενα . Μόλις βρει τη μάσκα οξυγόνου παίρνει την επιβράβευση και περνάει στην επόμενη πίστα.

2

Στη δεύτερη πίστα ο ήρωας μας φεύγει από το νησί του Soarneath και προχωράει σε ένα διαφορετικό περιβάλλον όπου έχει περάσει ο λός και έχει καταστρέψει σχεδόν τα πάντα. Ο ήρωας λοιπόν βρίσκεται σε ένα κατεστραμμένο δάσος με καμμένα και ταλαιπωρημένα ζώα όσα επέζησαν, σπίτια στη στάχτη και ένα σκοτεινό θαμπό τοπίο με ένα σύννεφο καπνού στην ατμόσφαιρα. Ο ήρωας μας δεν μπορεί να συνειδητοποιήσει που βρίσκεται και τι έχει συμβεί, κοιτάει γύρω του τρομαγμένος και προσπαθεί να βρει ένα σημάδι να πιαστεί από κάπου. Γυρίζοντας και κοιτάζοντας τον χώρο βρίσκει ένα μικρό ελαφάκι ταλαιπωρημένο, προσπαθεί να του δώσει νερό να το βοηθήσει. Το ελαφάκι του λέει τι συνέβη και ότι πρέπει να το βοηθήσει να πάει στη σπηλιά που είναι το σπίτι του και να συλλέξει τα άλλα τρία αντικείμενα. Αρχικά εφόσον μιλήσει με το ελαφάκι και εμφανιστούν τα γράμματα της συνομιλίας τους ξεκινάνε να βρουν το πρώτο αντικείμενο μέσα στο καμένο δάσος. Ψάχνοντας γύρω τους βρίσκουν πολλά καμένα κούτσουρα και σπίτια μέσα στη στάχτη το πρώτο αντικείμενο είναι ένα μικρό πυροσβεστήρακι το οποίο θα βοηθήσει στο επόμενο στάδιο της πίστας. Βρίσκονται μπροστά του 3 καμένα κούτσουρα στα οποία κρύβεται από κάτω το αντικείμενο που πρέπει να βρει. Ξαφνικά φυσάει ένας δυνατός αέρας και τα κούτσουρα ανακατεύονται, έτσι ο ήρωας πρέπει να τα καταφέρει να βρει που έχουν πάει τα κούτσουρα. Το πρώτο κούτσουρο που θα σηκώσει θα έχει από κάτω μικρά κον-πλασματάκια που θα πρέπει να τα εξολοθρεύσει με τα αντικείμενα που έχει αποκτήσει από την προηγούμενη πίστα με ένα πιο εύκολο τρόπο καθώς σκοτώνονται πιο εύκολα με το πιστόλι εκτόξευσης εμβολίου, ή με τη μάσκα οξυγόνου ή με τη φόρμα απώθησης του κορονοϊού. Αν επιλέξει το δεύτερο κούτσουρο τότε θα εμφανιστεί ένα puzzle που θα πρέπει να γίνει σωστός σχηματισμός του. Το τρίτο κούτσουρο αν το επιλέξει θα μπορέσει να βρει το αντικείμενο πυροσβεστήρακι για να προχωρήσει στο επόμενο στάδιο. Στο δεύτερο στάδιο θα προχωρήσουν στο δύσβατο δάσος όπου υπάρχουν ακόμα εστίες φωτιάς και θα πρέπει να τις βρουν και να τις σβήσουν με το πυροσβεστήρα που έχουν κερδίσει. Όταν ο Jakhed καταπολεμήσει τις εστίες φωτιάς τότε θα κερδίσει το επόμενο αντικείμενο που είναι ένα ραβδί αναγέννησης του δάσους. Στο τελευταίο επίπεδο αφού έχει κερδίσει το ραβδί αναγέννησης το επιλέγει και ξανά ανθίζει το δάσος προχωράει προς τη σπηλιά του ελαφιού ώστε να

το πάει σπίτι του. Όμως πρώτα πρέπει να βρει τη σωστή διαδρομή υπάρχουν 2 λαβύρινθοι όπου ένας καταλήγει στο σπίτι του ελαφιού. Εάν επιλέξει τη πρώτη διαδρομή τότε θα καταλήξει στη φωλιά των κον-πλασμάτων και θα πρέπει να τα εξολοθρεύσει και να γυρίσει πίσω, εάν επιλέξει τη δεύτερη διαδρομή θα καταλήξει στη φωλιά του μικρού ελαφιού και θα καταφέρει το στόχο του κερδίζοντας το τελικό αντικείμενο δηλαδή ένα τρόπαιο ανίχνευσης με σχήμα ελαφιού που θα το βοηθήσει να ανιχνεύσει τη σφαίρα της Γης που θα πρέπει να γυρίσει στο Sornearth.

3

Στη τρίτη και τελευταία πίστα του παιχνιδιού θα βρεθεί ο ήρωας σε μια παραλία και θα πρέπει να μπει στη θάλασσα και να αναζητήσει την σφαίρα. Για να μπορέσει να αναπνεύσει μέσα στο νερό πρέπει να βρει ειδικά βότανα που είναι κρυμμένα στην παραλία. Στον χώρο αυτό υπάρχουν πολλά σκουπίδια παρατημένα στην ακτή που εμποδίζουν τον εντοπισμό του φυτού. Ψάχνοντας γύρω του θα βρει ένα φτυάρι, όταν καταφέρει και το εντοπίσει τότε πρέπει να ψάξει μεταξύ των φυτών που υπάρχουν γύρω του το κατάλληλο που του δίνει τη σωστή ιδιότητα. Όταν αποκτήσει το πρώτο φυτό τότε μπορεί να μπει στη θάλασσα και να αναζητήσει με τον ανιχνευτή που έχει κερδίσει την σφαίρα. Αρχικά θα έρθει αντιμέτωπος με κον-πλασματάκια πιο συγκεκριμένα στη φωλιά τους. Χάρης στα όπλα που έχει στη διάθεση του θα μπορέσει να τους πολεμήσει και να εισέλθει στα μεγάλα βάθη του ωκεανού και να βρει τη σφαίρα. Φτάνοντας στα βάθη του ωκεανού που είναι το απόλυτο σκοτάδι θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τον ανιχνευτή της σφαίρας που έχει ένα έντονο φως ώστε να μπορέσει να δει καλύτερα. Θα βρεθεί ξαφνικά σε ένα χώρο με πολλούς καθρέφτες στα βάθη της θάλασσας όπου θα πρέπει ενώ αντικατοπτρίζεται ο εαυτός του παντού να μπορέσει να διακρίνει που βρίσκεται η σφαίρα. Η σφαίρα θα βρίσκεται κοντά στον ήρωα στον πίσω καθρέφτη από όπου στέκεται, όταν τον βρει ολοκληρώνει την πίστα, κερδίζει την σφαίρα αιχμαλωτίζει τον κορονοϊό, γυρνάει η σφαίρα στο Sornearth και το παιχνίδι τελειώνει εκεί.

Οπτική προσέγγιση

Ανάλυση της οπτικής προσέγγισης της ταινίας

Η οπτική προσέγγιση του παιχνιδιού έχει γίνει με ένα τρόπο ρεαλιστικό αλλά ταυτόχρονα και χαρακτηρη gaming. Το style των κτηρίων είναι με πλακάτα χρώματα και η παλέτα των χρωμάτων είναι nature και με έντονο καθαρό φως ώστε να υπάρχει πλήρη αναγνώριση των αντικειμένων. Το πλάνο ξεκινάει με το τοπίο του νησιού του Sornearth και την υπέροχη ζωή που έχει αυτό το νησί πριν την καταστροφή. Στη συνέχεια εμφανίζεται ο ήρωας σαν ένας απλός έφηβος που ακούει τη μουσική του, το στυλ του είναι casual και ανέμελο, ώστε να δείχνει την απάθεια στο τι συμβαίνει γύρω του. Στη συνέχεια ο ουρανός συννεφιάζει και όλα αρχίζουν να καταστρέφονται εκεί υπάρχει η επαγρύπνηση του ήρωα και η ευαισθητοποίηση για τον πλανήτη γιαυτό που συμβαίνει. Το παιχνίδι έχει μια συνεχή εναλλαγή σκηνών λόγω των ποικίλων πιστών και της έντονης διάδρασης που έχει ο ήρωας με τους εχθρούς. Η διαδραμάτιση των 3 πιστών θα γίνει στο Sornearth, στο καμένο δάσος και στο βυθό της θάλασσας, όπου θα πρέπει να βρει τα αντικείμενα και τη σφαίρα για να σώσει το Sornearth. Σε αυτήν την εργασία έχει αναπτυχθεί μόνο η πρώτη πίστα που λειτουργεί αυτοτελώς.


Μουσική περιγραφή

Η μουσική του Intro ξεκινάει με ένα μυστήριο στην αρχή απαλή και στη συνέχεια δυναμώνει με μια αίσθηση δράσης. Στην αρχή ακούγονται διάφορες ομιλίες ως background της κεντρικής μουσικής που μιλάνε για τον ιό. Στη συνέχεια η μουσική κυλάει με δράση και αρχίζει και χαμηλώνει όταν γίνεται η καταστροφή ακούγονται εκρήξεις από τα con-creators που πετάνε φωτιές και ο ουρανός αστράφτει. Επακόλουθος η κάμερα εστιάζει στον ήρωα ο οποίος ακούει δυνατή μουσική και δεν καταλαβαίνει τι συμβαίνει. Όταν συνειδητοποιεί τι έχει συμβεί ενώ διαβάζει το βιβλίο του πέφτει από τα χέρια. Ο ήρωας αποφασίζει να καταπολεμήσει τον ιό και ξεκινά μια μουσική δράσης για την επίτευξη του στόχου. Όταν ξεκινάει η πίστα υπάρχει ο ίδιος ήχος σε χαμηλή ένταση και κάθε φορά που συλλέγεται ένα από τα 3 στοιχεία για να ολοκληρωθεί η πίστα υπάρχει ήχος επιβράβευσης. Όσο αναφορά τα quiz και τα παιχνίδια επιλογής κατά τη διάρκεια της πίστας υπάρχουν ήχοι ένωσης, ήχοι λάθους και συνέχειας. Όταν ολοκληρωθεί με επιτυχία η πίστα υπάρχει ήχος πανηγυρισμού.

Graphic Elements

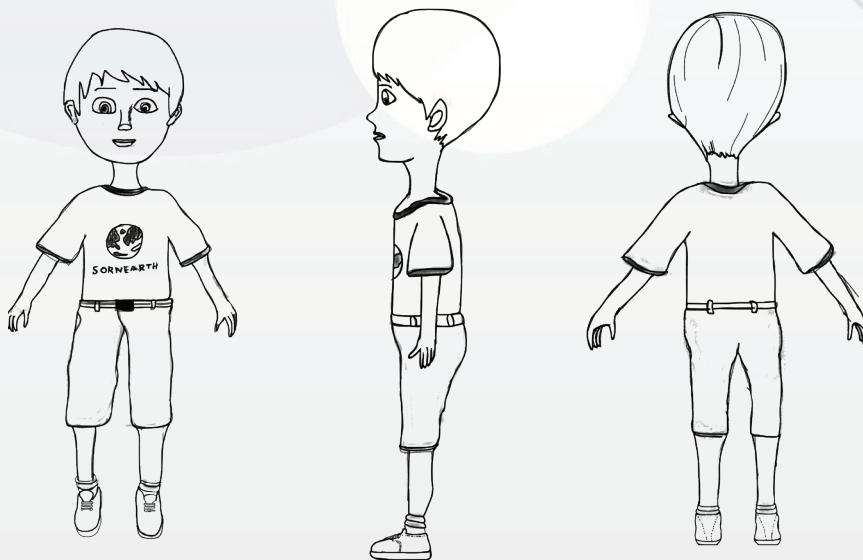
Η πορεία εξέλιξης των γραφικών



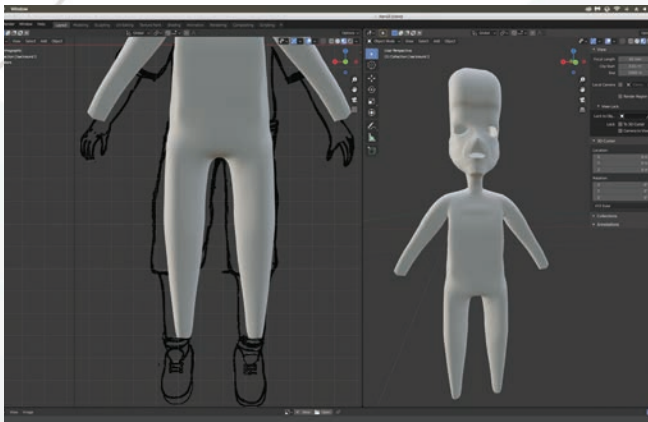


Σε αυτήν την ενότητα θα αναλύσω τον τρόπο εξέλιξης των ηρώων, τι με δυσκόλεψε, σε τι κατέληξα και την τελική εικόνα αυτών. Επίσης θα παραθέσω τις οδηγίες για το λογότυπο και πώς λειτουργεί, την χρωματική του παλέτα καθώς και την πρόοδο του. Επίσης αναφέρονται τα κουμπιά που θα χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι τον ρόλο τους και από που πηγάζει η αισθητική τους. Τέλος απεικονίζεται τα όπλα που θα χρησιμοποιηθούν για τη συγκεκριμένη πίστα καθώς και ο τρόπος χρήσης τους.

Hero



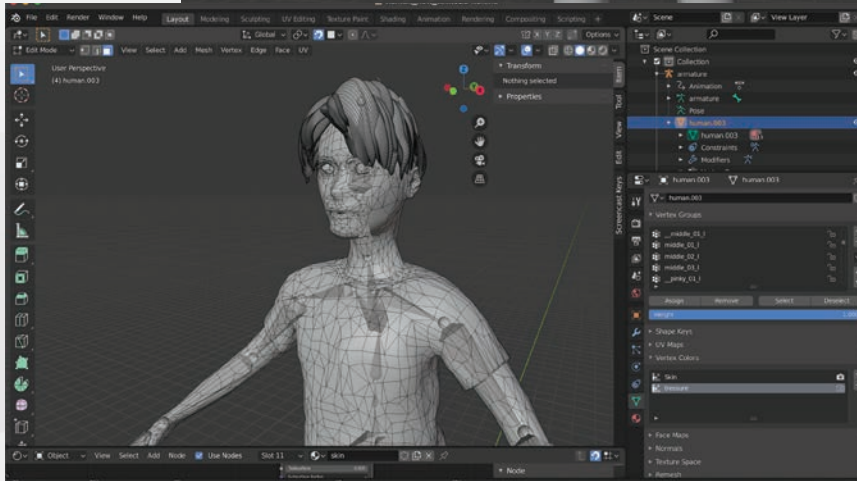
Εδώ είναι ο ήρωας μας Ο Jackhed βλέπουμε τα αρχικά προσχέδια και την πορεία του σχεδιασμού του ήρωά μας. Ο Jackhed είναι ένας πολύ έξυπνος αλλά ονειροπόλος έφηβος ο οποίος απολαμβάνει τον ελεύθερο χρόνο του ακούγοντας μουσική. Έχει έναν πολύ ιδιαίτερο χαρακτήρα δεν ασχολείται με τα κοινά. Βασικά του ενδιαφέροντα και ταλέντα είναι η εξερεύνηση, η άψογη χρήση υπολογιστών και τεχνολογιών και η τέχνη. Του αρέσουν τα έντονα χρώματα και τα άστατα μαλλιά.

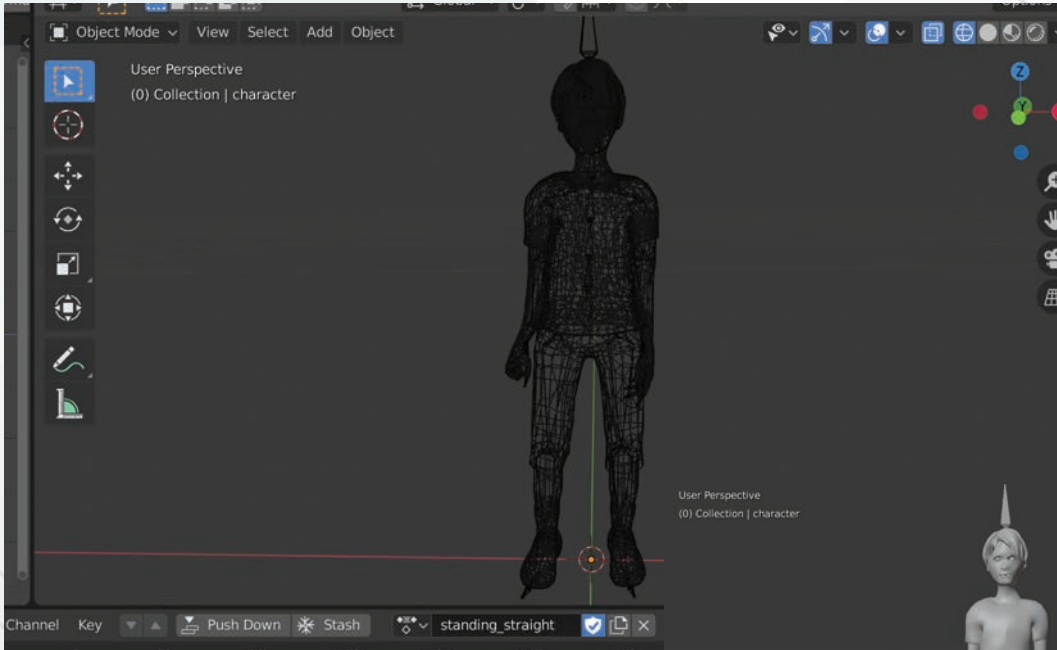


Εδώ είναι μια πιο εξελιγμένη εκδοχή του ήρωα μας η οποία δεν ήταν αρκετά λειτουργική διότι υπήρχαν δυσκολίες με τον σκελετό, τη συνδεσμολογία και τη σωστή δημιουργία του animation ώστε να μην υπήρχαν προβλήματα μετέπειτα.



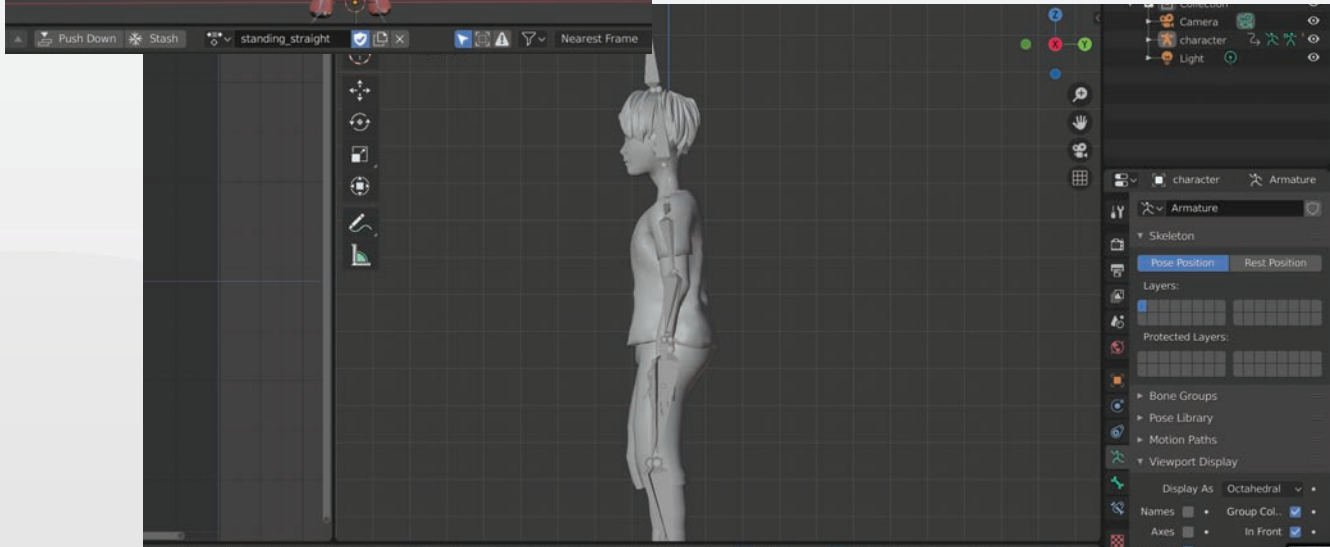








Εδώ είναι η τελική μορφή του ήρωα μας με μια πιο σωστή προσέγγιση στα μαλλιά που τα ήθελα πιο ανέμελα στα άκρα του και στη φυσιογνωμία. Ο σκελετός δεν είχε ιδιαίτερα προβλήματα πέρα από την περιοχή των μαλλιών και του προσώπου. Στο animation θα διαθέτει αρκετές poses όπως θα δούμε παρακάτω.













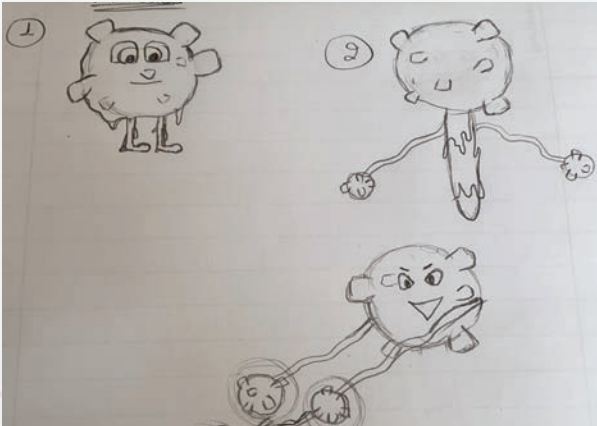
Μια από τις κινήσεις animation του ήρωα είναι το jogging που κάνει στο intro του παιχνιδιού ακούγοντας μουσική μέχρι να τον διακόψει η καταστροφή της πόλης.



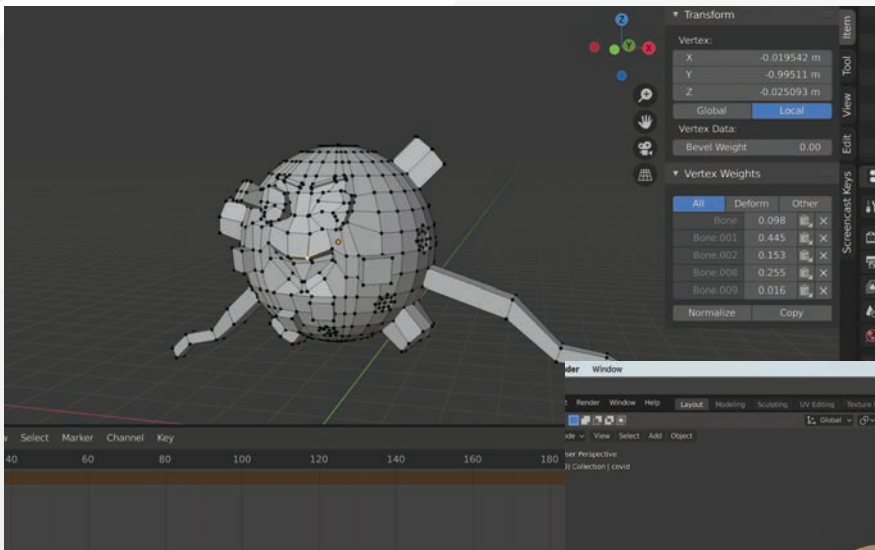
Εδώ ο ήρωας μας πανηγυρίζει στο τέλος της πίστας αφού έχει συλλέξει και τα τρία αντικείμενα.



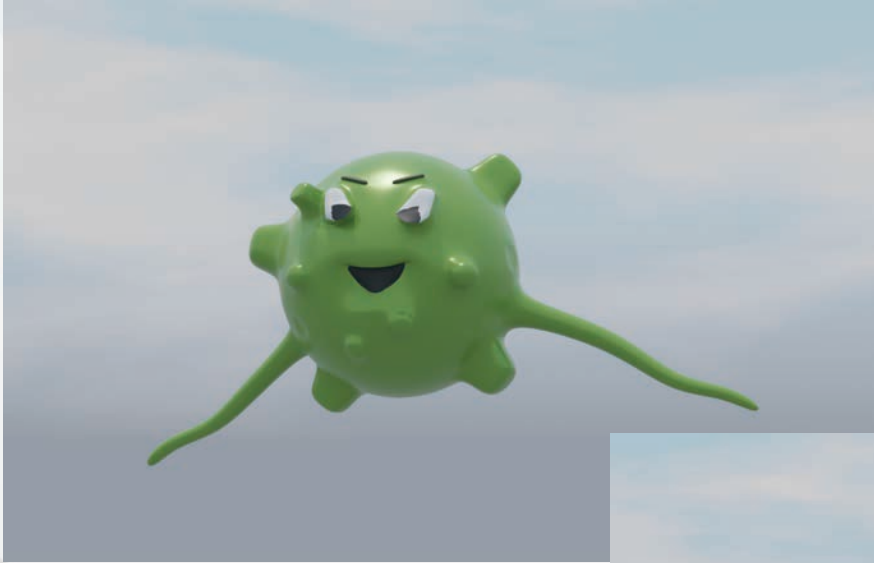
Con-creature



Σε αυτή τη διαφάνεια απεικονίζεται ο εχθρός του παιχνιδιού μας το con-creature στο οποίο είχα αρκετούς προβληματισμούς μέχρι να καταλήξω στο τελικό αποτέλεσμα. Υπήρξαν 3 εκδοχές η πρώτη ήταν να είναι βαριεστημένο και αδιάφορο πλασματάκι το οποίο δεν αποτύπωνε τον φονικό ιό. Μετά σκέφτηκα να είναι απρόσωπο ώστε να δώσει μια πιο μυστηριώδη εκδοχή αλλά υπήρξαν και εδώ προβληματισμοί στο ότι δεν θα υπήρχε εκφραστική και άμεση δράση με τον παίκτη. Τέλος κατέληξα στον τρίτο προσχέδιο στο θυμωμένο πλασματάκι το οποίο πετάει μικρές κορονομπάλες φωτιάς.



Κορονοϊός



Ο κορονοϊός λιώνει



Κουμπιά



1.

Τα κουμπιά σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να έχουν την αίσθηση του εύκαμπτου υλικού όπως μπορεί να απεικονιστεί ένας ιός. Η υφή του κουμπιού έχει μια κολλώδης ουσία ώστε να αποτυπώνεται η γλίτσα και η βλέννα. Όσο αφορά τη γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται είναι ατημέλητη με ανισόπαχες γραμμές και έντονες πατούρες είναι bold και ονομάζεται Some Time Later. Το χρώμα είναι πράσινο και έχει την αίσθηση του γυαλιού στη βάση του κουμπιού για να έχει αποτυπωθεί σωστά η βλέννα, ενώ η λέξη Register είναι χρώμα πράσινο σκούρο ώστε να δώσει και μια οικολογική μορφή.

EXIT

2.



Το κουμπί της εξόδου έχει ίδια γραμματοσειρά αλλά το χρώμα της λέξης είναι πράσινο αχνό με feather. Αυτό συμβαίνει διότι θέλω να δείξω ότι το σημείο εξόδου είναι διαφορετικό και υπάρχει μια τέτοια καθοδήγηση ώστε να καταλάβει ο παίκτης ότι βγαίνει από την καρτέλα που είναι με το ίδιο κουμπί πας και στην προηγούμενη καρτέλα. Το βέλος έχει χαρακτηριστικά της γραμματοσειράς και είναι πιο αχνό για να μην είναι το επίκεντρο σε σχέση με τα βασικά κουμπιά του παιχνιδιού.

3.

◀ GREEK ▶

Το συγκεκριμένο κουμπί μετατρέπει τις οδηγίες από τα αγγλικά στα ελληνικά και αντίστροφα με τα βελάκια δεξιά αριστερά. Είναι πράσινο και έχει την ίδια γραμματοσειρά.

5.



Κλασσικά εικονίδια σύνδεσης με google και facebook σε πράσινο χρώμα.

4.



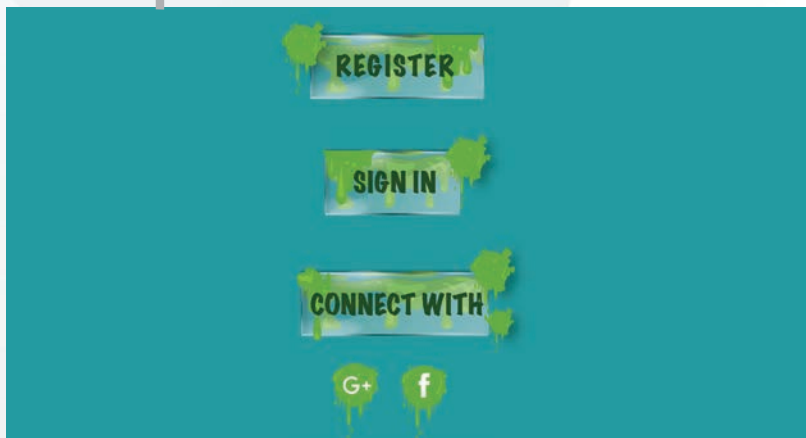
Μπάρα ενδυνάμωσης ήχου με κέρσορα που κινείται δεξιά αριστερά

6.



Μπάρα αντικειμένων και ζωής κάθε φορά που προστίθεται ένα αντικείμενο γίνεται έντονο ενώ πριν είναι θαμπό.

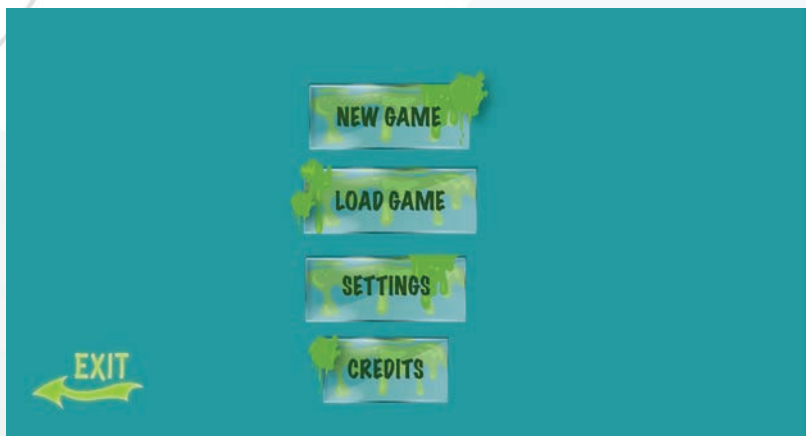
Templates



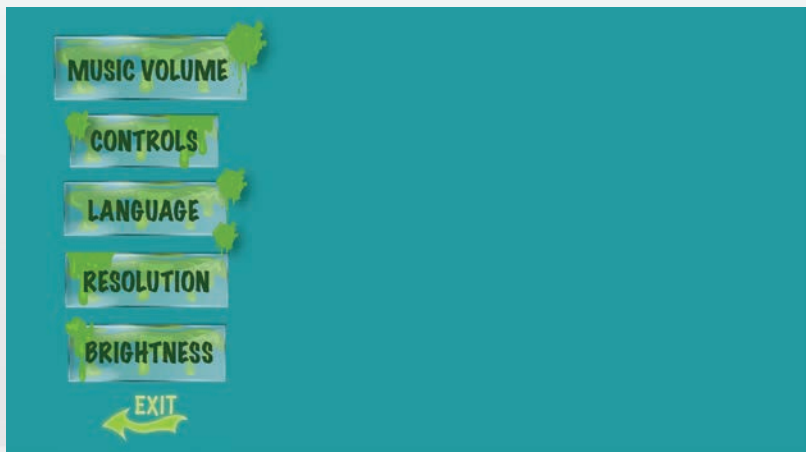
Templates παιχνιδιού: έχουν σχεδιαστεί με βάση τη χρωματική παλέτα που ακολουθεί παρακάτω τα κουμπιά είναι σχεδιασμένα με την ίδια λογική της γλίτσας του κορονοϊού σε όλες τις καρτέλες με μια ανισόταχη “τρέλη” γραμματοσειρά. Πάνω σε κάθε κουμπί θα σχηματίζεται ένας μικρός κορονοϊός ο οποίος θα πηγαίνει ανάλογα με το κλικ του παίκτη. Υπάρχει κουμπί εγγραφής, αποθηκευμένου παιχνιδιού, νέου παιχνιδιού ρυθμίσεων όπως ήχου ανάλυσης επιλογής γλώσσας κ.α. καθώς και δυνατότητα εγγραφής μέσω facebook ή λογαριασμό google.

Εδώ βλέπουμε όταν κάνουμε για πρώτη φορά εγγραφή πατώντας register και επιβεβαιώνουμε με το κουμπί confirm για να ξεκινήσει το νέο παιχνίδι.

A registration form on a teal background. It has three input fields labeled Username, E-mail, and Password. Below the fields are two buttons: EXIT (with a yellow arrow) and CONFIRM.



Εδώ βλέπουμε τα κουμπιά για νέο παιχνίδι και load game για κάποιον που θέλει να συνεχίσει το παιχνίδι του. Επίσης υπάρχουν οι γενικές ρυθμίσεις και τα credits από ποιον δημιουργήθηκε το παιχνίδι κλπ.



Εδώ είναι η διαφάνεια με τα κουμπιά όταν πατήσει κάποιος settings και μας δείχνει τι μπορεί να ρυθμίσει.

Logo

Το λογότυπο είναι εμπνευσμένο από τις φωτιές που συνέβησαν το τελευταίο διάστημα παγκοσμίως και η καταστροφή που υπέστη ο πλανήτης μας.

Πριν καταλήξω στο συγκεκριμένο όνομα πέρασα από πολλά στάδια όπως το όνομα ένα βασικό κομμάτι:

1) Nature -water Air Or NAW

2) Protected Three

αλλά τελικά κατέληξα στο Survive on Earth με αναγραμματισμό **SORNEARTH**

Έχει αποτυπωθεί λοιπόν η Γη η οποία καίγεται ενώ γυρίζει. Στη συνέχεια το όνομα SORNEARTH προέρχεται από την έκφραση Survive on Earth.

Η γραμματοσειρά είναι σχεδιασμένη με έντονες γωνίες, ανισόπαχες γραμμές και χωρίς πατούρες αλλά στρογγυλοποιημένα. Επίσης η γραμματοσειρά είναι bold με πιο φουσκωτά γράμματα για να έχει την αίσθηση της κολλώδους υφής που έχει κυριεύσει τον πλανήτη μας τον κορονοϊό. Το SORN έχει τα εξογκώματα του ιού και τη μορφή του ενώ το EARTH είναι καθαρό ώστε να δημιουργήσει κίνητρο για προσπάθεια και πίστη.

1.



SORNEARTH

Sorn
Earth

2. Sorearth

3.



SORNEARTH

2.



SORNEARTH



Στη συνέχεια της εξέλιξης σχεδιασμού του λογότυπου υπήρχε προβληματισμός διότι είχε μια πιο στατική αντιμετώπιση και αυτό δεν ήταν αποτελεσματικό στο μήνυμα που ήθελα να περάσω ως παιχνίδι.

Μετά από κάποιους συνδυασμούς κατέληξα στην τρίτη επιλογή η οποία εμφανίζει το λογότυπο σε στιλ σκίτσου με πιο ελεύθερα πάχη γραμμών και φόρμας. Η σφραίρα ενώ βρίσκονταν αρχικά πάνω από το λογότυπο κατέληξα να βρίσκεται στη θέση του O μέσα στο Sornearth. Η προσέγγιση αυτή είναι πιο αποτελεσματική καθώς δίνει την αίσθηση του παιχνιδιού με τη γραμματοσειρά που έχω χρησιμοποιήσει.



Γραμματοσειρές:

Some Time Later

Bryndan Uni font

C:55 M:16 Y:99 K:1

C:78 M:22 Y:14 K:0



Το λογότυπο μπορεί να τοποθετηθεί μόνο σε πλακάτα
χρώματα όπως:



ΟΧΙ σε πράσινο μοβ, και σε έντονο pattern



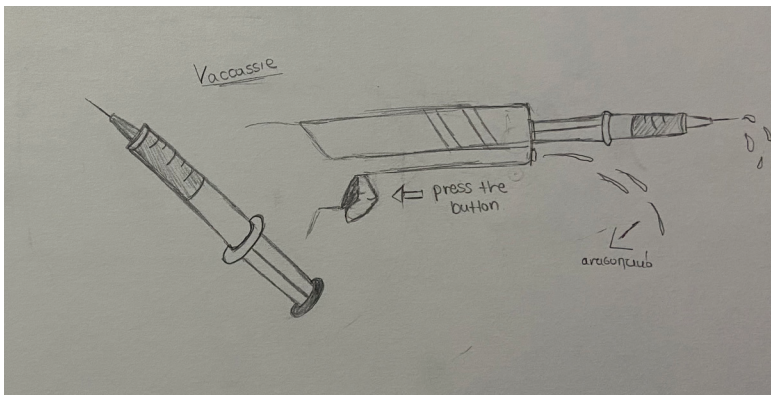
Χρωματική Παλέτα



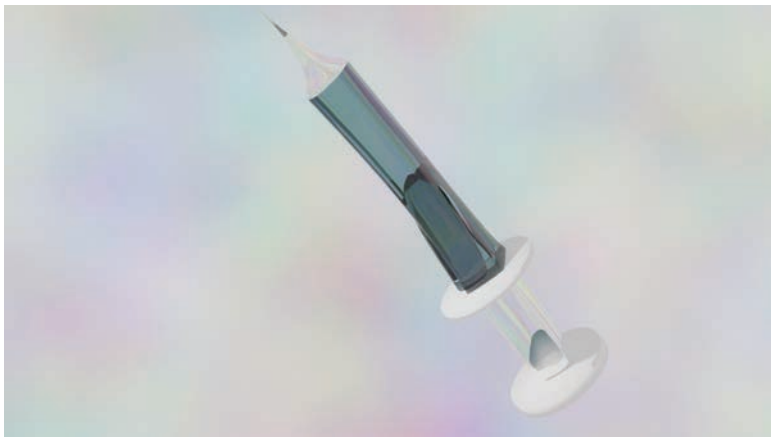
Αυτή η χρωματική παλέτα βασίζεται σε πιο παλ και γήινες αποχρώσεις που παραπέμπουν στη Γη στη φύση και στο περιβάλλον γενικότερα. Επέλεξα το πράσινο γιατί είναι το βασικό χρώμα της φύσης και των βιότοπων. Επέλεξα το τιρκουάζ γιατί είναι πιο Pal χρώμα του γαλάζιου ώστε να δώσω την αίσθηση της ηρεμίας που έχει η ζωή και η θάλασσα σε ένα νησί όπως το Sornearth. Επέλεξα το λαχανι ώστε να δώσω την έννοια του κορονοϊού με το χρώμα που έχει και τη αίσθηση της βλέννας που απεικονίζεται συνήθως με αυτό το χρώμα. Ενώ επέλεξα το καφέ για να ολοκληρωθεί η παλέτα της φύσης που κατά κύριο λόγο αφορά αυτό το παιχνίδι ευαισθητοποίησης.

Weapons

Τα αντικείμενα που πρέπει να συλλέξει για να κερδίσει την πίστα

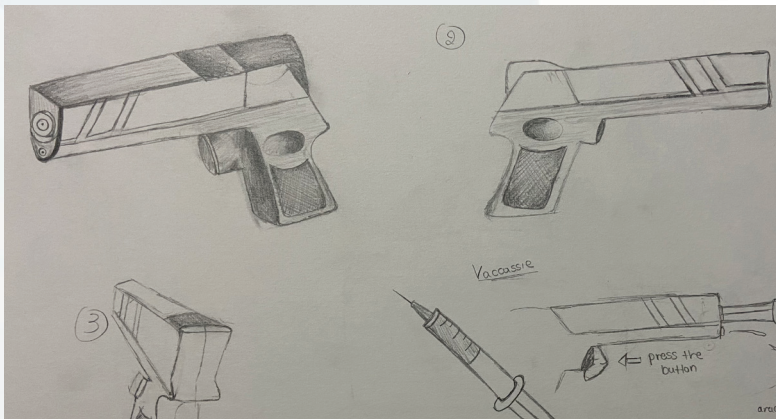


Αυτό είναι ένα όπλο το οποίο το κατακτά ο παίκτης όταν καταπολεμήσει τα συν-πλασματάκια μέσα στο νοσοκομείο. Είναι ένα εμβόλιο που εκτοξεύεται από το όπλο που κατακτά ο παίκτης πατώντας το κουμπί του όπλου. Με το που εκτοξευτεί το εμβόλιο τα συν-πλασματάκια πεθαίνουν αμέσως και ο παίκτης κατακτά το στόχο του.



Vaccine

Βλέπουμε το εμβόλιο και σε 3d μορφή όπως θα είναι στο παιχνίδι και θα εκτοξεύεται από την άκρη του όπλου ώστε να εξοντώσει τα συν-πλασματάκια στην πίστα του νοσοκομείου.



Αυτό είναι ένα όπλο το οποίο το κατακτά ο παίκτης όταν καταπολεμήσει τα συν-πλασματάκια μέσα στο νοσοκομείο. Είναι ένα εμβόλιο που εκτοξεύεται από το όπλο που κατακτά ο παίκτης πατώντας το κουμπί του όπλου. Με το που εκτοξευτεί το εμβόλιο τα συν-πλασματάκια πεθαίνουν αμέσως και ο παίκτης κατακτά το στόχο του.



Cov-Gun

Εδώ βλέπουμε το όπλο σε 3d μορφή με τα χρώματα του παιχνιδιού το κουμπί εκτόξευσης του εμβολίου και τις εσοχές που έχει ως χαρακτηριστικό το όπλο. Το αποκτάς όταν καταπολεμήσεις να τα συν-σρετίμε από το νοσοκομείο και βρεις τη σωστή πόρτα που οδηγεί στην ταράτσα και βρίσκεται μέσα σε ένα σωλήνα. Ένα πεταμένο εμβόλιο έτσι επιλέγεις το εμβόλιο και παίρνεις το πιστόλι που εμφανίζεται μέσα σε ένα κουτί.

Usage of Gun

Εδώ βλέπουμε το εμβόλιο να εκτοξεύεται από το όπλο του ήρωα ώστε να καταπολεμήσει τον εχθρό. Όταν το εμβόλιο ακουμπήσει ένα συγκεκριμένο τότε αυτό λιώνει και το εξολοθρεύει.

Ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνει ο ήρωας τι συνέβη στο Sornearth



Book

Εδώ βλέπουμε το βιβλίο που θα συναντήσει ο ήρωας και θα διαβάσει τι ακριβώς έχει συμβεί καθώς και πια είναι η αποστολή του.



Oxygen Mask

Εδώ απεικονίζεται η μάσκα οξυγόνου την οποία την αποκτάς με το που εντοπίσεις τη βρεις θαμμένη στο πάγκο της πόλης δίπλα στο σιντριβάνι. Όταν το βρεις ανοίγει ένα κουτί και παίρνεις το αντικείμενο. Ετσι ολοκληρώνεις τα



Anti-Cov Uniform

Εδώ απεικονίζεται η φόρμα απώθησης του κορονοϊού την οποία την αποκτάς με το που εξολοθρεύσεις τα cov-creature στο πρώτο μέρος της πίστας και την βρεις κάτω από τους φοίνικες Όταν τα εξολοθρεύσεις υπάρχει ένα κουτί που ανοίγει και παίρνεις το αντικείμενο.

Αντισηπτικά εξολόθρευσης

Αντισηπτικά μπουκάλια εξολόθρευσης του ιού . Όταν ο παίκτης το πετάει πάνω στον ιό τον εξοντώνει.



3D απεικόνιση

Περίπτερο αντισηπτικών και масκών



Chest

Κουτί επιβράβευσης όπου ο ήρωας κερδίζει
ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Αυτό είναι το κουτί επιβράβευσης κάθε φορά που αποκτά ένα αντικείμενο ολοκλήρωσης της πίστας.

Είναι ξύλινο με βεραμάν χρώμα όπως τα βασικά χρώματα του παιχνιδιού. Έχει σχεδιαστεί προσεγμένα έτσι ώστε να δίνει την αίσθηση ότι περιέχει κάτι ακριβό και σημαντικό.

ΜΚΑΝΥΘΑΩΝΗ
ΚΡΜΟΑΥΣΑΤ
ΑΣΟΙΛΝΔΟΙΜΕΗΝΟ
ΠΚΕΙΜΥΕΟΝΟ ΣΗΜΝΑΟ
ΑΝΜΙΔΑΠΗ
ΝΤΙΣΩΑΜΑΤΑ
ΟΙΜΟΛΞΙΟΓΟΣΑ
ΝΣΑΙΑΟ
ΦΣΜΜΥΡΩΣΗΟ
ΤΟΔΡΟΦΟΣΙΑ

ΑΝΠΣΩΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΗΜΙΑ
ΑΝΟΣΙΑ
ΧΡΟΥΣΜΑΤΑ
ΜΟΛΥΝΘΗΚΑΝ
ΔΙΑΣΩΛΗΝΟΜΕΝΟΙ
ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ
ΤΡΟΦΟΛΟΣΙΑ
ΛΟΙΜΩΣΙΟΛΟΓΟΣ
ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ ΝΟΣΗΜΑ

Quiz

Εδώ απεικονίζεται το template των quiz το οποίο έχει ίδιο στοιχείο με τα κουμπιά. Το συγκεκριμένο quiz έχει αναγραμματισμένες λέξεις και πρέπει να αντιστοιχηθούν με τις σωστές

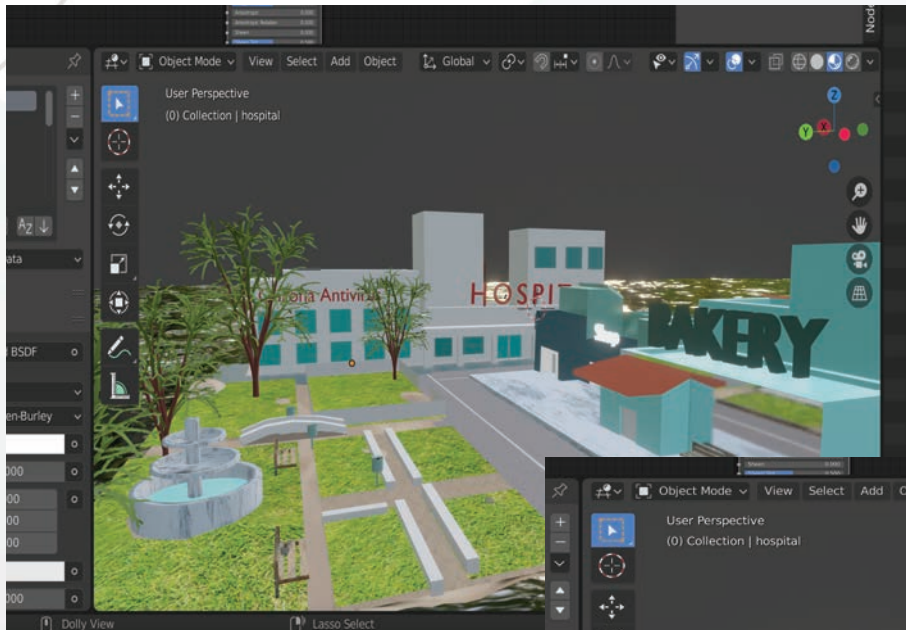
Intention outline

Περίγραμμα σχεδιαστικών αποφάσεων

Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει έναν πιο οικολογικό χαρακτήρα και κίνητρο ευαισθητοποίησης για την προστασία του περιβάλλοντος από την ανθρώπινη παρέμβαση καθώς και τη σημερινή δυσκολία που περνάμε παγκοσμίως λόγω του COVID-19. Το παιχνίδι θέλει να δώσει ηθικές αξίες με πρωταγωνιστή ένα αδιάφορο έφηβο ο οποίος ζούσε ανενόχλητος και χαλαρός στο νησί του μέχρι που ήρθε η καταστροφή. Υπάρχει ένα είδος επίθεσης στη διαδικασία καταπολέμησης του ιού μέσω διάφορων αντικείμενων εξολόθρευσης καθώς και η αίσθηση του φόβου ότι δεν θα τα καταφέρει αν δεν βρει τη σφαίρα για να τη γυρίσει στο Sornearth .

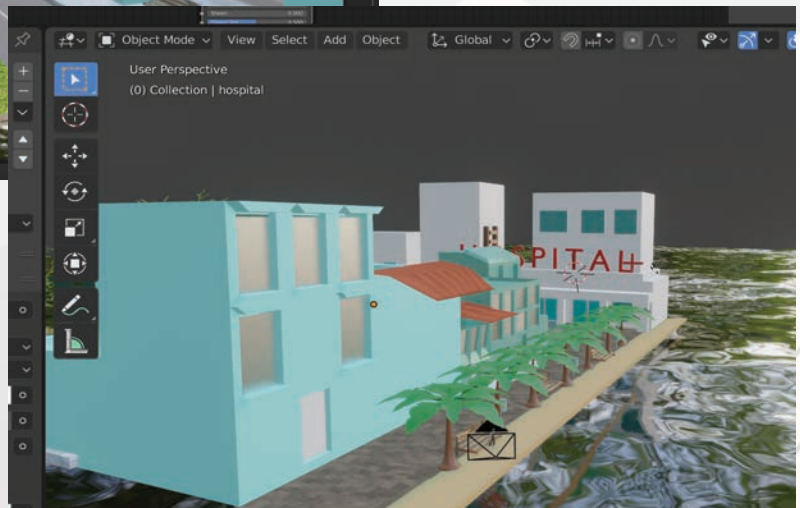
Landscapes & Layouts

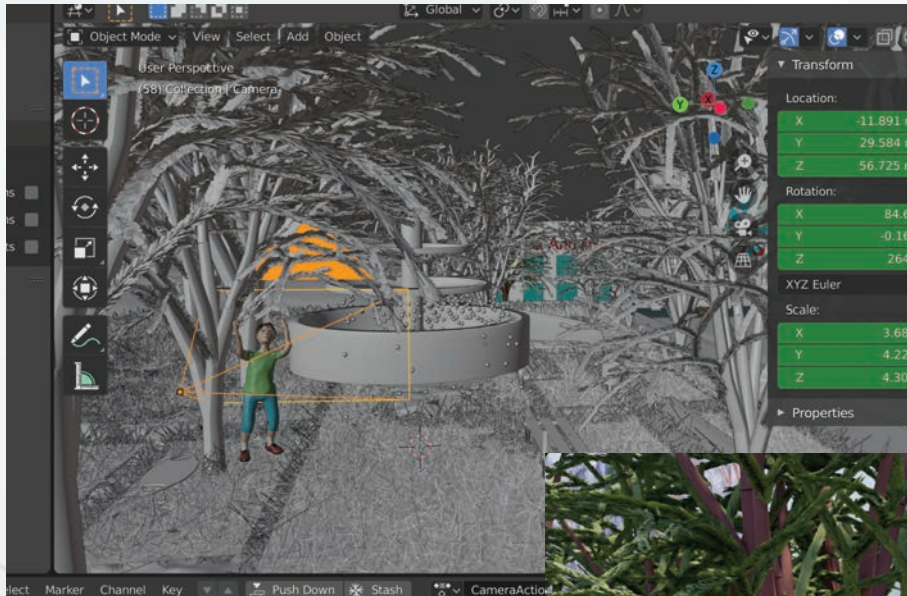
Τοπία και 3D χώροι



Κτήρια και σπίτια του Sornearth σε πιο αρχικό στάδιο . Υπήρχε προβληματισμός με το γρασίδι το οποίο δεν ήταν ρεαλιστικό και με το μέγεθος της παραλίας που ήταν αρκετό μικρό .

Γενικό πλάνο
πίστας





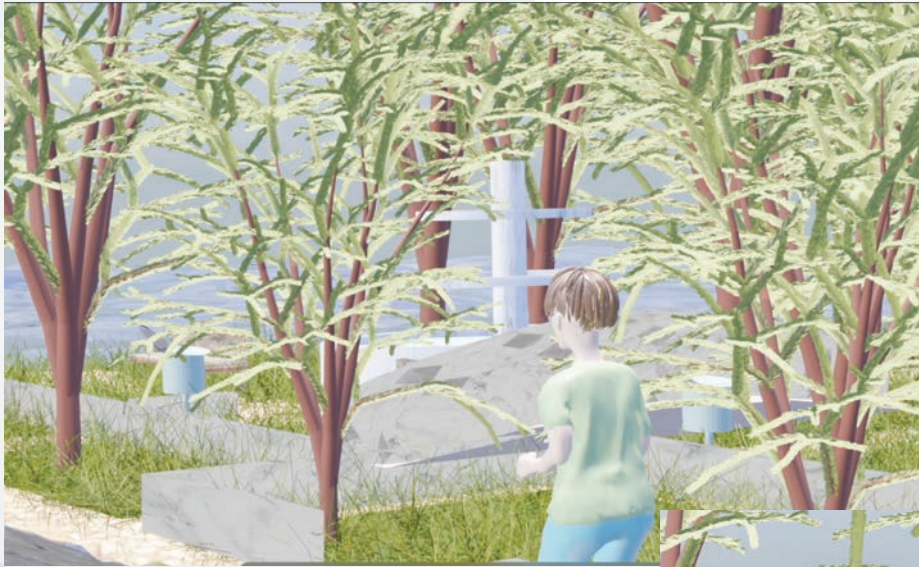
Ο χώρος του πάρκου στην τελική μορφή καθώς και αλλαγή του γκαζόν. Οι τελευταίες βελτιστοποιήσεις έδωσαν μια πιο ρεαλιστική μορφή στο χώρο.





Ο χώρος της παραλίας στην τελική μορφή του με όλα τα texture. Εδώ βλέπουμε την παραλία σε μεγαλύτερο μέγεθος και πιο πολύ άνεση κίνησης στην πίστα.





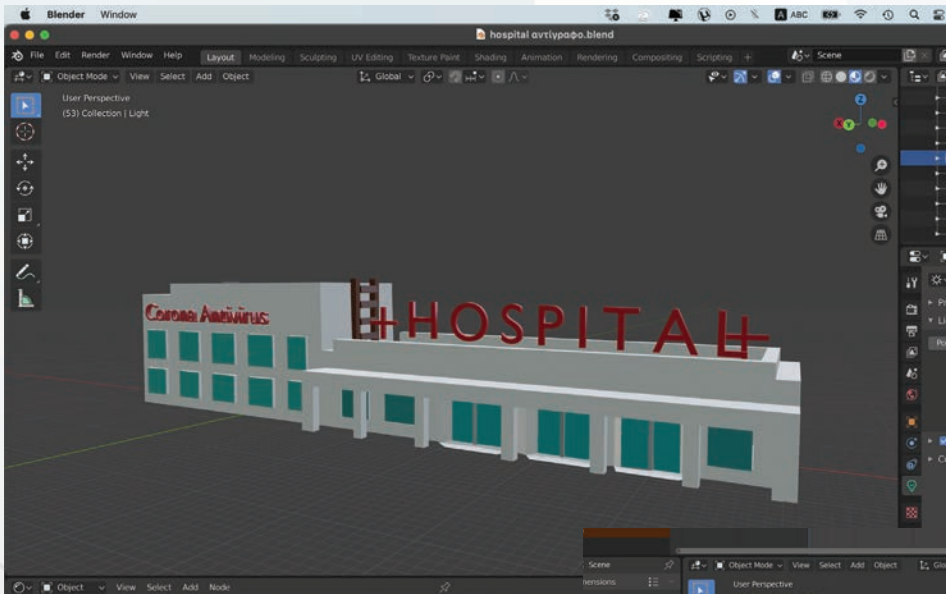
Εξωτερικός χώρος - Πάρκο





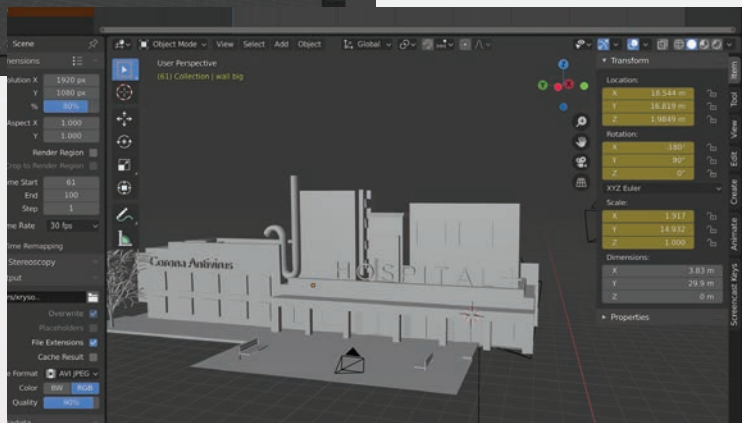
Κινήσεις του ήρωα μέσα στο χώρο όταν πολεμάει τον κορονοϊό και βρίσκει τελικά που είναι κρυμμένο το σωστό σημείο X όπου είναι το τελευταίο αντικείμενο ώστε να ολοκληρωθεί η πίστα.

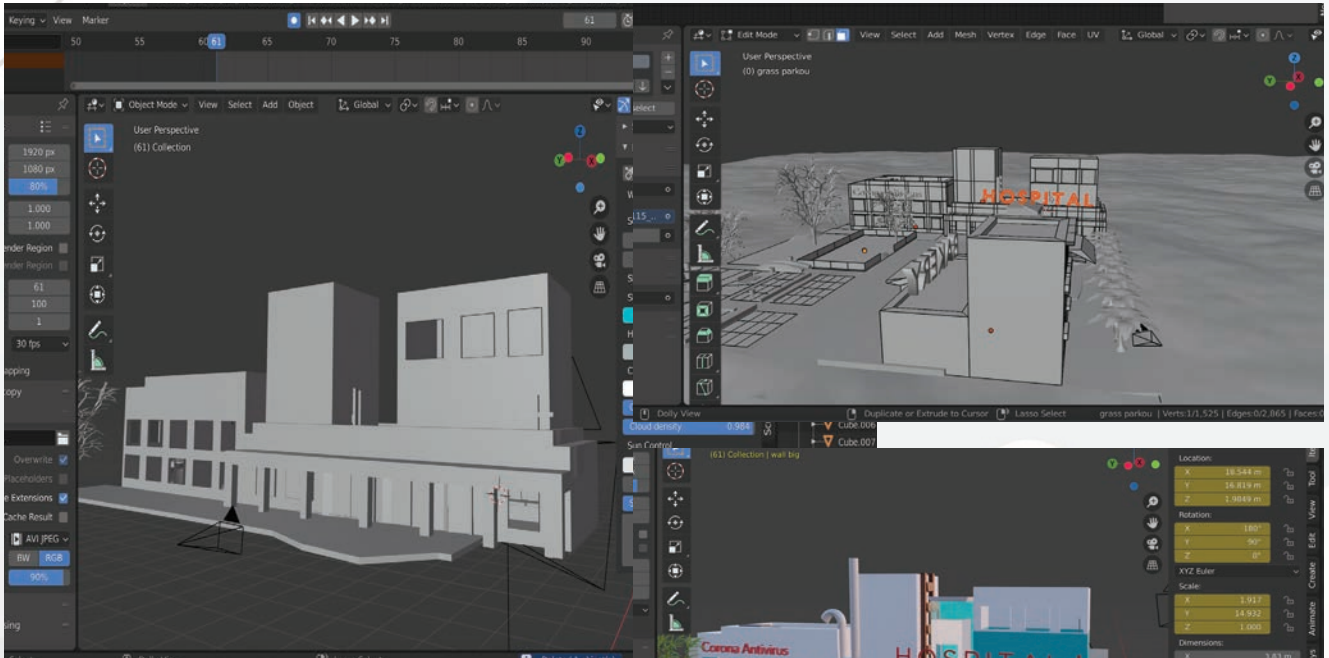


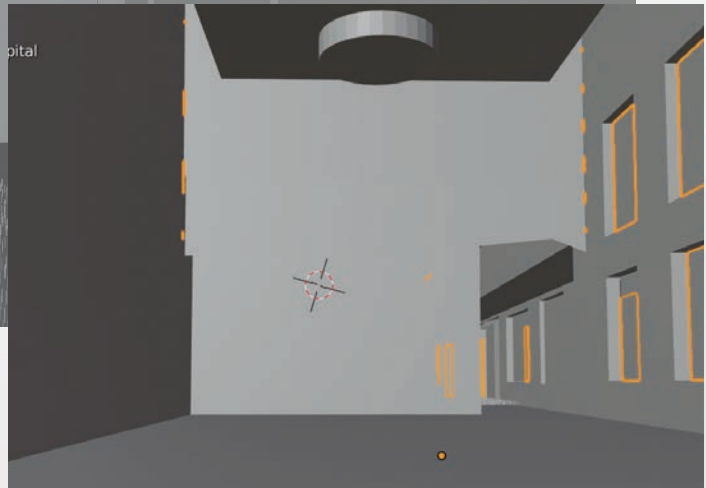


Στην πρώτη εικόνα είναι το αρχικό στάδιο νοσοκομείου χωρίς τους επιπλέον ορόφους. Στην δεύτερη εικόνα είναι το νοσοκομείο με επιπλέον ορόφους και επιπλέον αντικείμενα στο χώρο.

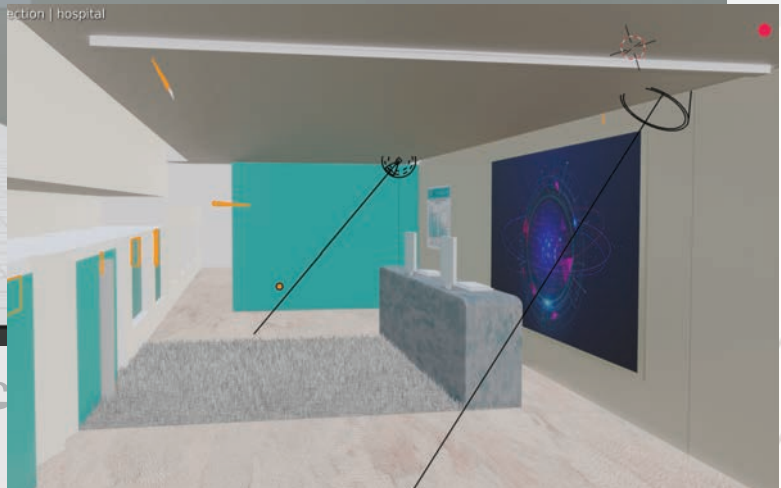
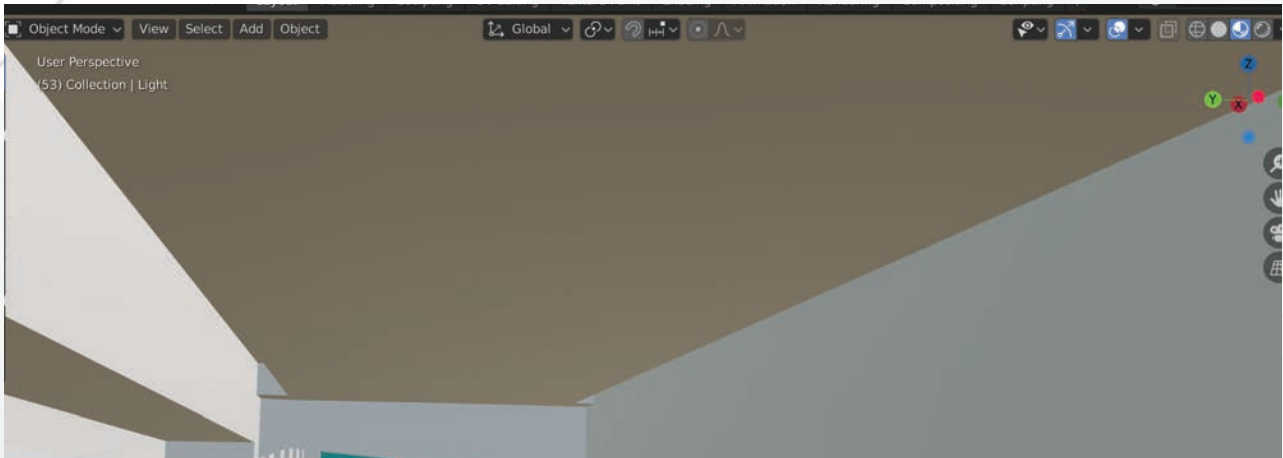
Νοσοκομείο







Εσωτερικός χώρος
νοσοκομείου



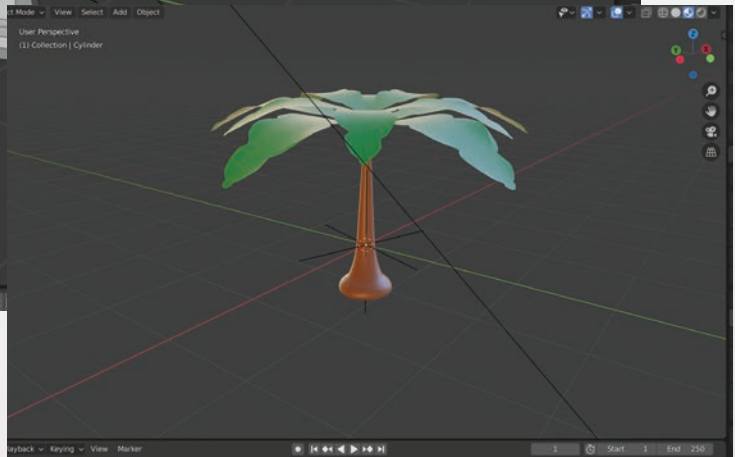
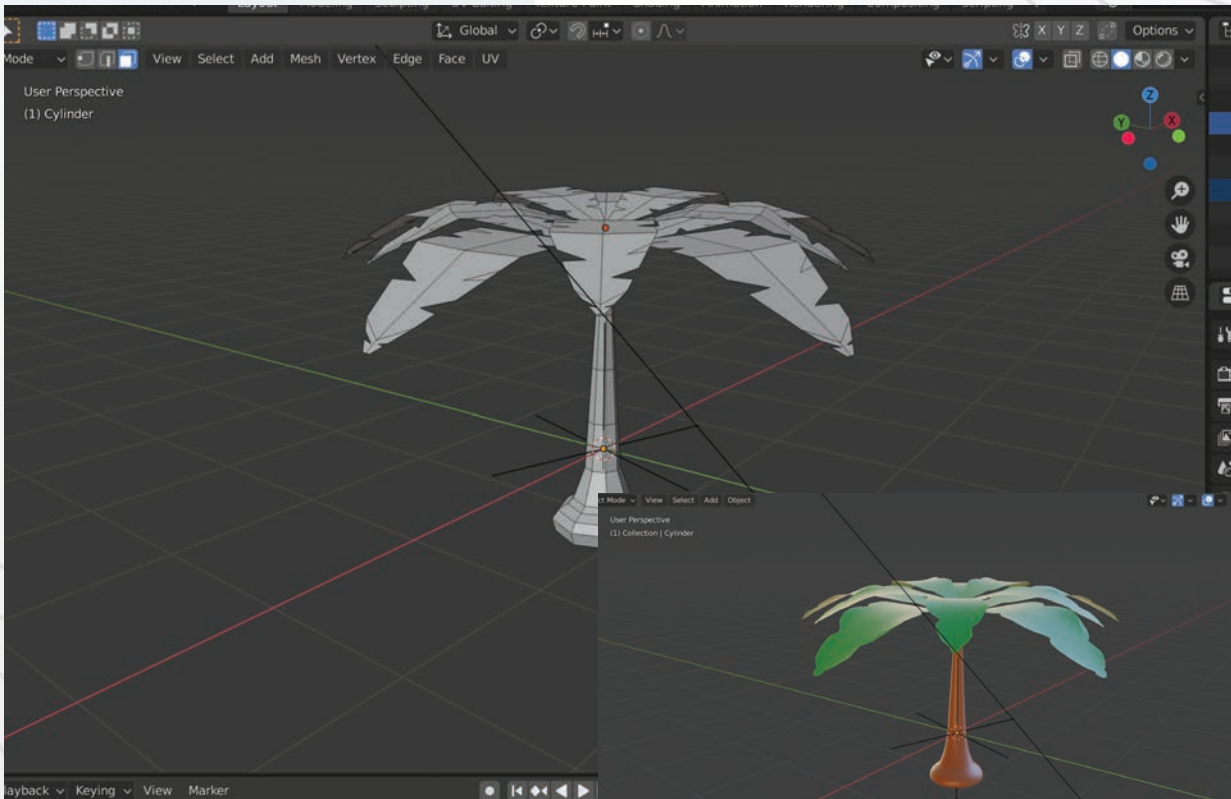
Εσωτερικός χώρος με
έπιπλα και Textures



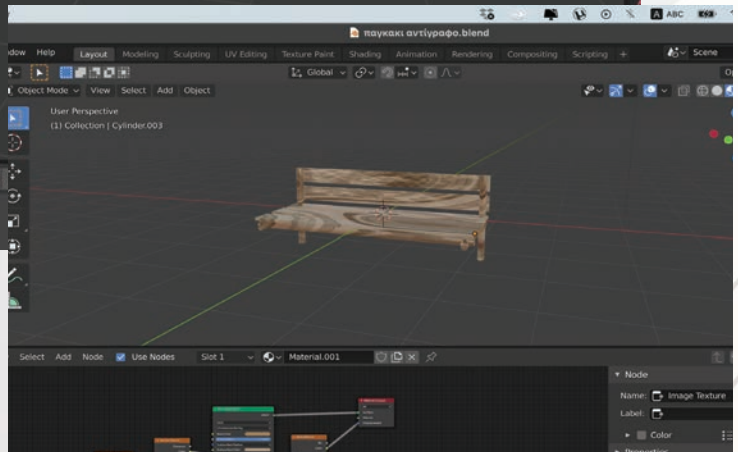
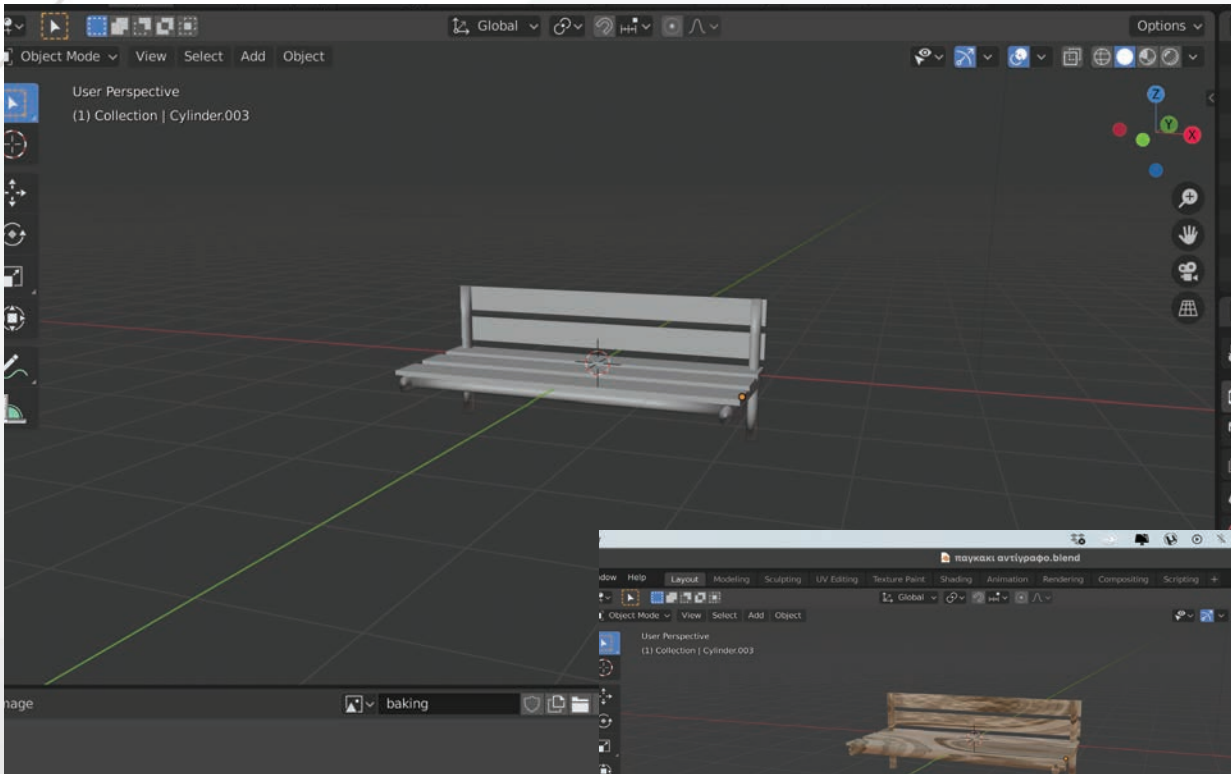
Ο ήρωας εν δράση ψάχνοντας να βρει
το αντικείμενο



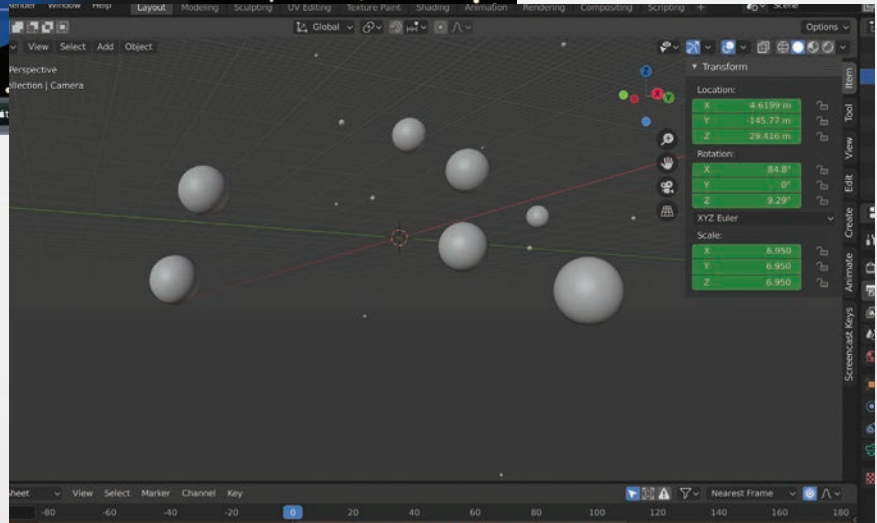
Ο ήρωας στην κορυφή του νοσοκομείου



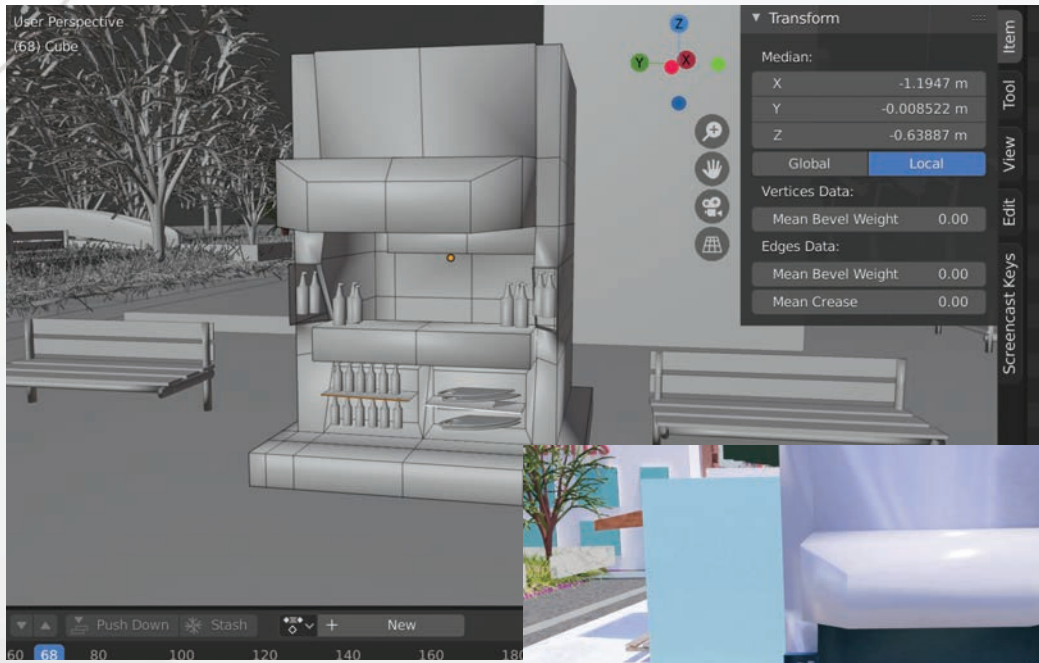
Φοίνικας



Παγκάκι



Διάστημα



Κιόσκι με είδη
εξολόθρευσης

Resources & References

Αναφορές και πηγές που στηρίχθηκα

The Last of Us



Το The Last of Us είναι ένα τρίτου προσώπου βιντεοπαιχνίδι δράσης περιπέτειας και επιβίωσης τρόμου που αναπτύχθηκε από τη Naughty Dog και διανέμεται από την Sony Computer Entertainment. Κυκλοφόρησε αποκλειστικά για το PlayStation 3 στις 14 Ιουνίου του 2013.

Μία βελτιωμένη έκδοσή του κυκλοφόρησε ένα χρόνο μετά, στις 4 Ιουλίου (The Last of Us Remastered) για το PlayStation 4, με τον τίτλο The Last of Us Remastered. Στις 3 Δεκεμβρίου του 2016, στο πλαίσιο του PlayStation Experience 2016, ανακοινώθηκε από τη Sony Computer Entertainment η κυκλοφορία ενός sequel του παιχνιδιού, με τον τίτλο The Last of Us Part II. Η ανακοίνωση έγινε με την προβολή Reveal Trailer του παιχνιδιού.

Το δεύτερο μέρος της σειράς θα λαμβάνει χώρα μερικά χρόνια μετά από τα γεγονότα του προκατόχου του. Σε αυτό, επιστρέφουν τόσο η Ellie, η οποία έχει πλέον ενηλικιωθεί, όσο και ο Joel.



Κεντρική ιδέα.

Το έτος 2013 στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, Ξεσπά ένας μεταλλαγμένος μύκητας Κόρντισεπς (Cordyceps), μεταλλάσσοντας τους ανθρώπινους Ξενιστές σε κανιβαλιστικά πλάσματα. Στα προάστια του Αυστίν στο Τέξας, ο Joel Ξεφεύγει από το χάος που έχει δημιουργηθεί μαζί την κόρη του, Sarah, και τον αδερφό του, Tommy. Καθώς Ξεφεύγουν, η Sarah πυροβολείται από ένα στρατιώτη και Ξεψυχά στα χέρια του Joel. Στα επόμενα είκοσι χρόνια που ακολουθούν, το μεγαλύτερο μέρος του πολιτι-

σμού έχει καταστραφεί από Τη Μόλυνση η οποία δημιουργήθηκε από ένα μεταλλαγμένο στέλεχος του μύκητα Cordyceps και λέγεται Εγκεφαλική Λοίμωξη Cordyceps η Εν συντομία CBI (Cordyceps Brain Infection).

Πλοκή.

Οι επιζώντες ζουν σε αυστηρά περιφρουρημένες ζώνες καραντίνας, ανεξάρτητα καταλύματα και νομαδικές ομάδες. Ο Joel εργάζεται ως λαθρέμπορος μαζί με τη συνάδελφό του, Tess, στη ζώνη καραντίνας της Βοστώνης. Κινηθούν τον Robert, έναν έμπορο της μαύρης αγοράς, για να πάρουν πίσω ένα κουτί με κλεμμένα πυρομαχικά. Πριν η Tess τον σκοτώσει, ο Robert αποκαλύπτει πως συνεργαζόταν στην ανταλλαγή αγαθών με τους Fireflies, μία αντάρτικη ομάδα εναντίον των αρχών των ζωνών καραντίνας. Η αρχηγός των Fireflies, Marlene, υπόσχεται να διπλασιάσει τα δικά τους κλεμμένα πυρομαχικά αν μεταφέρουν ένα έφηβο κορίτσι, την Ellie, στο κρησφύγετο των Fireflies στο κτήριο του καπιτωλίου της

Βοστώνης, έξω από την καραντίνα. Ο Joel, η Tess και η Ellie διαφεύγουν τη νύχτα, αλλά μετά από μία επαφή με ένα περίπολο, ανακαλύπτουν πως η Ellie είναι μολυσμένη από το μύκητα. Η ίδια ισχυρίζεται ότι έχει μολυνθεί πριν τρεις βδομάδες, τη στιγμή που η πλήρης μετάλλαξη ολοκληρώνεται σε λιγότερες από δύο ημέρες, και ότι η ανοσία της μπορεί να οδηγήσει σε κάποια θεραπεία.

Οι τρεις φτάνουν στον προορισμό τους, το καπιτώλιο της Βοστώνης, μέσα από ορδές μολυσμένων, αλλά ανακαλύπτουν πως οι Fireflies που βρίσκονταν εκεί, έχουν σκοτωθεί. Η Tess τότε αποκαλύπτει πως έχει δαγκωθεί από ένα μολυσμένο και, συνειδητοποιώντας το πόσο σημαντική είναι η Ellie, θυσιάζεται στους στρατιώτες που τους κυνηγούν, ώστε ο Joel και η Ellie να δραπετεύσουν. Ο Joel αποφασίζει να βρει τον αδερφό του, Tommy, πρώην μέλος των Fireflies, ελπίζοντας πως θα μπορέσει να εντοπίσει τους εναπομείναντες Fireflies.





Η πλοκή του παιχνιδιού βασίζεται σε 4 ήρωες οι οποίοι προσπαθούν να φέρουν ένα μαγικό διαμάντι στη θέση του για να μπορέσουν να σώσουν το jumanji. Ο κάθε ήρωας έχει τις δικές του δεξιότητες αλλά και αδυναμίες που πρέπει να προσέχουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γιατί έχουν μόνο 3 ζωές. Η πλοκή διαδραματίζεται τη ζούγκλα, σε μια παλιά πόλη και διάφορα ενδιαφέροντα μέρη. Στην ουσία ο σκοπός είναι να βρουν το διαμάντι να το βάλουν στη θέση του για να μπορέσουν να βγουν από την πόλη του jumanji.

Jumanji

Κεντρική ιδέα: Το θέμα του παιχνιδιού δεν είναι άλλο από την ομώνυμη ταινία του 1995 με πρωταγωνιστή τον Ρόμπιν Γουίλιαμς και βασίζεται στον πίνακα του παιχνιδιού Jumanji. Η μουσική και τα γραφικά που ταξιδεύουν τον χρήστη στην άγρια ζούγκλα, απογειώνουν την εμπειρία του κάτι που μαρτυρά και η σημαντική διάκριση του συγκεκριμένου video slot.

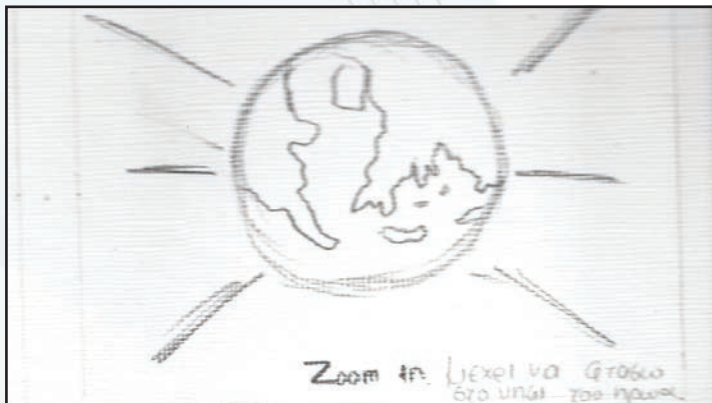




Storyboard

ξ

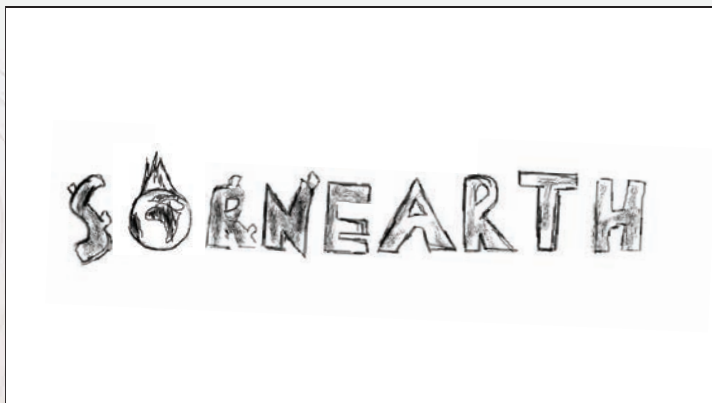
Διάγραμμα Ροής



Σκηνή: 1 Πλάνο: 1

Δράση: Το intro του παιχνιδιού ξεκινάει με ένα γενικό πλάνο του διαστήματος και αμέσως μετά ένα zoom in στον πλανήτη

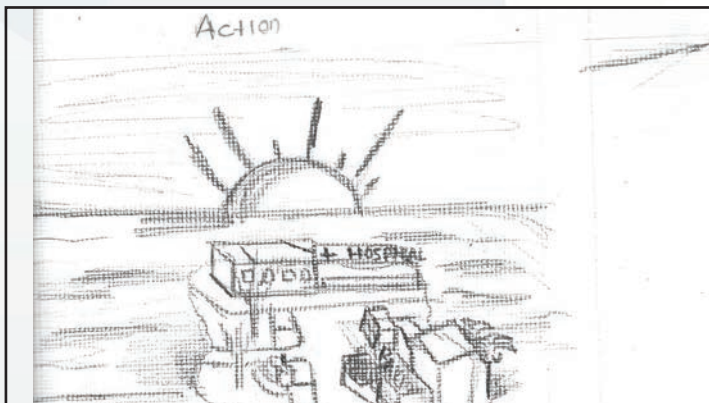
Ήχος: Ακούγεται ο ήχος του παιχνιδιού ξεκινάει χαμηλά και ύστερα δυναμώνει.



Σκηνή: 1 Πλάνο: 1

Δράση: Στη συνέχεια εμφανίζεται το λογότυπο του παιχνιδιού

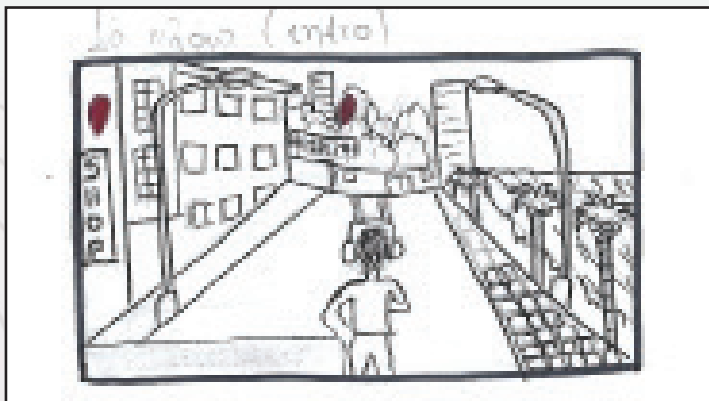
Ήχος: Συνεχίζεται ο ήχος στην ίδια σταθερή ένταση.



Σκηνή: 2 Πλάνο: 2

Δράση: Γενικό πλάνο στην πόλη από ψηλά και σιγά σιγά zoom in

Ηχος: Συνεχίζεται ο ήχος στην ίδια σταθερή ένταση.



Σκηνή: 2 Πλάνο: 3

Δράση: Το πλάνο αλλάζει με fade in και εμφανίζεται ο ήρωας από την πίσω όψη να τρέχει.

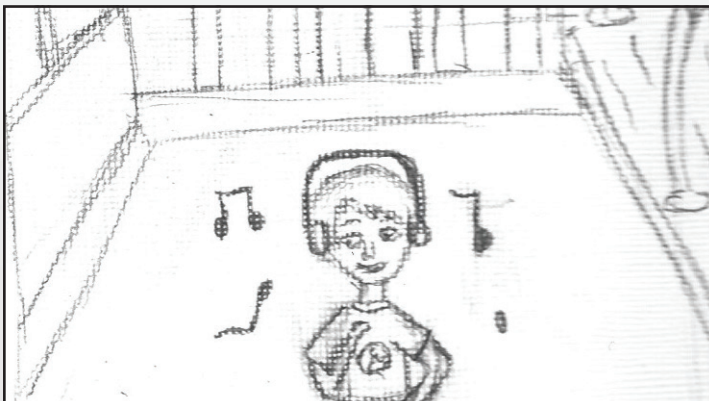
Ηχος: Συνεχίζεται ο ήχος στην ίδια σταθερή ένταση.



Σκηνή: 2 Πλάνο: 4

Δράση: Η κάμερα κάνει transition και με cut εμφανίζεται ένα κοντινό στον ήρωα

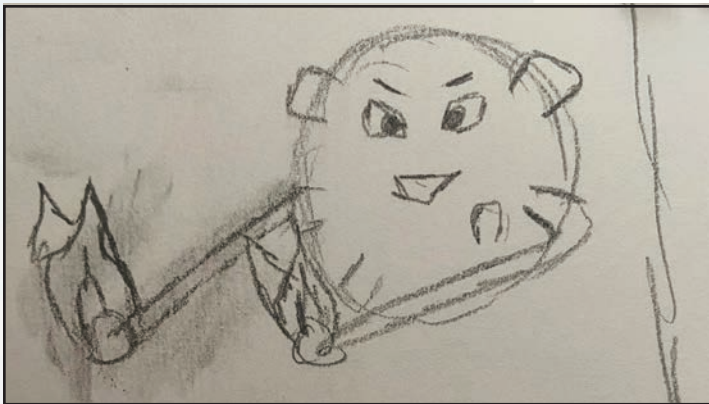
Ήχος: Ακούγεται ο ήχος του παιχνιδιού που είναι ήχος δράσης



Σκηνή: 2 Πλάνο: 5

Δράση: Zoom cut από τον ήρωα ο οποίος συνεχίζει να τρέχει.

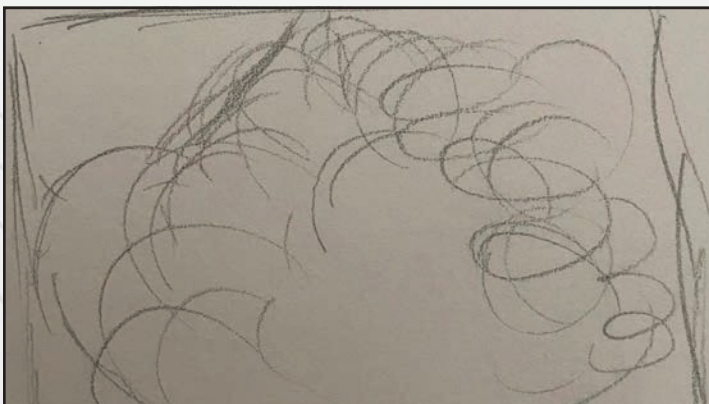
Ήχος: Ο ίδιος ήχος



Σκηνή: 3 Πλάνο: 6

Δράση: ουτ αλλάζει πλάνο και εστιάζει στον εχθρό του παιχνιδιού ο οποίος από τον ουρανό περιστρέφεται και ρίχνει covid με φωτιά ώστε να καταστρέψει το νησί

Ηχος: Ακούγεται ο ίδιος ήχος



Σκηνή: 3 Πλάνο: 7

Δράση: ουτ εμφανίζονται μια έκρηξη που περιβάλλει όλη την οθόνη και μετά φεύγει με fade ουτ

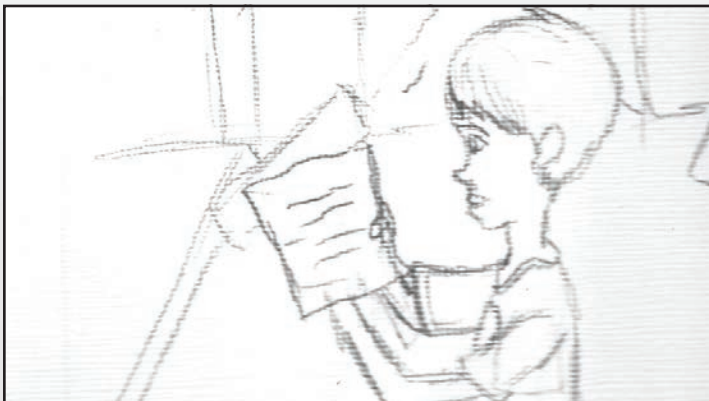
Ηχος: Ακούγονται η έκρηξη



Σκηνή: 2 Πλάνο: 8

Δράση: cμτ η πόλη καίγεται και καταστρέφεται πίσω του ενώ εκείνος δεν έχει συνειδητοποιήσει ακόμα

Ηχος: Ακούγονται κερανοί



Σκηνή: 2 Πλάνο: 9

Δράση: cμτ συνειδητοποιεί τι έχει συμβεί διαβάζοντας ένα βιβλίο που βρίσκει κάτω

Ηχος: Ακούγεται π ήχος του παιχνιδιού

Ο ήρωας αρχίζει να ψάχνει για μάσκες και αντισηπτικά κρυμμένα στο πρώτο μέρος

Υπάρχουν κάποια θαμμένα στην άμμο.

Υπάρχει η επιλογή να επιλέξει έναν από τους φοίνικες και να εμφανιστεί μάσκα και η φόρμα απώθησης.

Να πάει στο περίπτερο να κάνει ένα QUIZ αντικειμένων με σωστό συνδυασμό και να κερδίσει

Ο ήρωας αρχίζει να καταπολεμάει τα covid_creature

Πατώντας πάνω τους παρατεταμένα

Φορώντας μάσκα δεν τον αγγίζουν

Χτυπώντας με το αντισηπτικό πεθαίνουν

Περνάει στο δεύτερο μέρος στο νοσοκομείο

1η πόρτα: Στο δωμάτιο των con-πλασμάτων

2η πόρτα: Στην ταράτσα του νοσοκομείου όπου θα πρέπει να βρει που είναι το δεύτερο αντικείμενο.

3η πόρτα: Θα βρεθεί μέσα στην κεντρική είσοδο του νοσοκομείου , όπου θα πρέπει να αντιστοιχίσει τις σωστές λέξεις με το σωστό αντικείμενο.

Περνάει στο τρίτο μέρος στο κήπο

**Χ δίπλα στο
συντριβάνι:**

έχει τη μάσκα οξυγόνου

Χ μέσα στα δέντρα:
βγαίνουν cov-creature

Χ στα παγκάκια: υπάρχουν
αντισηπτικά

Promoting Poster

Πρωθητική Αφίσα



ΤΕΛΟΣ