
Σχεδιασμός Ψηφιακού Παιχνιδιού

Πτυχιακή Παρουσίαση “Lewisia”

Θεολόγη Γεωργία
Α/Μ: 17064

Υπεύθυνος καθηγητής: Δρ Σπυρίδων Σιάκας
Βοηθός καθηγητή: Υπ. Δρ Τριβέλλα Λαμπρινή

Ακ. Έτος 2021 - 2022

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής



Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Σχολή Γραφικών Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Οπτικής και Γραφιστικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία: **“Lewisia”**

Συγγραφέας: **Θεολόγη Γεωργία**
Α/Μ: **17064**

Επιβλέπων: **Σπυρίδων Σιάκας**

Αθήνα, Φεβρουάριος 2022



Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Σχολή Γραφικών Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Οπτικής και Γραφιστικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία με θέμα: “**Lewisia**”

**Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου
και του Εισηγητή**

Η πτυχιακή εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την
κάτωθι εξεταστική επιτροπή

Aa	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Σιάκας Σπυρίδων	ΑΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
2	Μούρη Ελένη	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
3	Μετζητάκος Ρωσσέτος	ΕΠ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη, Θεολόγη Γεωργία του Ανδρέα, με αριθμό μητρώου 17064, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης, αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου”

Η Δηλώσα



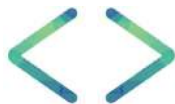
Συμβολισμός εικονιδίων



Πατώντας τις τρεις μπάρες, μεταφέρεστε στο μενού των περιεχομένων.



Έχει χρησιμοποιηθεί tutorial από το διαδίκτυο και πατώντας το εικονίδιο, μεταφέρεστε στο σύνδεσμό του.



Τα βελάκια σας πηγαίνουν μπρος και πίσω στις ενότητες.



Έχει χρησιμοποιηθεί ήχος από το διαδίκτυο και πατώντας το εικονίδιο, μεταφέρεστε στο σύνδεσμό του.



Έχει χρησιμοποιηθεί εικόνα από το διαδίκτυο και πατώντας το εικονίδιο, μεταφέρεστε στο σύνδεσμό της.



Έχει χρησιμοποιηθεί video από το διαδίκτυο και πατώντας το εικονίδιο, μεταφέρεστε στο σύνδεσμό του.

Όλες οι εικόνες που έχουν χρησιμοποιηθεί για να παρουσιαστούν τα παιχνίδια: OXENFREE, Child of Light, Limbo, Inside και Little Nightmares, θα είναι σε κοινό αρχείο Drive που μπορεί να βρεθεί στην πρώτη εικόνα της ενότητας του Oxenfree.

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή

Σενάριο

Σχεδιαγράμματα ροής

Χαρακτήρας

Game Levels

2. Έρευνα - Παρουσίαση παιχνιδιών

Oxenfree

Δεξιότητες παιχνιδιού

Πατώντας πάνω στα υπογραμμισμένα στοιχεία, μεταφέρεστε αυτόματα στην αντίστοιχη ενότητα.

Μερικές ακόμα προτάσεις

Child of Light

Limbo

Inside

Little Nightmares

3. Πορεία σχεδιασμού

Κεντρικός χαρακτήρας

Σχεδιασμός των game levels

Επιρροές σχεδίασης περιβάλλοντος

Φωτιά, Νερό και Ανεμοστρόβιλος

MP και HP energy balls

Unity

Χώρος

Σφαίρες MP & HP

Χαρακτήρας

UI design

Logo

Health bar

Opening και Ιστορία

Loading screen

Menu buttons

Οι δυνάμεις του χαρακτήρα

Αναγέννηση

Προστασία

Τηλεκίνηση

Μαγικός λίθος

Υφή

Έκρηξη

Particle System

Τρέιλερ παιχνιδιού

1η δοκιμή

2η δοκιμή

4. Τελικές εικόνες (rendering)

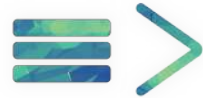
5. Βιβλιογραφία

Εικόνες

Ήχοι

Tutorials

Βίντεο



Εισαγωγή

Η πτυχιακή αφορά την παρουσίαση δημιουργίας γραφικών, μοντέλων και level design για ένα **platform game**. Χρησιμοποιήθηκαν κυρίως τα προγράμματα **Blender 3D**, **After Effects**, **Unity** και **Photoshop**.

Όνομα παιχνιδιού: **Lewisia**

Ταυτότητα: **Παιχνίδι επιλογών**

Target group: **Ηλικίες 13+**

Σκοπός: **Καλλιέργεια αισθήματος ευθύνης και περιβαλλοντικής κινητοποίησης**

Είδος: **2.5D**





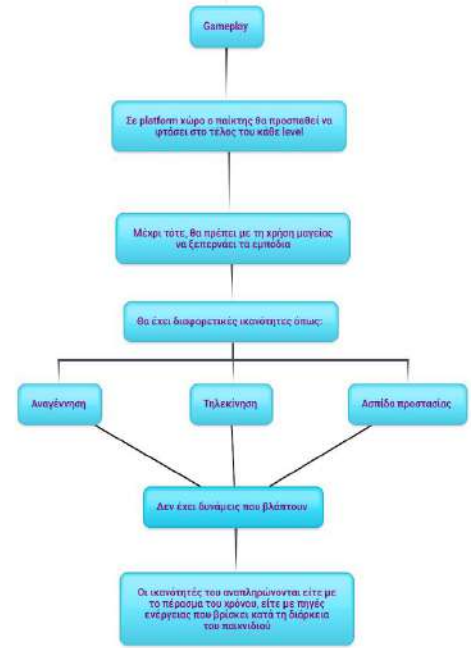
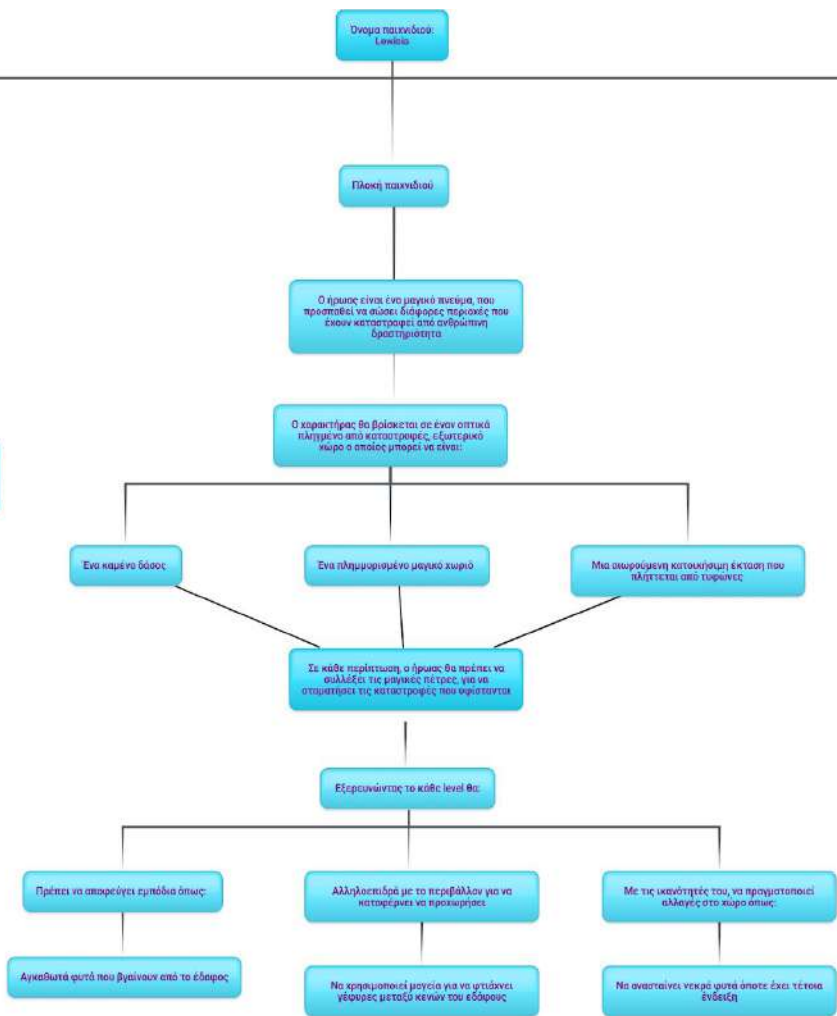
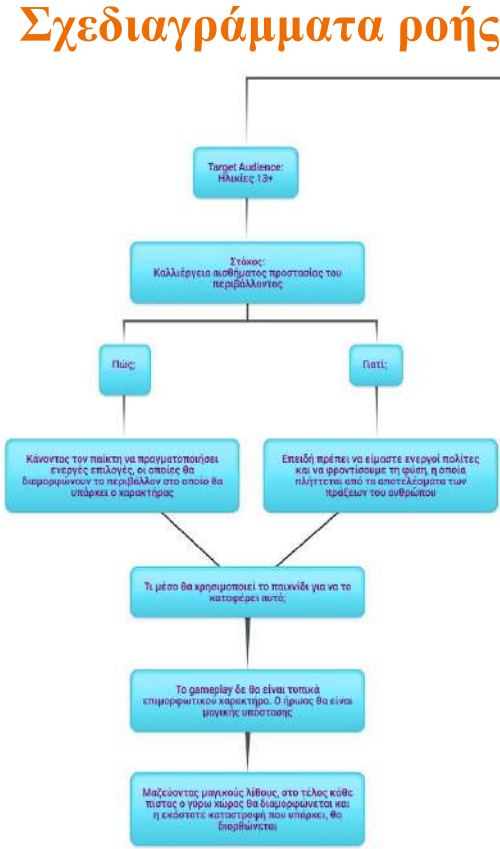
Σενάριο

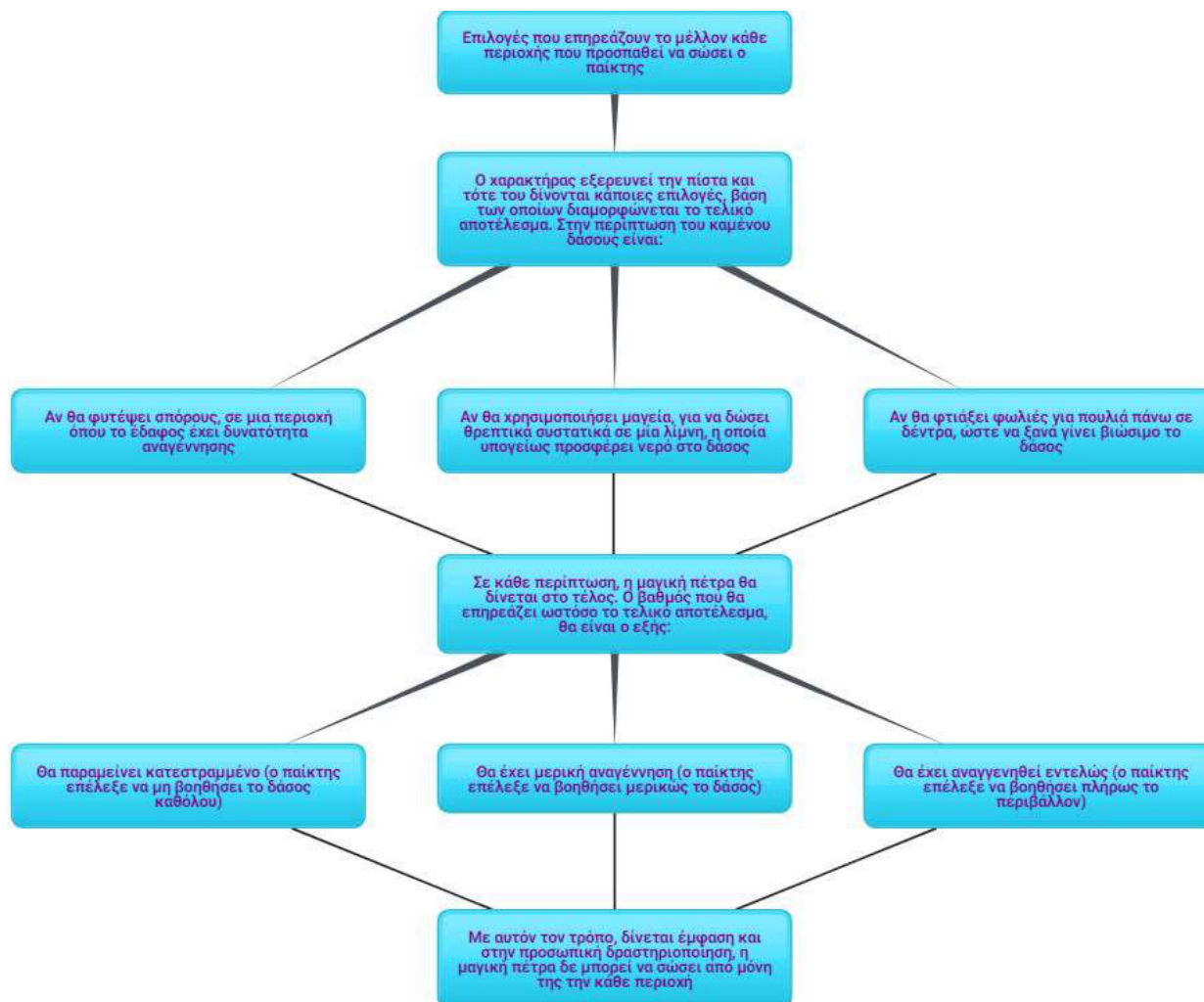
Το όνομα του παιχνιδιού θα είναι **Lewisia**. Πρόκειται για ένα είδος φυτού, το οποίο σηματοδοτεί την αναγέννηση. Το ίδιο το παιχνίδι θα πραγματοποιείται την αναγέννηση περιβαλλοντικά κατεστραμμένων περιοχών από ανθρώπινες επιδράσεις (δε θα φαίνεται ξεκάθαρα, θα βλέπουμε το αποτέλεσμα και όχι πώς κατέληξε, η κάθε περιοχή - πίστα στην κατάσταση που θα εντοπίζεται).

Το πνεύμα τη φύσης με το οποίο θα εξερευνά ο παίκτης το παιχνίδι, θα έχει ως στόχο του να σώσει την κάθε περιοχή. Θα είναι ένα 2.5D παιχνίδι με target group ηλικίες 13+.



Σχεδιαγράμματα ροής

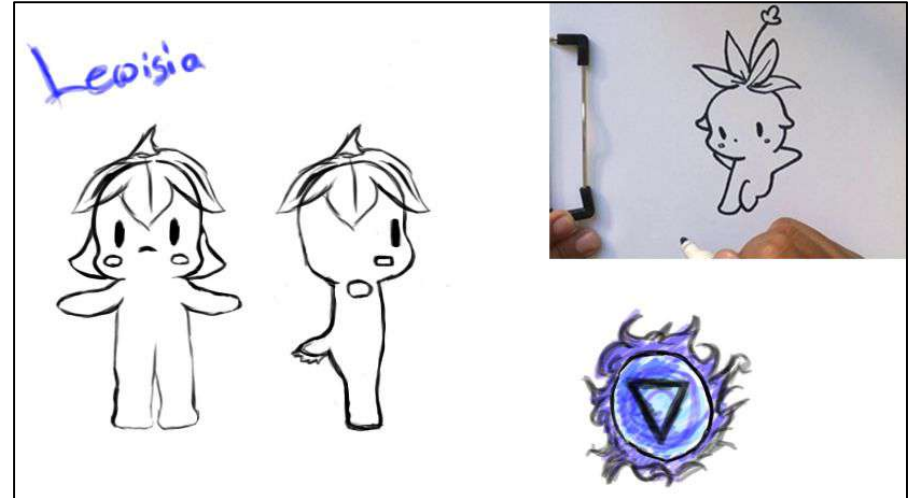






Χαρακτήρας

Ο κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, είναι ένα πνεύμα της φύσης. Η υφή που έχει το σώμα του, πηγάζει από μάρμαρο, το οποίο είναι ένα φυσικό υλικό. Στόχος του είναι να σώσει την κάθε πίστα/περιβάλλον, η οποία έχει πληγεί από κάποιου είδους καταστροφής. Έμπνευση αποτέλεσε ένα σχέδιο που βρήκα στο διαδίκτυο, το οποίο αναδιαμορφώθηκε στο πλάσμα που βλέπουμε στο παιχνίδι.



Πάνω δεξιά, η αρχική εικόνα που πηγάζει από το διαδίκτυο. Το “T pose” είναι η προσωπική μου ερμηνεία για την εμφάνιση του χαρακτήρα, η οποία σχεδιάστηκε στο photoshop.



Όπως θα αναφερθεί και σε παρακάτω κεφάλαιο, η υφή του καπέλου χρειάστηκε να αλλάξει. Στην ενότητα Unity - Χαρακτήρας, θα υπάρξει μεγαλύτερη εμβάθυνση. Η όψη που φαίνεται εδώ πλησιάζει το τελικό της Unity

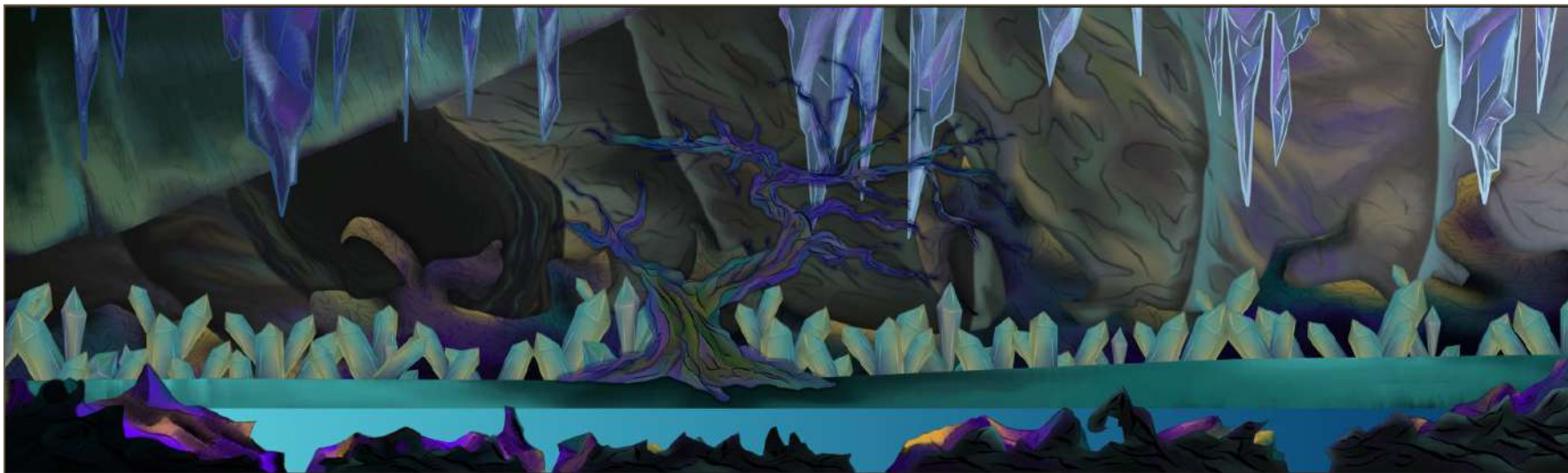




Game Levels



Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η πρώτη πίστα, είναι ένα 2D καμένο δάσος, σχεδιασμένο στο photoshop. Μεγαλύτερη ανάλυση ως προς τη σχεδίαση, θα δούμε παρακάτω



Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η πρώτη πίστα, είναι μια 2D πλημμυρισμένη σπηλιά, σχεδιασμένη στο photoshop. Μέσα από τα άνθη του δέντρου, γεννιούνται τα πλάσματα/πνεύματα (όπως ο κεντρικός χαρακτήρας, αλλά εξαιτίας της πλημμύρας, έχει ξεραθεί από υπερβολική δόση νερού. Το νερό θα το δούμε σε παραπάτω ενότητα κανονικά μες το level και θα είναι στη θέση του γαλάζιου gradient



Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η τρίτη πίστα, είναι μια 2D ξεραμμένη πεδιάδα, σχεδιασμένη στο photoshop



OXENFREE

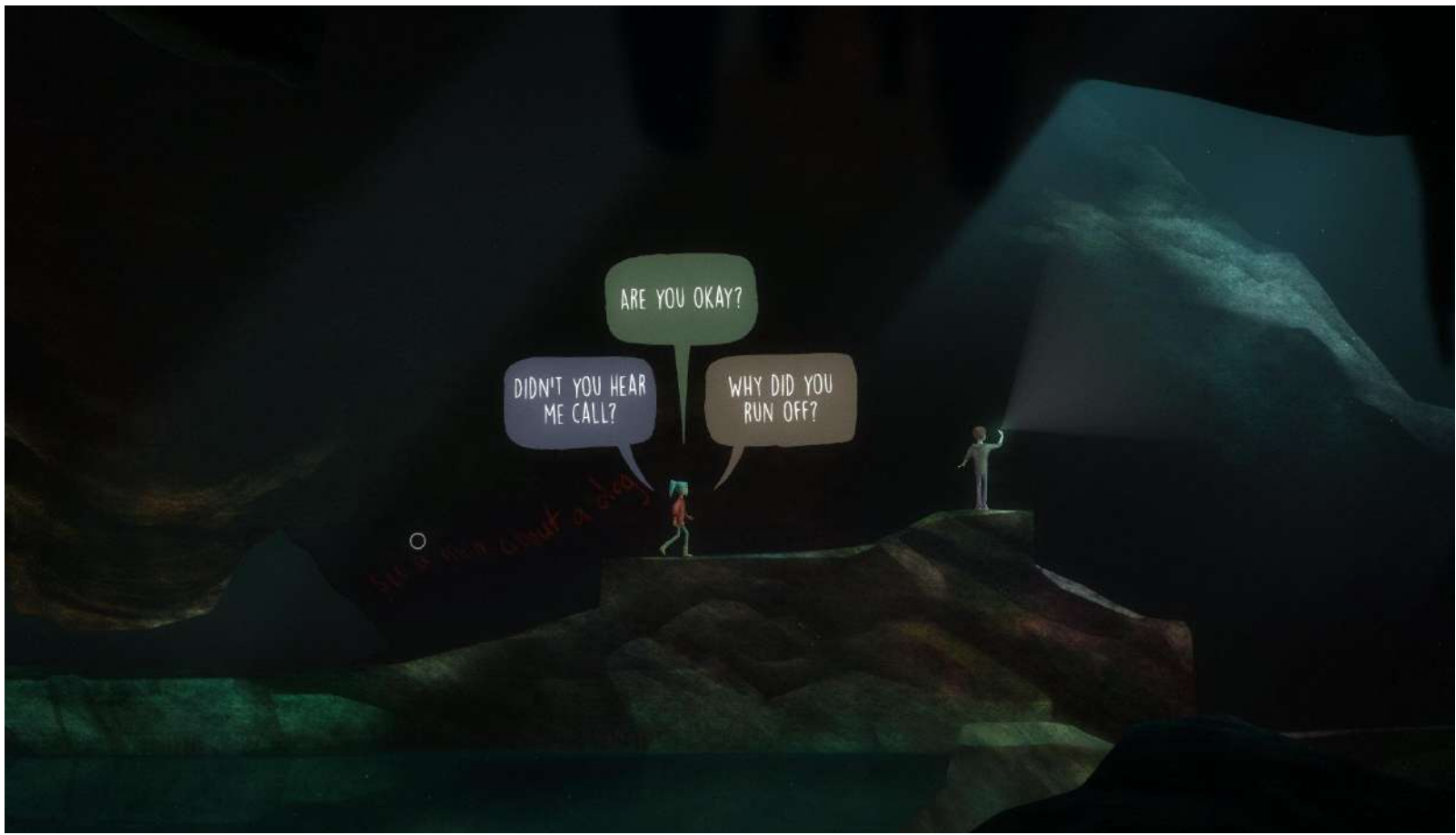




Oxenfree

Το “Oxenfree” είναι ένα παιχνίδι οπτικής 2.5D. Τα μοντέλα είναι των χαρακτήρων είναι 3D ενώ τα περιβάλλοντα, 2D. Είναι story driven, με τους διαλόγους και τις αποφάσεις του παίκτη, να είναι εκείνες που αλλάζουν την πορεία και το τελικό αποτέλεσμα. Ο λόγος επιλογής του ως κύρια επιρροή πηγάζει από το ύφος της σχεδίασης, το οποίο δεν είναι παραδοσιακό 2D platform. Καταφέρνει να γίνεται περισσότερο εμβυθιστικό για καλύτερο gameplay.





Το ιδιαίτερα καλαισθητικό περιβάλλον, ξεπερνάει τους περιορισμούς του 2D gameplay, κερδίζει το θεατή και τα bubble speeches, ενώνονται ομοιόμορφα με το γενικό ύφος του παιχνιδιού.

Μπορούμε να δούμε πως τα χρώματα ακολουθούν μια συγκεκριμένη παλέτα, η οποία αναδεικνύει πως κάτι παράξενο συμβαίνει στο μέρος όπου βρίσκονται οι ήρωες. Για να ξεχωρίζουν από τους πράσινους τόνους, οι χαρακτήρες έχουν θερμά ή πολύ φωτεινά στοιχεία σε σχέση με το χώρο. Ο τρόπος ένωσης του 3D με το 2D είναι εκείνος που μου κέντρισε το ενδιαφέρον και θα ήθελα να καταφέρω να το χρησιμοποιήσω και στην προσωπική μου εργασία.



OXENFREE

START

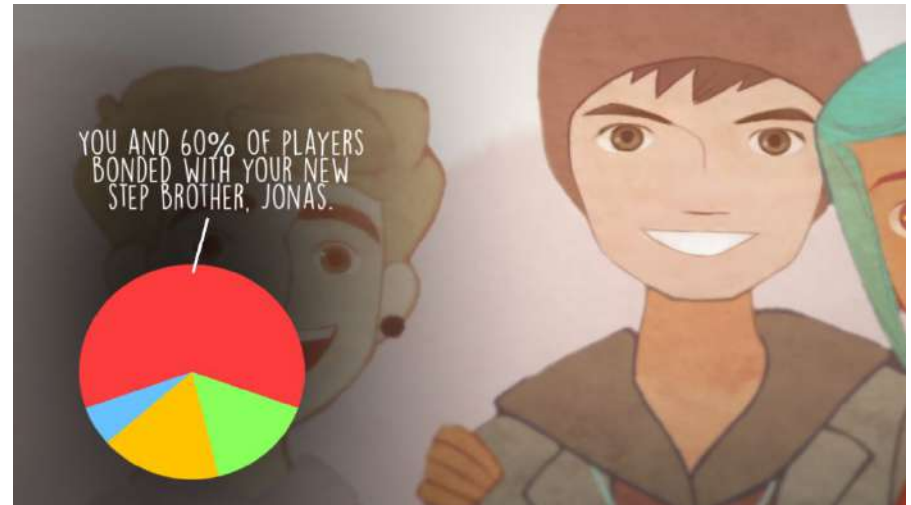
Το title screen, είναι απλό και εμπεριέχει το όνομα του παιχνιδιού με ένα κουμπί start. Δεν έχει background και επικρατεί μια γενική λιτότητα.

Το main menu, έχει ένα χάρτη, ο οποίος δείχνει τα main objectives και βοηθάει στην πλοήγηση των παικτών.

Ανάλογα με την τοποθεσία του παίκτη, η ανάλογη περιοχή χρωματίζεται. Τα loading screens, προκύπτουν από φωτογραφίες που τραβάνε οι χαρακτήρες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, με τον τίτλο να έχει μια μορφή που θυμίζει παράσιτα. Τα τέλη του παιχνιδιού, διαμορφώνονται από τις επιλογές των παικτών. Με στατιστικά μπορεί να δει ο παίκτης πόσοι ακόμα έκαναν κοινές επιλογές.



OXENFREE



Ολοκληρώνοντας, ο συνδυασμός του 2D περιβάλλοντος με τον 3D χαρακτήρα και την παρουσία βάθους σε ένα γενικά platform παιχνίδι, είναι τα στοιχεία του Oxenfree που θα ήθελα να αξιοποιήσω και στο δικό μου project. Η έμφαση στο σχεδιασμό του χώρου και την απλουστευμένη μορφή της τυπογραφίας, ίσως να είναι κάτι που θα υπάρξει σαν ύφος στο παιχνίδι που θα κατασκευάσω. Οι τελικές επιλογές θα πραγματοποιηθούν κατά τη δημιουργία του.





Δεξιότητες παιχνιδιού

Το “Oxenfree” απαιτεί ταχύτητα από τον παίκτη, εξαιτίας του σύντομου χρονικού διαστήματος που του δίνεται για να επιλέξει τις απαντήσεις που θα καθορίσουν τη συνέχεια του gameplay. Επίσης, η προσωπική αντίληψη και η κριτική σκέψη, αφού η κάθε έκβαση των αποτελεσμάτων προκύπτουν από μια σειρά επιλογών που είναι καθαρά βάση των απόψεων του παίκτη. Τέλος, το παιχνίδι είναι μια “λούπα” χωρίς πραγματική ολοκλήρωση, δίνοντας τη δυνατότητα για πειραματισμό.





Μερικές ακόμα προτάσεις

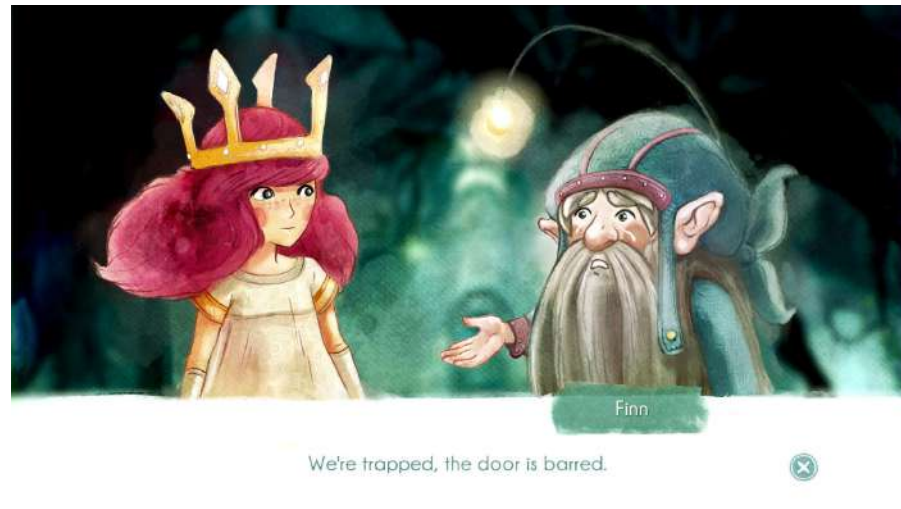
Ακόμα, παρόμοιες επιρροές αποτελούν τα παιχνίδια: “Child of Light”, που είναι platform συνδυάζει 3D μοντέλα με 2D περιβάλλοντα, το “Limbo” που είναι platform με 3D μοντέλα και background, όπως και το “Inside” που ακολουθεί τη νοοτροπία του “Limbo”. Τέλος, το “Little Nightmares”, που έχει μεγαλύτερη την αίσθηση του βάθους, που αν και είναι εξ ολοκλήρου 3D, κινείται ο παίκτης σε platform μορφή, μερικές φορές έχοντας τη δυνατότητα να πάει και επί του άξονα y.

CHILD OF LIGHT[®]



ULTIMATE EDITION





LIMBO



MENU

RESUME
START NEW GAME
LOAD CHAPTER
SETTINGS
EXIT



LIMBO

LIMBOGAME.ORG

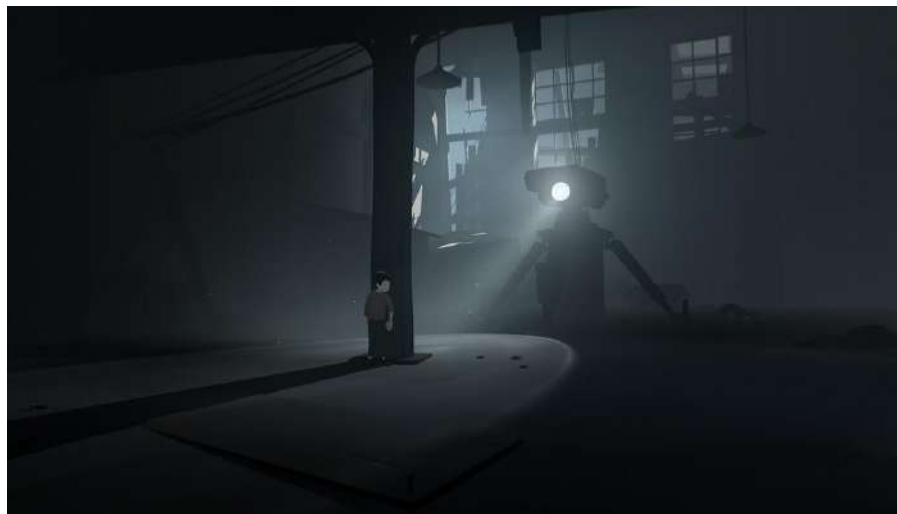




PLAYDEAD'S
INSIDE

INSIDE

RESUME
LOAD
SETTINGS
QUIT





LITTLE

NIGHTMARES

COMPLETE EDITION

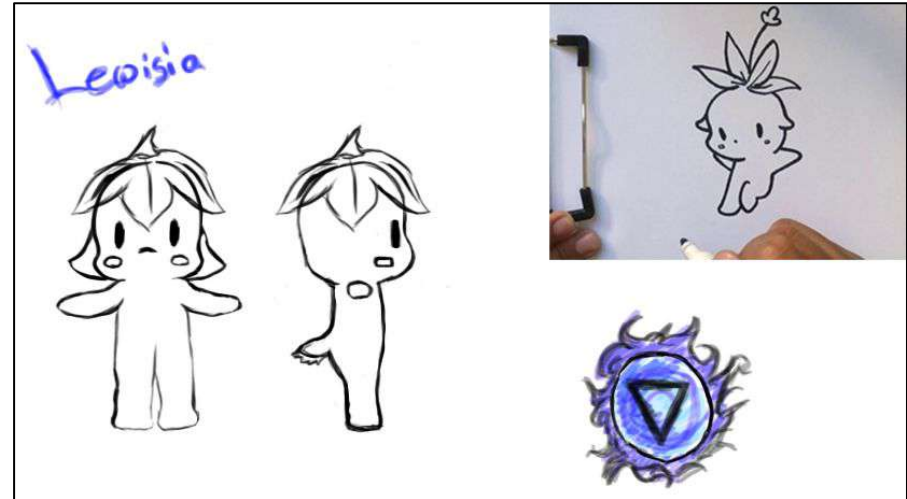




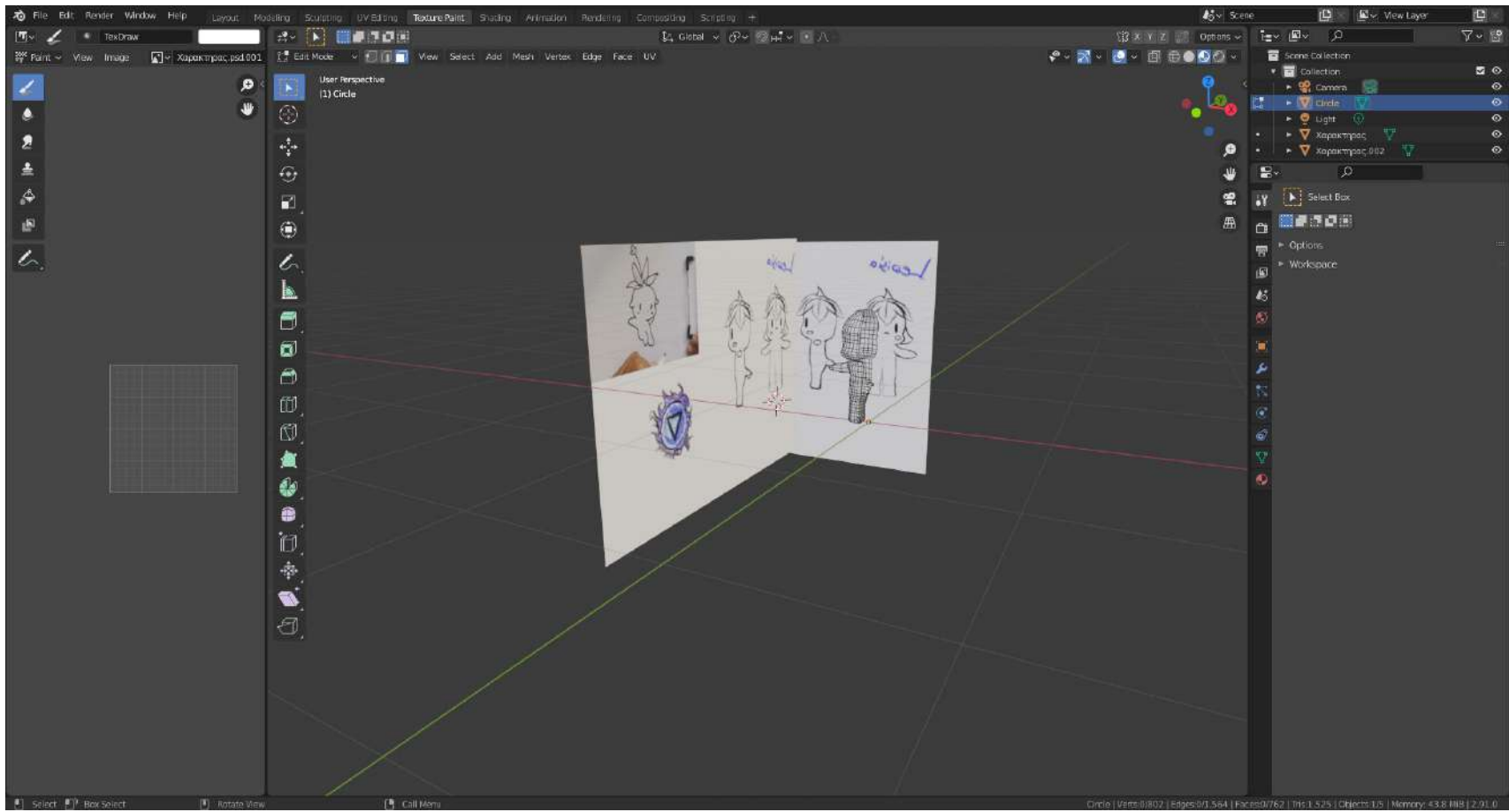


Κεντρικός χαρακτήρας

Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ένα πνεύμα της φύσης. Στο Blender με extract, scale και rotate φτιάχτηκε η μία πλευρά του μοντέλου. Έπειτα, με mirror συμπληρώθηκε το άλλο του μισό. Το καπέλο που είναι φτιαγμένο από φύλλα, φτιάχτηκε ξεχωριστά, κόβοντας από ένα extracted κύκλο, τα ανάλογα σημεία με το knife.



Πάνω δεξιά, η αρχική εικόνα που πηγάζει από το διαδίκτυο. Το “T pose” είναι η προσωπική μου ερμηνεία για την εμφάνιση του χαρακτήρα, η οποία σχεδιάστηκε στο photoshop.



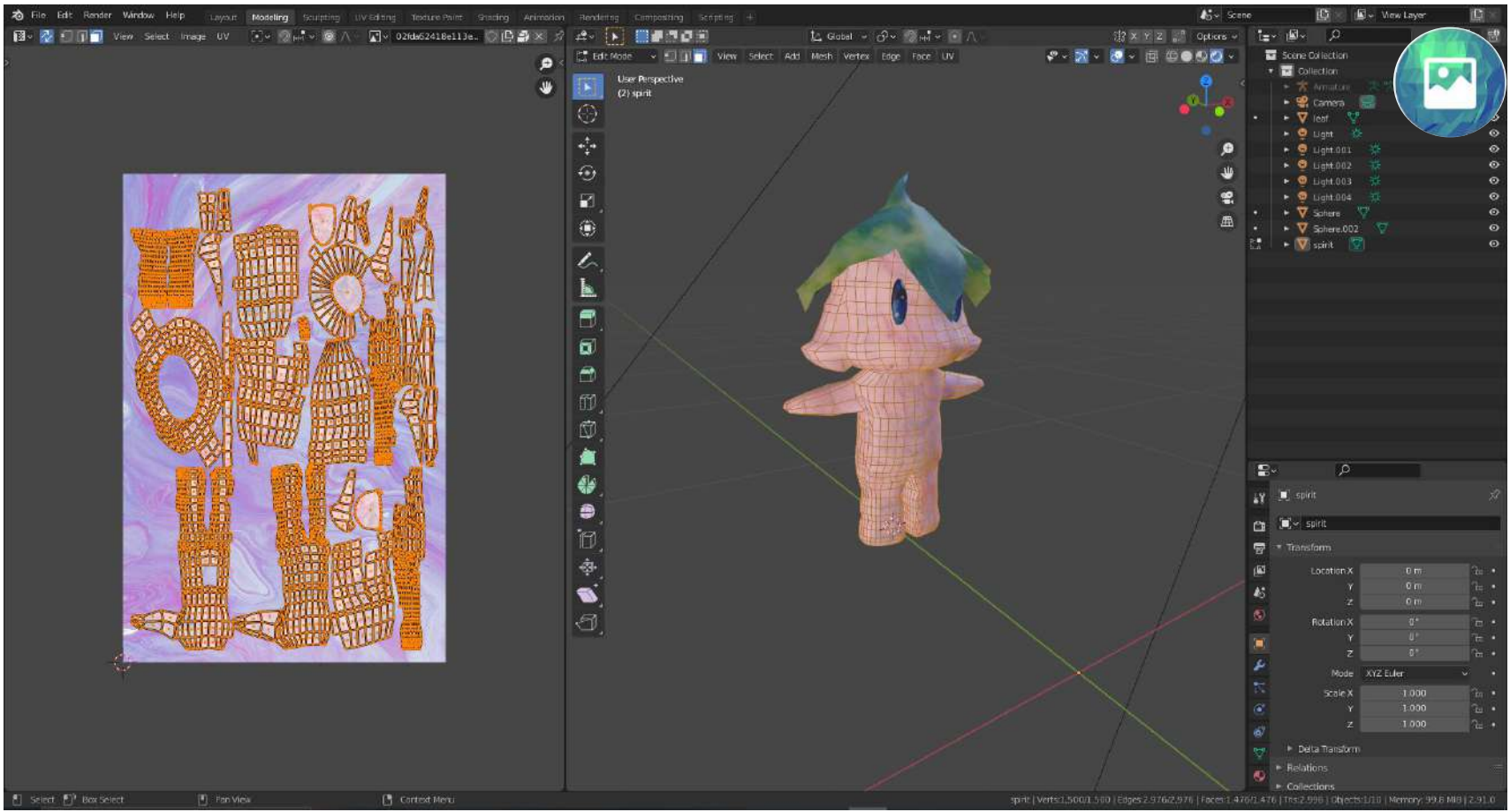
Η δημιουργία του Α' μισού του χαρακτήρα, βασισμένη στην οπτική 1 και 3. Με το modifier mirror και συμπληρώθηκε και το υπόλοιπο μισό του.

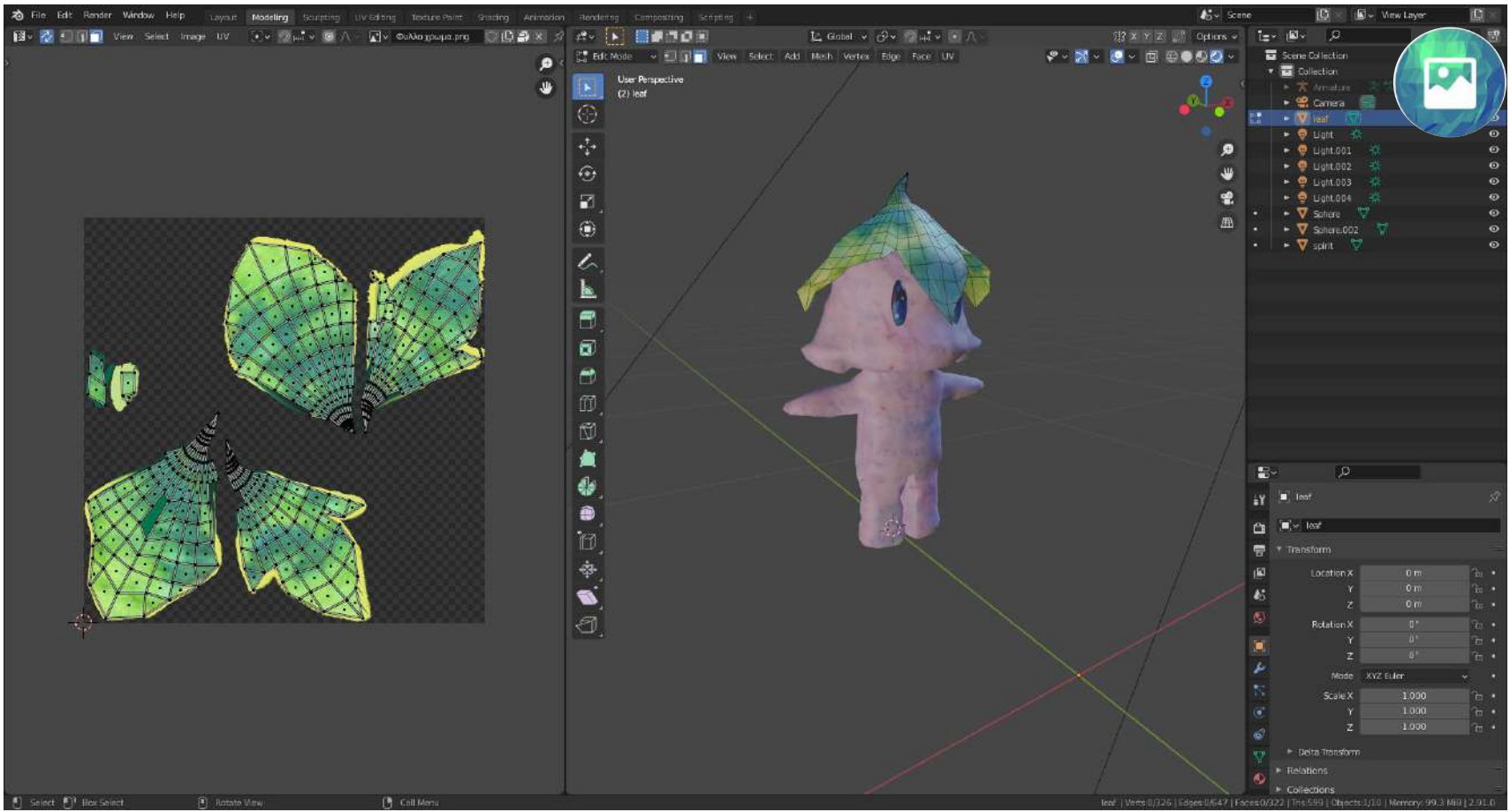


Έπειτα, δημιουργήθηκε και το καπέλο του με τον ίδιο τρόπο. Για τα μάτια, έχοντας ήδη σχηματίσει το ένα, έγινε duplicate. Έτσι, ό,τι συνέβαινε στο ένα, αυτόματα γινότανε και στο άλλο.

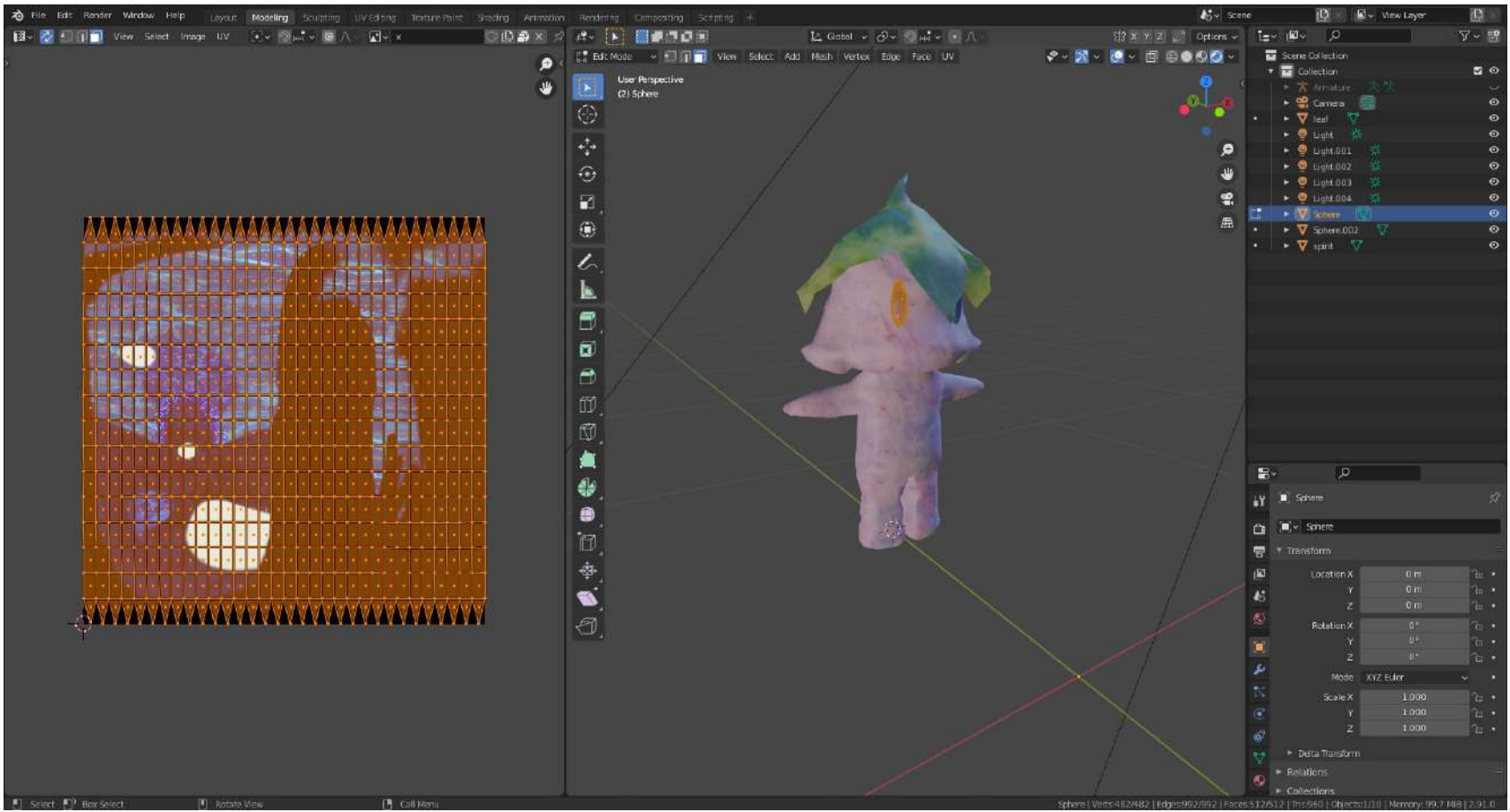
Για το χρωματισμό τόσο του μοντέλου όσο και του καπέλου, έγινε πρώτα unwrap με το smart uv project. Έχοντας τα maps τους έτοιμα, περάστηκε μία εικόνα από πάνω τους για να αποδοθεί η κατάλληλη υφή. Για να ταιριάζει με το σχέδιο του περιβάλλοντος που θα δούμε παρακάτω, στα φύλλα μπήκε μια υφή νερομπογιάς σε πράσινους τόνους. Στο πνεύμα, προστέθηκε η υφή μαρμάρου σε ροζ χρώμα. Αφού το πνεύμα σηματοδοτεί τη φύση, η επιλογή ενός υλικού που προέρχεται από αυτή, φάνηκε κατάλληλη.

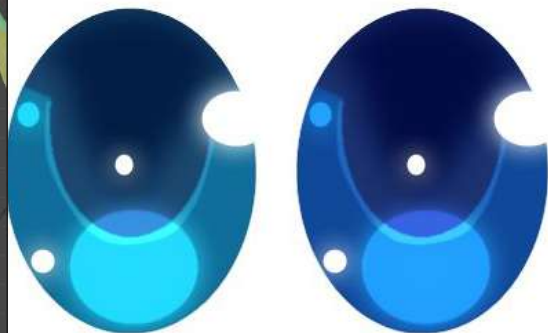
Στα μάτια του, προστέθηκε υφή από τη θάλασσα, για τους ίδιους λόγους που επιλέχθηκε και το μάρμαρο. Για το σχεδιασμό τους, υπήρξε κοινή αντιμετώπιση με το πώς σχεδιάστηκαν τα μάτια από το anime “Nagi no Asukara”, το οποίο αφορά τη θάλασσα και οι πρωταγωνιστές του ζουν εκεί.





leaf	
Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000





Το συγκεκριμένο είδος ματιών, δίνουν στο χαρακτήρα μια αθώα όψη ενώ ταυτόχρονα το συνδέουν και με τη θάλασσα. Το βάψιμό τους έγινε εξ ολοκλήρου στο Blender. Τα μάτια στα δεξιά, προέρχονται από το anime “Nagi no Asukara”.

Ο σκελετός φτιάχτηκε έχοντας ως άξονα το πώς είναι κατασκευασμένος ο σκελετός που προσφέρει το Blender. Προσαρμόστηκε στα δεδομένα του δικού μου μοντέλου και έγινε parent με empty weights. Η σύνδεση ήταν αρκετά καλή και έτσι όταν περάστηκε αργότερα στο unity, χρησιμοποιώντας το asset του Ethan, ενώθηκε χωρίς προβλήματα. Μαζί με το μοντέλο, έγινε join των ματιών και του καπέλου, ώστε να κινούνται όλα μαζί όποτε κινείται το κεφάλι.



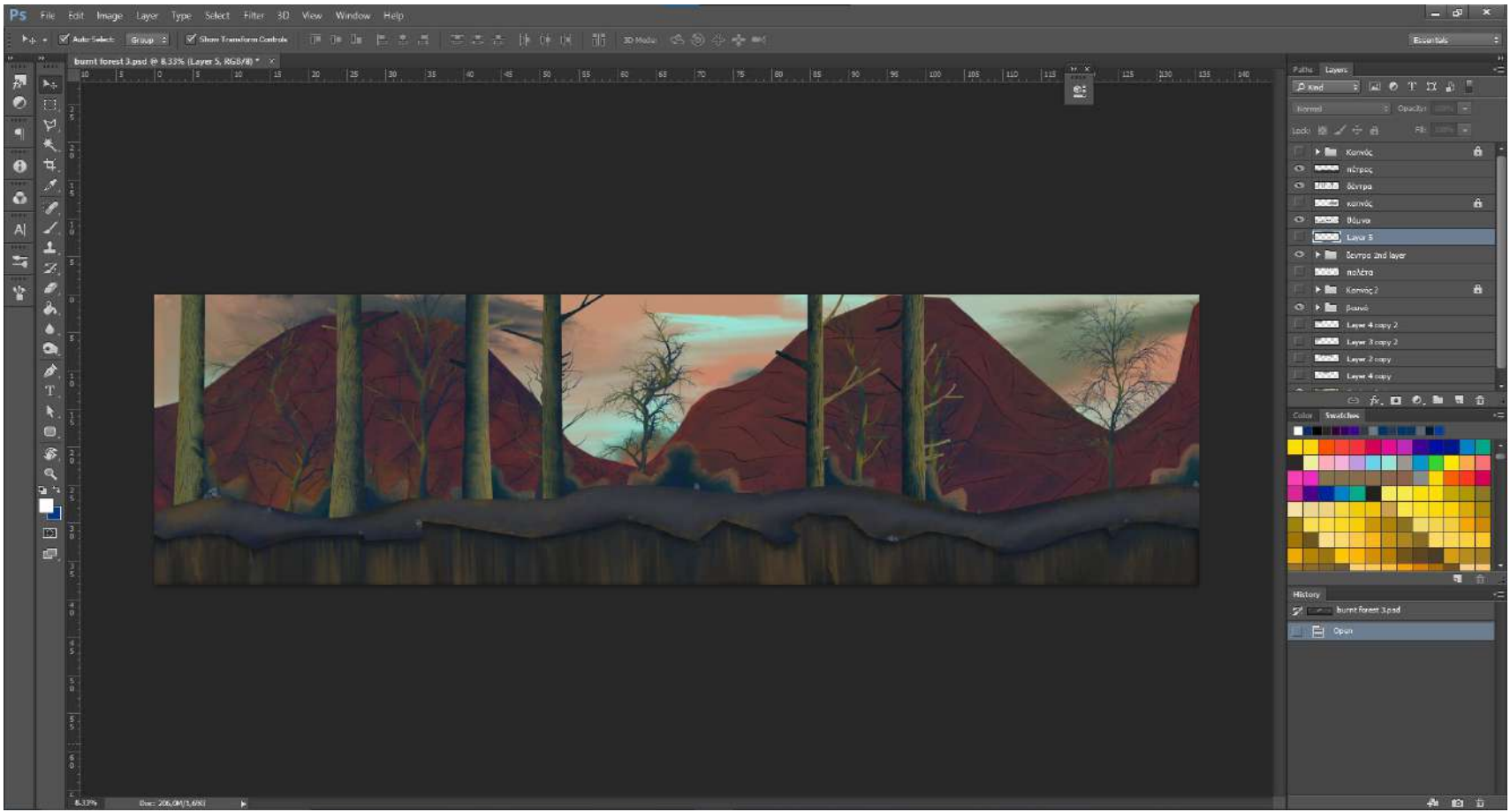
Ο προσωπικός μου σκελετός και δίπλα το reference με το σκελετό του Blender



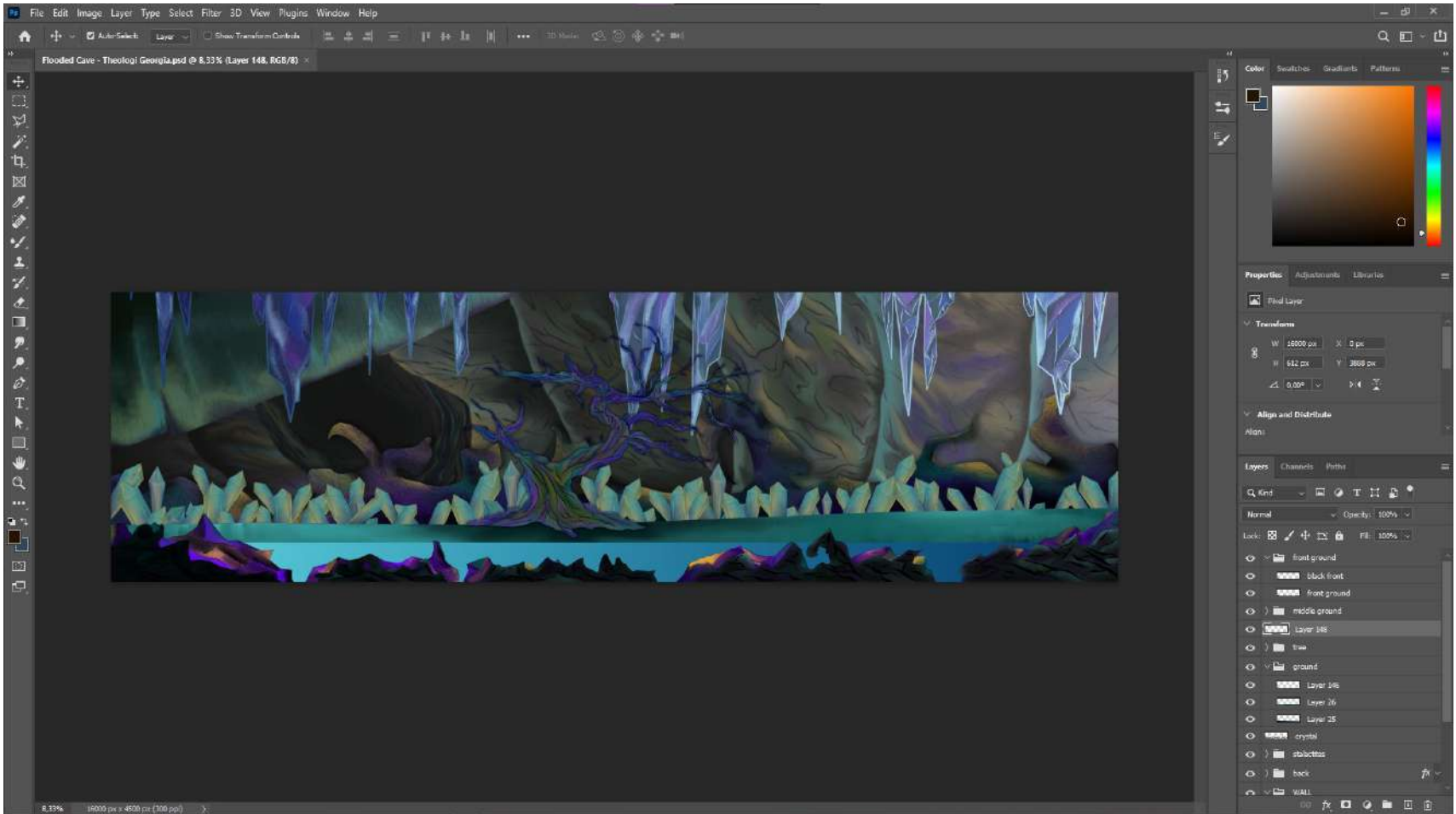
Σχεδιασμός των game levels

Το πρώτο level του παιχνιδιού, είναι το καμένο δάσος. Σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου στο Photoshop με πολλά διαφορετικά brushes ώστε να έχω το επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα. Χρησιμοποιώντας πολλαπλά layers, οι τόνοι χτίζονταν και οι σκιάσεις αναδεικνύονταν. Το δάσος θα μπορούσε να είναι μαύρο - είναι το αποτέλεσμα μιας πυρκαγιάς εξάλλου - ωστόσο δεν ήθελα να είναι μονότονο στο μάτι. Επίσης, η πράσινη χρωματική παλέτα του “Oxenfree” μπορούσε, με αρκετές επεμβάσεις, να χρησιμοποιηθεί και στο Lewisia.

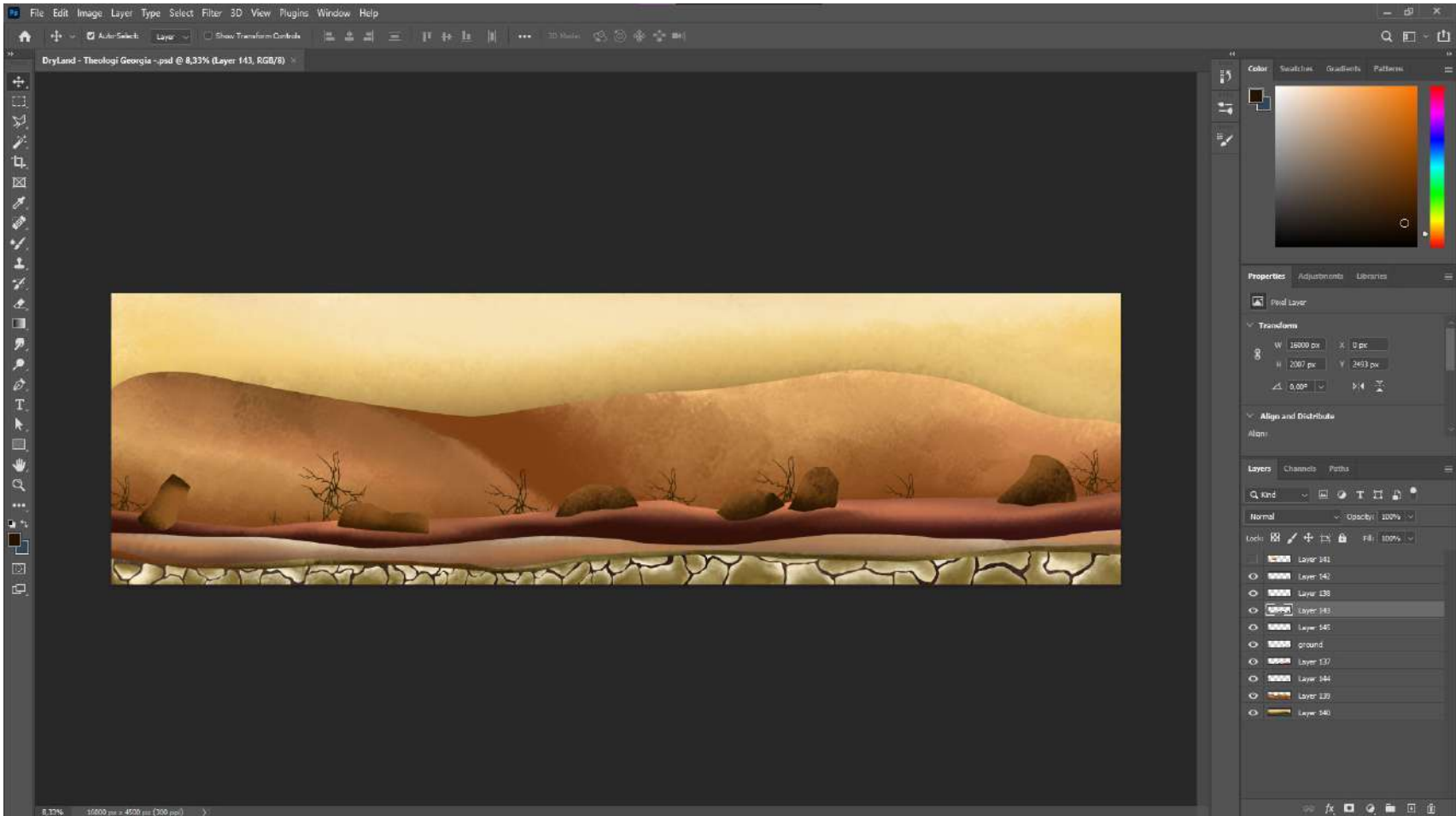
Με αυτόν τον τρόπο, η πράσινη παλέτα κάνει το χρήστη να έχει ένα συναίσθημα πως κάτι δεν πάει καλά στο χώρο που βρίσκεται. Η καταστροφή τον επηρεάζει ακόμα και αν δεν έχουμε τους μαύρους τόνους ως πρωταγωνιστές.



Το δεύτερο level είναι η πλημμυρισμένη σπηλιά. Σχεδιαστικά, φτιάχτηκε και εκείνη με τη χρήση brushes και η χρωματική του παλέτα περιέχει έντονα το μωβ, το οποίο είναι ένα χρώμα που υποδεικνύει μυστήριο/κάτι αλλόκοτο. Αυτό συμβαίνει επειδή από τα φύλλα του δέντρου γεννιούνται τα πνεύματα (όπως ο πρωταγωνιστής μας). Επειδή έχει πλημμυρίσει ωστόσο, το δέντρο έχει απορροφήσει πολύ μεγάλες ποσότητες νερού, με αποτέλεσμα να ξεραθεί. Το πράσινο επικρατεί αρκετά πάλι, επηρεασμένο από το “Oxenfree”.



Η τρίτη πίστα είναι η ξεραμένη πεδιάδα, η οποία κρατάει την υφή νερομπογιάς και την απουσία περιγραμμάτων, ωστόσο αισθητικά απέχει περισσότερο από τις δύο προηγούμενες. Είναι η μόνη πίστα που δεν επηρεάστηκε από τα προαναφερθέντα παιχνίδια, καθώς κανένα από τα δύο δεν είχε το ύφος που αναζητούσα. Είναι πολύ πιο απλή οπτικά - εξαιτίας και της λιτής όψης που έχει συνήθως μια πεδιάδα - αλλά δεν υστερεί σε σχέση με τα άλλα δύο levels.





Επιρροές σχεδίασης περιβάλλοντος

Έχοντας έντονες επιρροές από τα παιχνίδια “Oxenfree” και “Child of Light”, μελέτησα τον τρόπο διαχείρισης της σχεδίασης του περιβάλλοντος και προσπάθησα να ακολουθήσω κοινή αισθητική για το δικό μου παιχνίδι. Το “Child of Light” είχε περιγράμματα στο χώρο του συνδυασμένα με υφή νερομπογιάς. Έτσι, φαίνεται σαν να προέρχεται από sketchbook, είχε την υφή σχεδιασμού στο χέρι. Το “Oxenfree” από την άλλη, βασίζεται στις φόρμες που δημιουργούν τα ίδια τα χρώματα.

Οι αντιθέσεις ορίζουν τις μορφές, αν και έχει και εκείνο αισθητή την παρουσία της υφής νερομπογιάς/airbrush. Με το συνδυασμό και των δύο τεχνικών, αποφάσισα να αναδείξω το χώρο που θα είχε η πίστα του καμένου δάσους. Η υφή νερομπογιάς χρησιμοποιήθηκε στο σχεδιασμό, επιλέγοντας το κατάλληλο brush για το επιθυμητό αποτέλεσμα. Τα χρώματα αναδεικνύουν τις φόρμες, ενώ έντονες γραμμές χρησιμοποιούνται κυρίως για περιγραφικά στοιχεία του χώρου.



Μπορούμε να δούμε τον τρόπο που οι γραμμές χρησιμοποιούνται για να ορίσουν το περιβάλλον, ενώ όλος ο χώρος μοιάζει σαν να σχεδιάστηκε με νερομπογιά.



Το “Oxenfree” βασίζεται στα ίδια τα χρώματα, χωρίς τα περιγράμματα για να δημιουργήσει το χώρο.



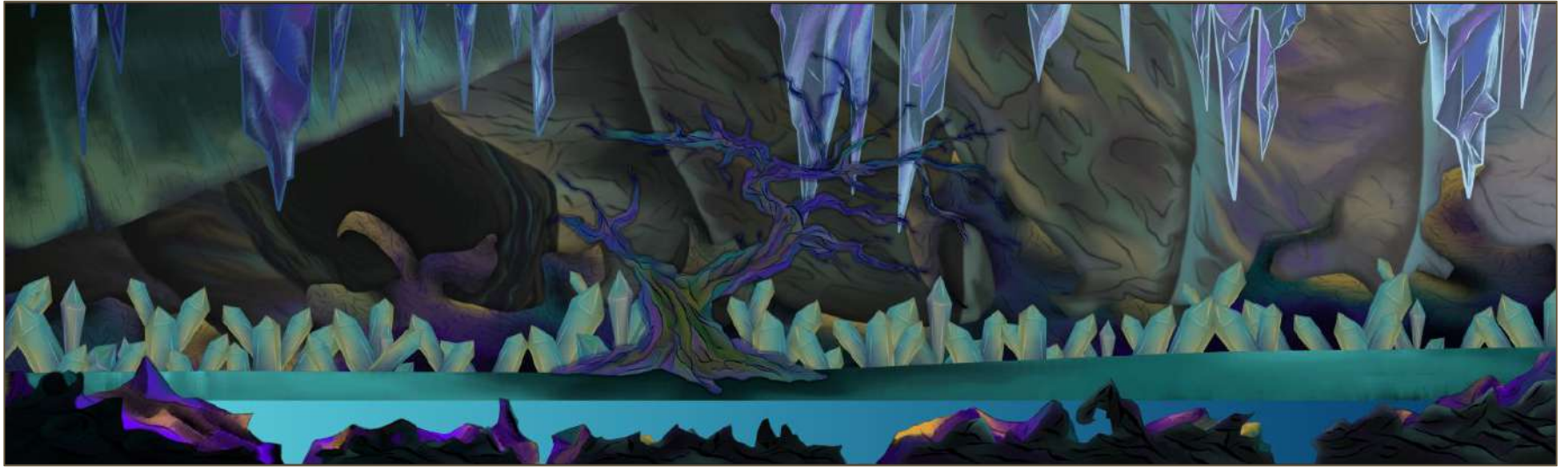
Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η πρώτη πίστα του “Lewisia”, το καμένο δάσος



Η σπηλιά στο “Oxenfree”



Η υπόγεια υδρόβια σπηλιά του “Child of Light”



Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η δεύτερη πίστα του “Lewisia”, η πλημμυρισμένη σπηλιά



Φωτιά, Νερό και Ανεμοστρόβιλος

Το πρώτο level του παιχνιδιού, είναι το καμένο δάσος. Για να τονιστεί η κατάσταση αυτή του level, αποφάσισα να φτιάξω ένα animation φωτιάς το οποίο κατασκεύασα στο After Effects.

Ακολουθώντας τα βήματα που περιγράφει το ανάλογο tutorial που βρήκα, το τοποθέτησα σε διαφορετικές χρονικές στιγμές εντός του level, ώστε να φαίνεται πιο ρεαλιστικό το αποτέλεσμα (να μην είναι δηλαδή ακριβώς ο ίδιος κύκλος animation, να υπάρχει οπτική διαφοροποίηση).

Τα levels τα οποία σχεδιάστηκαν στο photoshop, είχαν πολύ μεγάλη διάσταση (16000x4500px) ώστε να εξακολουθεί να υπάρχει καλή ανάλυση ακόμα και αν υπάρξει μεγάλο scale. Επειδή όμως το μέγεθός τους ήταν πολύ μεγάλο και δε γινόταν να γίνει το render μέσω του After Effects, το μέγεθος του canvas έγινε 1920x1080px για να πραγματοποιηθεί το render.




Tools

Effect Controls: Big Fire. Project

Big Fire, used 2 times
1920 x 1080 (480 x 270) (1,00)
7:0:00:25:02, 50.00 fps

Composition: Main Composition

Main Composition < Big Fire < Fire Mask



Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Handgraph

Tracker

Track Camera Warp Stabilizer

Track Motion Stabilize Motion

Motion Smoother: None

Current Track: None

Track: None Stabilize

Track Position Scale

Mask Targets

Apply: None

Reset

Brushes

Main Composition Fire Mask Big Fire

0:00:02:36

Quarter Active Camera 1 View +9.0

Layer Name	Mode	Track	Parent
1 Small Fire	Normal	None	None
2 Particles	Normal	None	None
3 Big Fire	Normal	None	None

Tools

Effect Controls Fire Alpha.mov

Project

Composition Comp 4

Comp 4
1920 x 1080 (1.00)
7:00:10:00, 50.00 fps

Info

Audio

Effects & Presets

- Animation Presets
- 3D Channel
- Audio
- Blur & Sharpen
- Channel
- CINEMA 4D
- Color Correction
- Distort
- Expression Controls
- Generate
- Keying
- Mask
- Noise & Grain
- Obsolete
- Perspective
- Simulation
- Stylize
- Synthetic Aperture
- Text
- Time
- Transition
- Utility

Align

Libraries

Character

Paragraph

Render Queue

Comp 2

Comp 3

Comp 4

0:00:00:00

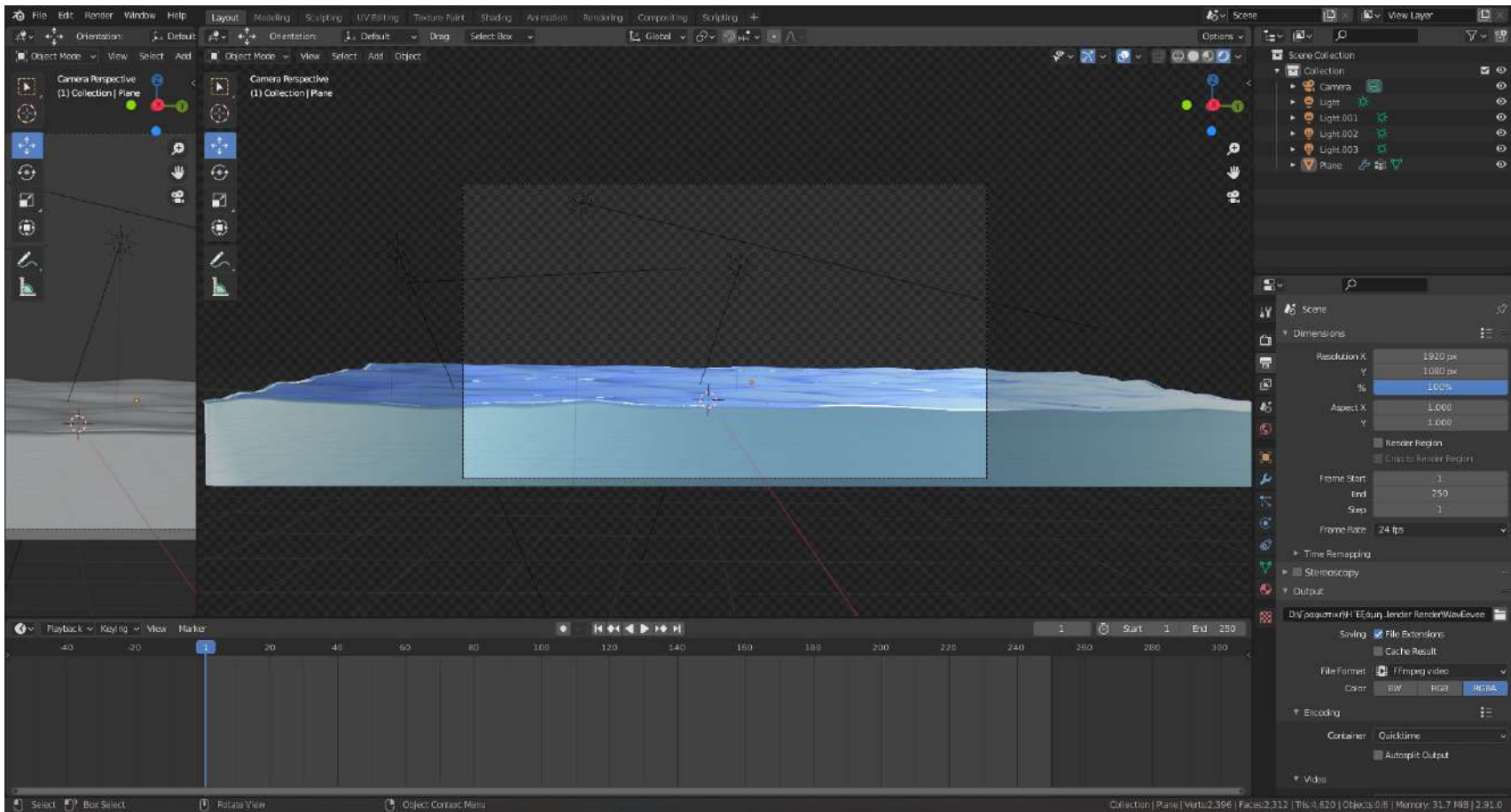
00:25f 01:00f 01:25f 02:00f 02:25f 03:00f 03:25f 04:00f 04:25f 05:00f 05:25f 06:00f 06:25f 07:00f 07:25f 08:00f 08:25f 09:00f 09:25f 10:00f

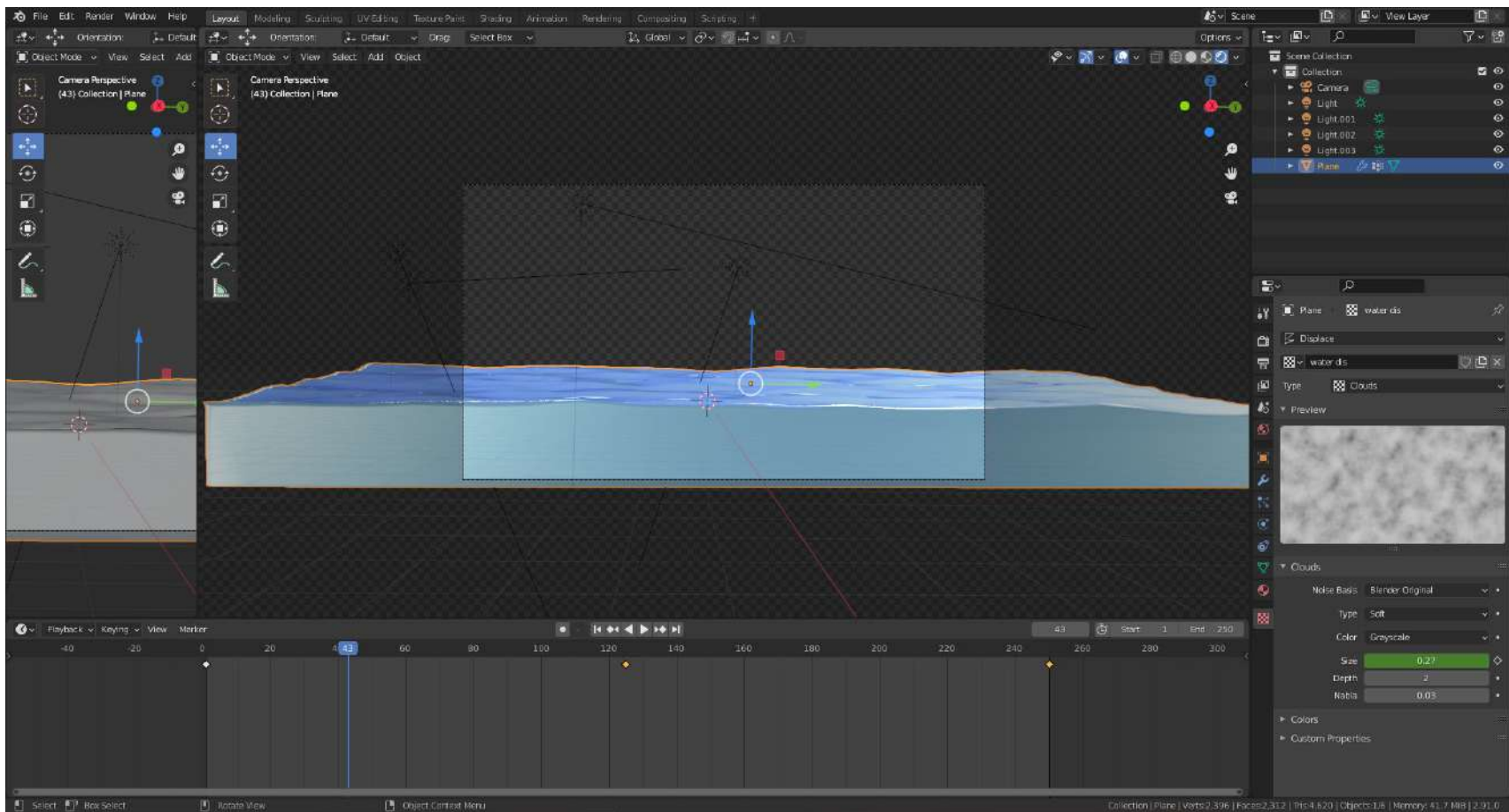
Source Name	Mode	Track	Opacity	Point
1 Fire Alpha.mov	Normal		100%	None
2 Fire Alpha.mov	Normal		100%	None
3 Fire Alpha.mov	Normal		100%	None
4 Fire Alpha.mov	Normal		100%	None
5 BurntFo...mall.png	Normal		23.6%	None



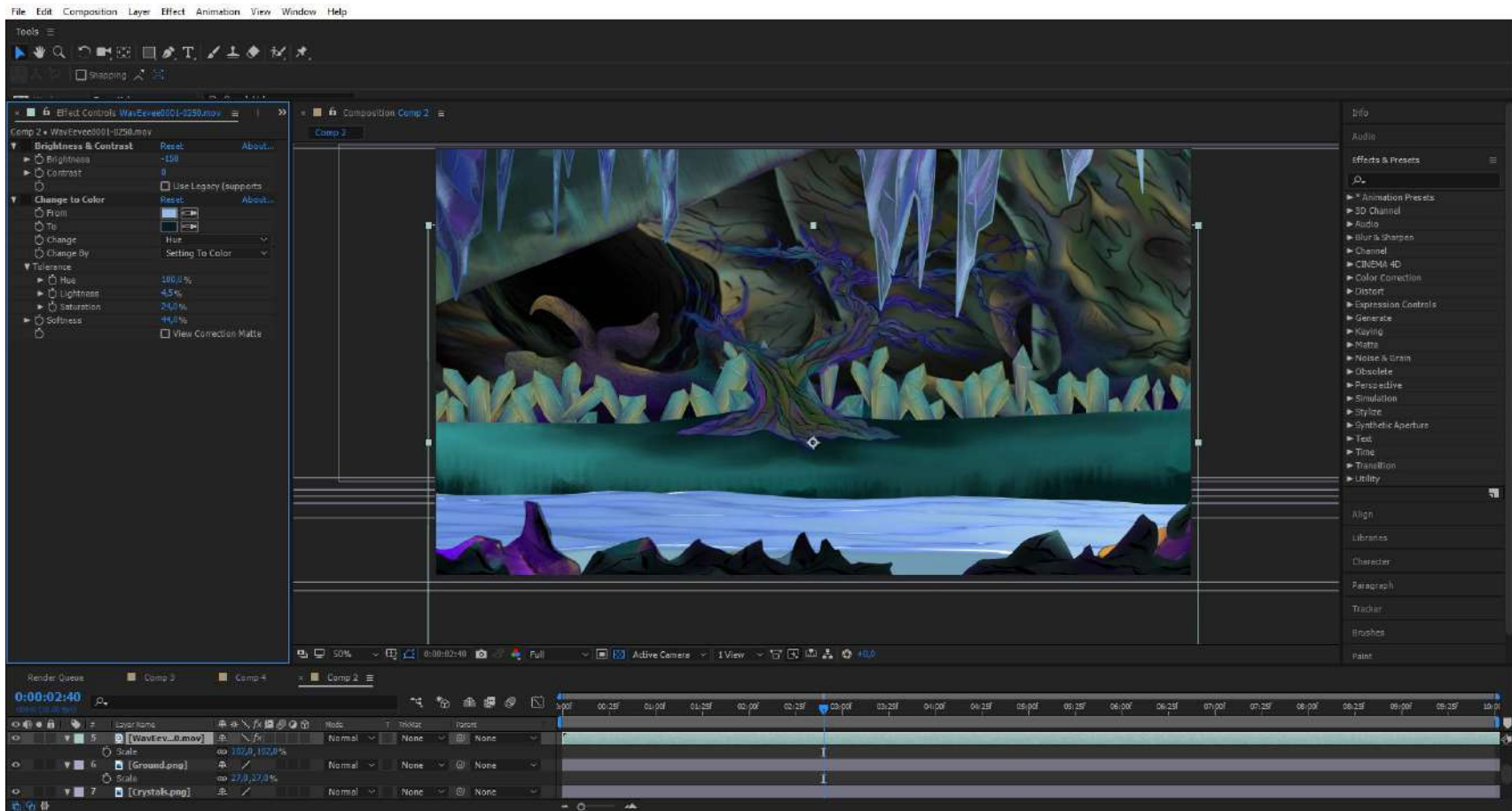
Το δεύτερο level του παιχνιδιού, είναι η πλημμυρισμένη σπηλιά, η οποία με δυσκόλεψε αρκετά ως προς τη δημιουργία του νερού. Το Unity δεν είχε τα κατάλληλα assets δωρεάν για να τα χρησιμοποιήσω, το νερό στο After Effects δε θα έβγαινε με την όψη που θα ήθελα, οπότε κατέληξα στο Blender. Με εκτεταμένη έρευνα, βρήκα τα ανάλογα tutorials στο διαδίκτυο και κατάφερα να το φτιάξω. Κάνοντάς το insert όμως μέσα στο After Effects και βλέποντας πως χρωματικά υπάρχει απόκλιση, παρενέβη με ένα effect.

Προσαρμόζοντας τις τιμές και τα χρώματα με τα effects “Brightness and Contrast” και “Change to Color”, κατέληξα στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

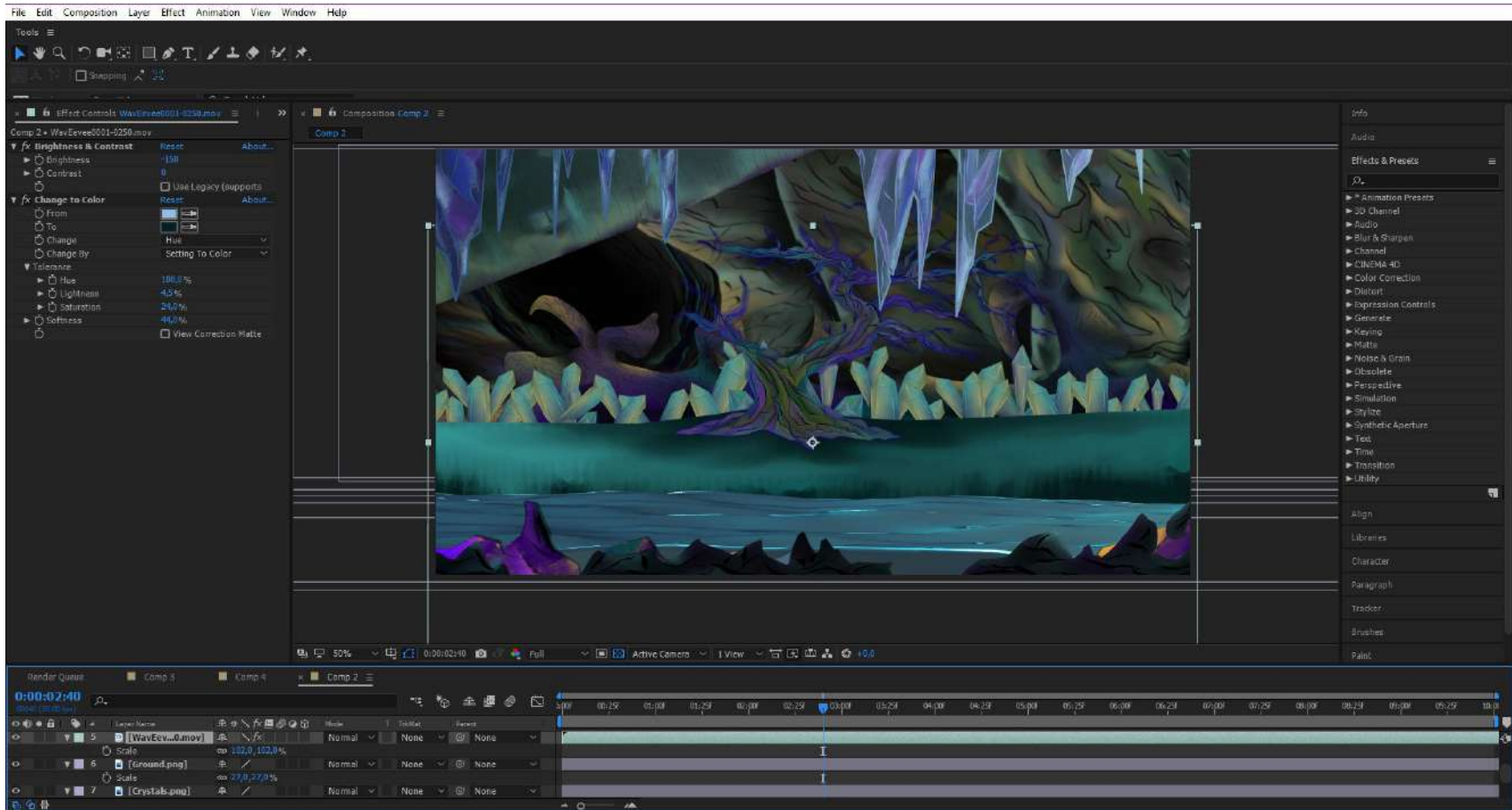




Μετακινώντας τις τιμές στο size των clouds (μια τεχνική που είδα στο tutorial που αναφέρθηκε παραπάνω), δημιουργείται το animation των κυμάτων



Πριν τις χρωματικές διορθώσεις

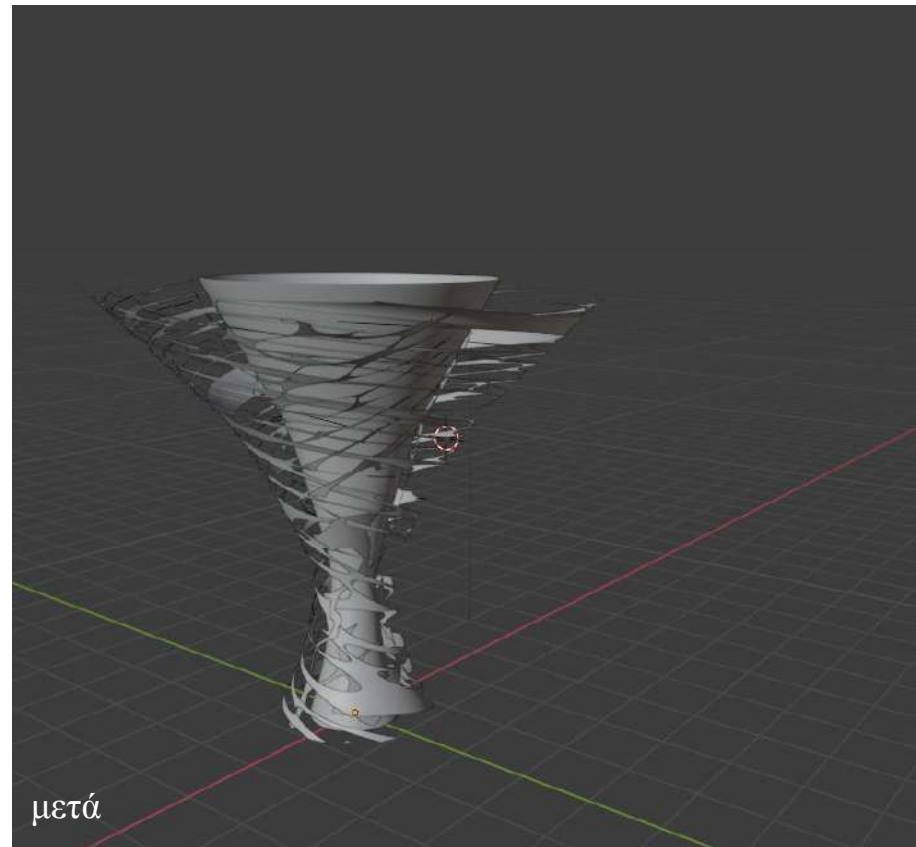
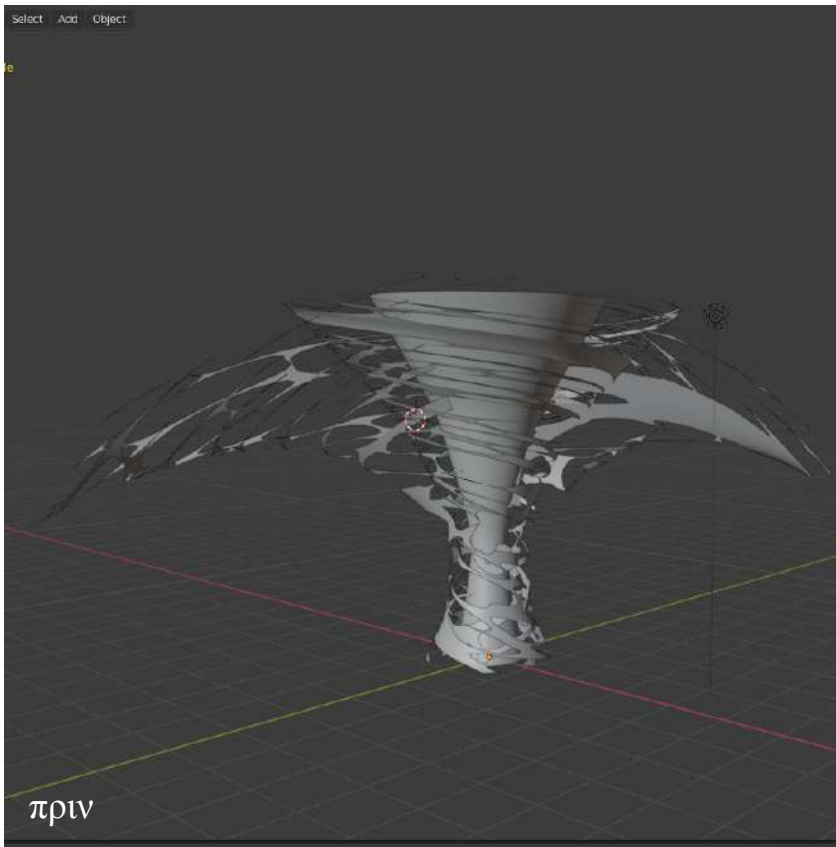


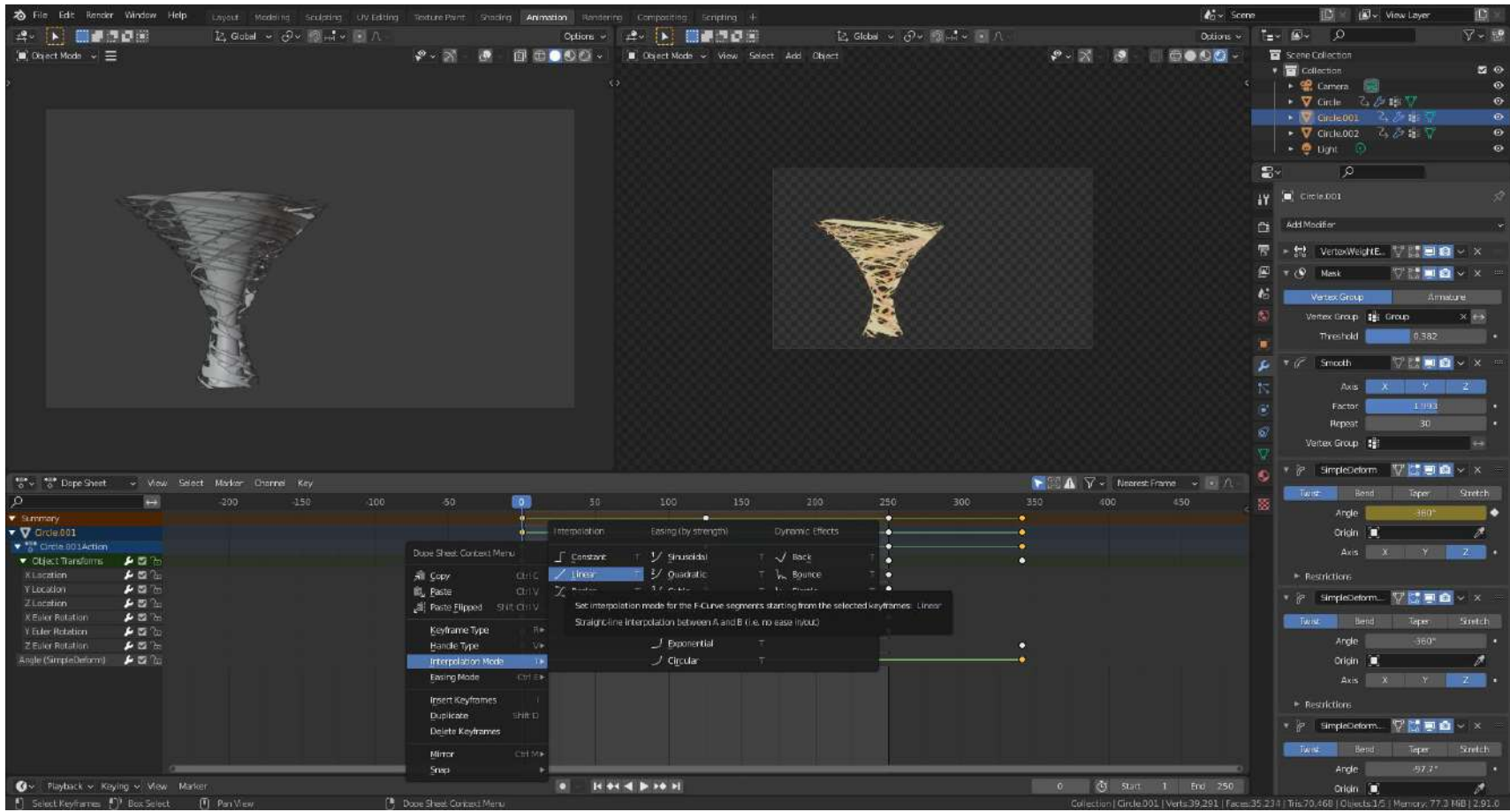
Μετά τις χρωματικές διορθώσεις



Το τρίτο και τελευταίο level, είναι αυτό της ξεραμένης πεδιάδας. Για να εντείνεται ο χαρακτηρισμός της ξεραμένης περιοχής, αποφάσισα να φτιάξω έναν ανεμοστρόβιλο, ο οποίος θα είναι και εμπόδιο στο χαρακτήρα (όπως και με τη φωτιά, ο χαρακτήρας θα χρησιμοποιεί την ασπίδα του για να περάσει από τα εμπόδια. Μεγαλύτερη ανάλυση θα δούμε παρακάτω όταν θα φτάσουμε στις δυνάμεις). Βρήκα το ανάλογο tutorial για την κατασκευή του στο Blender και το ακολούθησα για να τον κατασκευάσω.

Η διαφοροποίηση σε σχέση με το μοντέλο από το tutorial ως προς τα τεχνικά κομμάτια, είναι πως το εσωτερικό σχήμα το έκανα transparent, ώστε να θυμίζει περισσότερο αέρα. Το πρώτο του μοντέλο είχε ένα τμήμα το οποίο εξείχε αρκετά στα πλάγια και έπειτα από συζήτηση με τους συμφοιτητές μου, κατέληξα στην αναπροσαρμογή του για να είναι πιο ήπιο το αποτέλεσμα. Τέλος, περνώντας το στο After Effects, του πρόσθεσα “Turbulence Displace” για να έχει πιο “τυχαία” όψη.





Για να έχει συνεχή, σταθερή ταχύτητα κατά το animation της κίνησης, κάνοντας δεξί click στα keyframes, επέλεξα το Linear Interpolation

Tools

Effect Controls Tornado001 (4255).mov

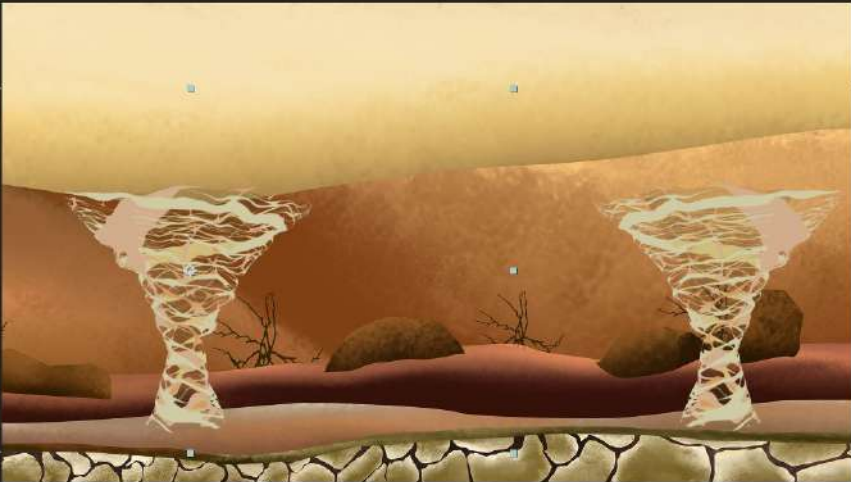
Comp 3 + Tornado001 (4255).mov

- Turbulent Displace
- Displacement: Turbulent
- Amount: 85.0
- Size: 22.0
- Offset (Turbulence): 850.0, 540.0
- Complexity: 1.0
- Evolution: 0x +0.0*

Evolution Options

- Flaming: Pin All
- Antialiasing for Best Quality: Low

Comp 3



0:00:02:05

30% 0:00:02:05 Full Active Camera 1 View 10.0

Render Queue

- Comp 3
- Comp 4
- Comp 2

0:00:02:05

Layer	Content	Mode	Track	Time
2	Scene Name	None	T	Time
1	Tornado_50.mov	Normal	0	None
2	Tornado_50.mov	Normal	None	None
Effects				
	Scale	26.0	75.0%	
3	DryLandSmall.png	Normal	None	None

Info

Effects & Presets

- Animation Presets
- 3D Channel
- Audio
- Blur & Sharpen
- Channel
- CINEMA 4D
- Color Correction
- Distort
- Expression Controls
- Generate
- Keying
- Matte
- Noise & Grain
- Obsolete
- Responsive
- Simulation
- Stylize
- Synthetic Aperture
- Text
- Time
- Transition
- Utility

Align

Libraries

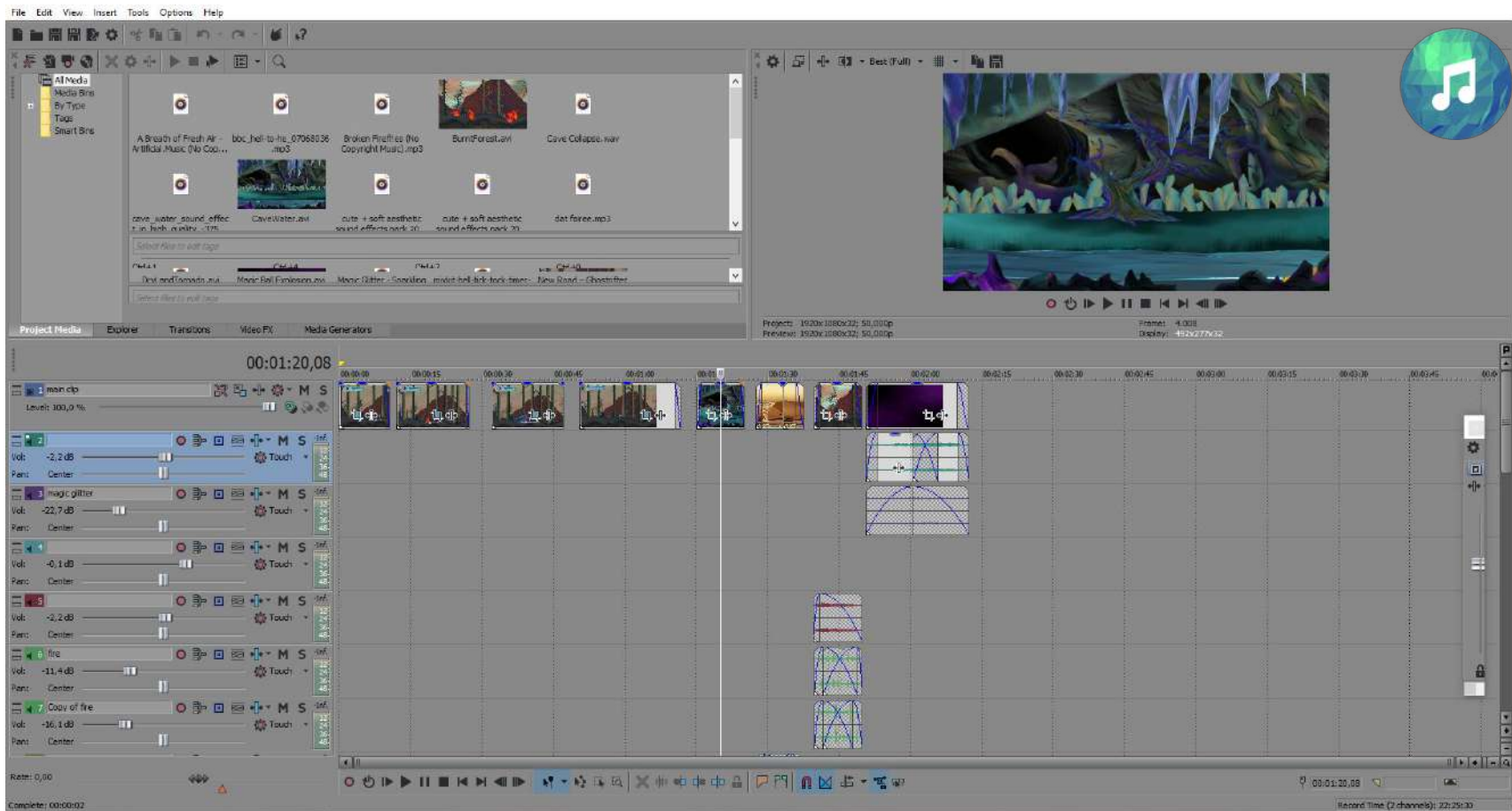
Character

Paragraph

Tracker

Brushes

Paint



Η προσθήκη μουσικής και ηχητικών εφέ έγινε στο Sony Vegas Pro και είναι όλα ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων



MP και HP energy balls

Καθώς ο παίκτης σπαταλάει MP (=Magical Power) για τη χρήση των δυνάμεών του ή τραυματίζεται και άρα μειώνεται το HP (=Health Power), έχει δύο επιλογές για να τα αναπληρώσει:

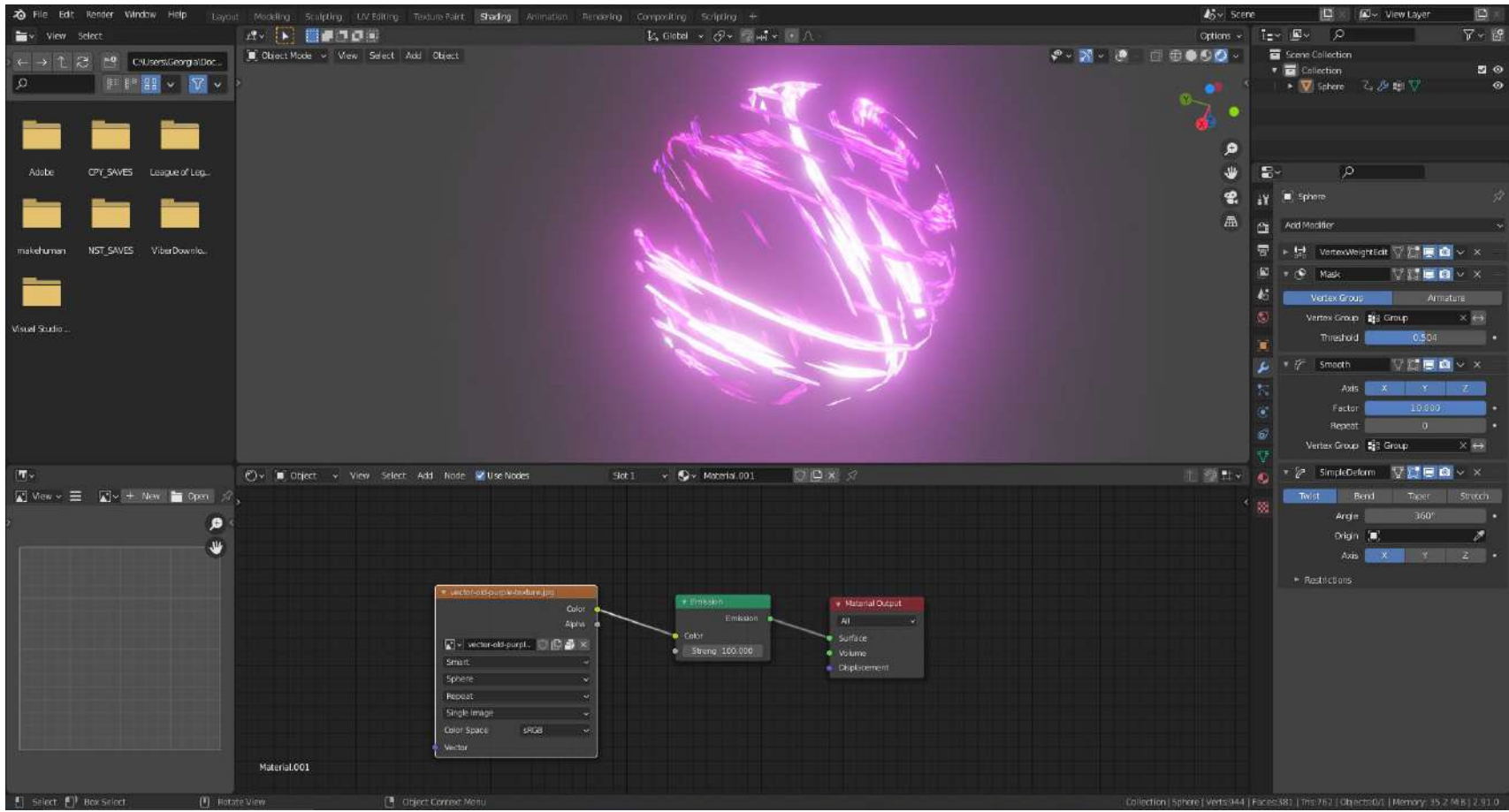
α) και οι δύο ενέργειες επανέρχονται σταδιακά με το πέρας του χρόνου ή

β) συλλέγει την εκάστοτε μπάλα ενέργειας που του δίνεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

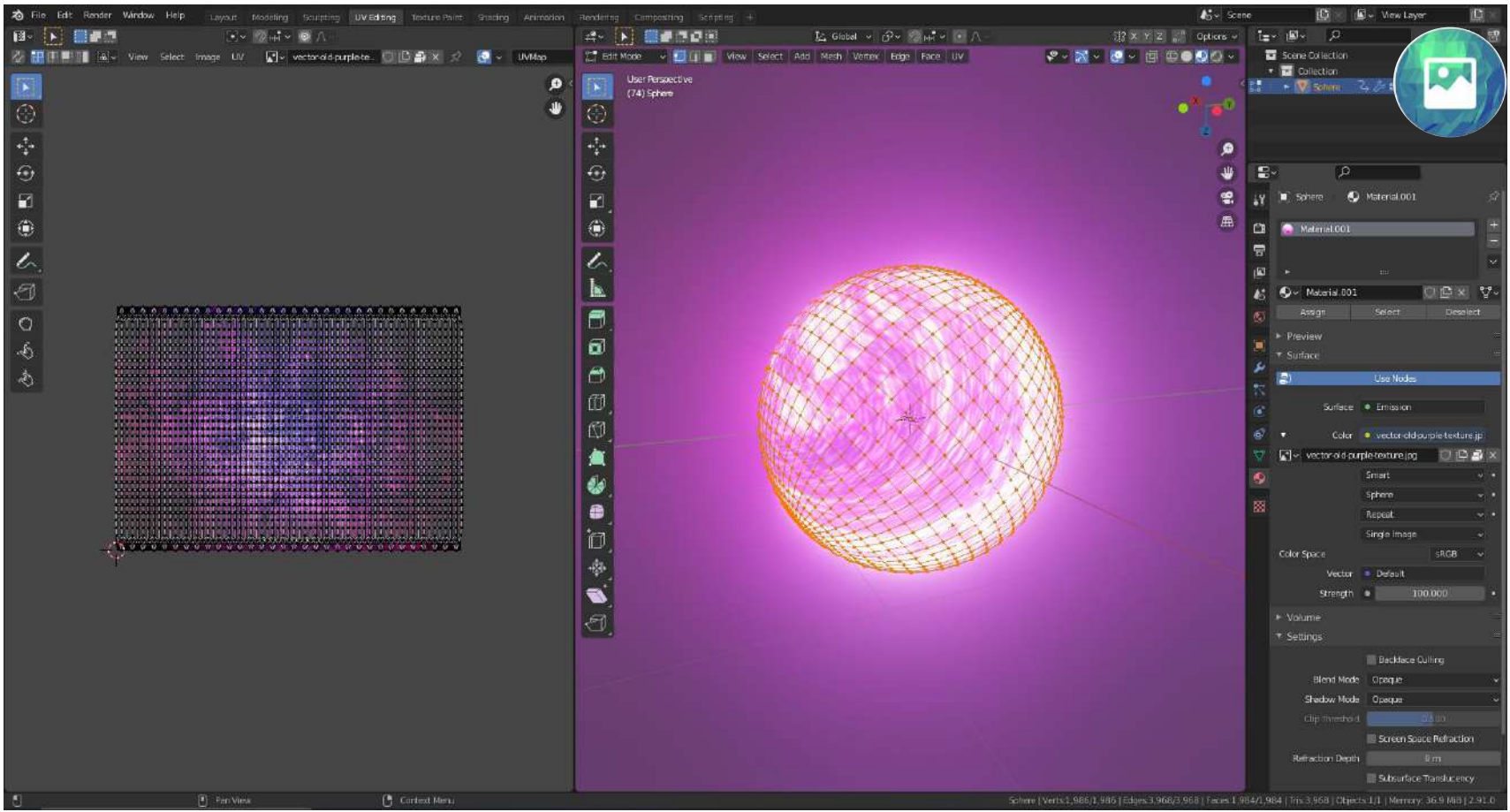
Τις ενέργειες αυτές τις σχεδίασα στο Blender.

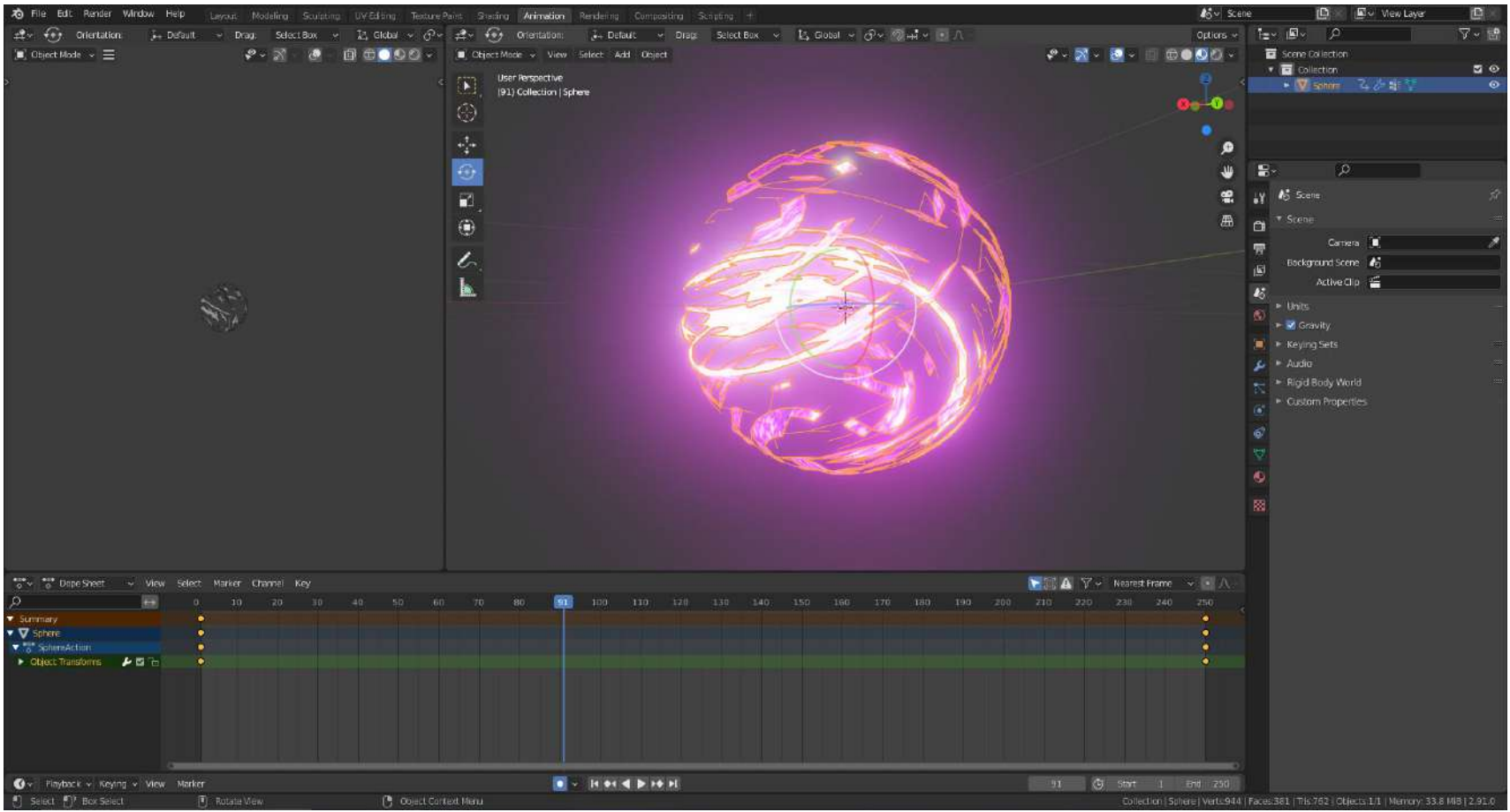
Ακολουθώντας ένα tutorial όπου η μπάλα ενέργειας είχε μια ενδιαφέρουσα όψη την οποία ήθελα να έχω στο παιχνίδι μου. Το προσάρμοσα στις ανάγκες μου, βάζοντας τα κατάλληλα χρώμα, πειράζοντας την όψη του για να είναι όπως το ήθελα και βάζοντας και το ανάλογο texture. Στη σφαίρα του Mana έβαλα ένα animation περιστροφής. Περισσότερες λεπτομέρειες για το animation των σφαιρών θα αναφερθούν στην τοποθέτησή τους στο Unity.





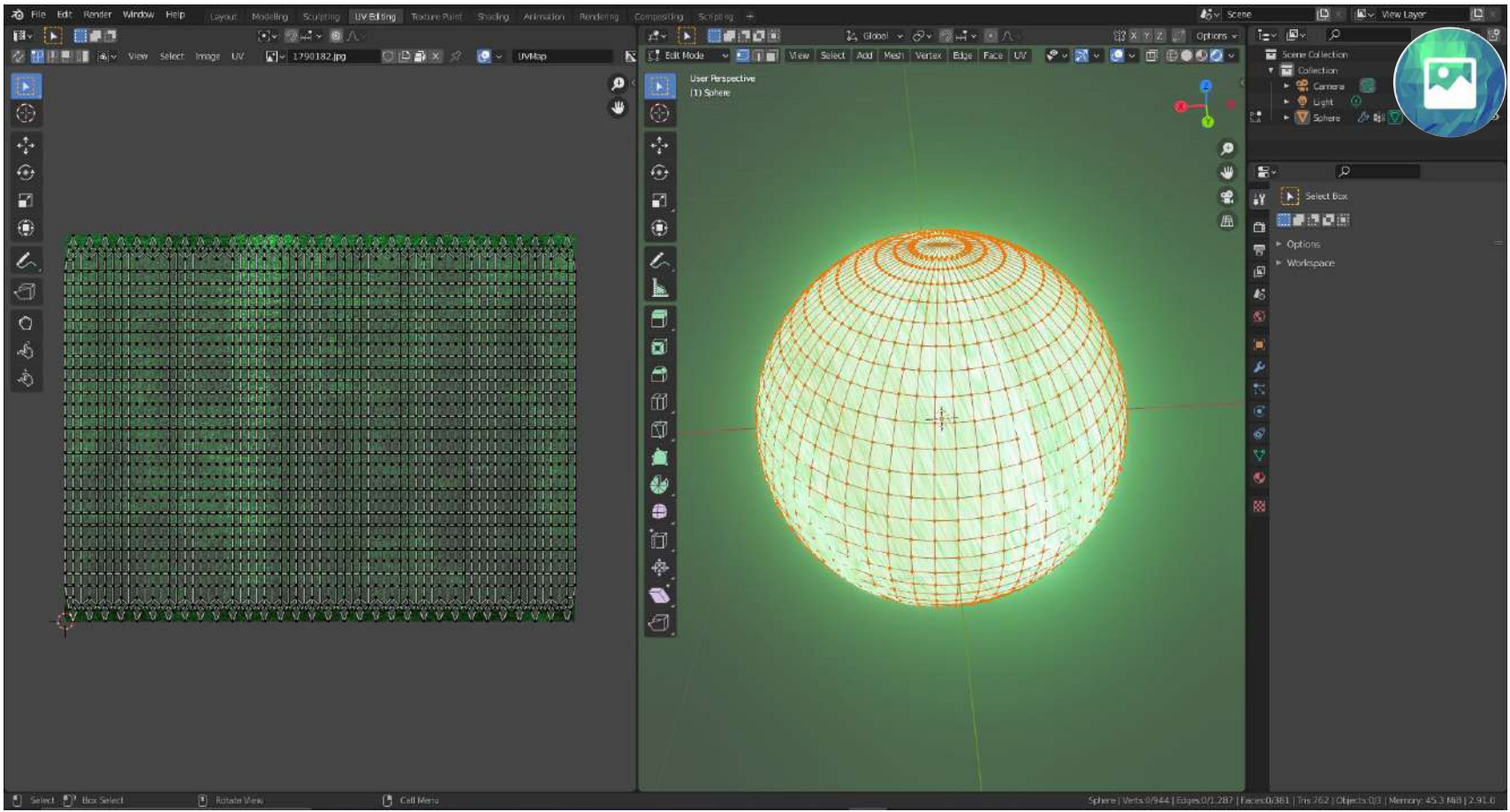
Το μωβ χρώμα ανταποκρίνεται στην πνευματικότητα και το Mana, απευθύνεται στην ενέργεια που έχει ο χαρακτήρας







Το πράσινο χρώμα, συνδέεται με την υγεία. Για αυτό το λόγο επιλέχθηκε για το HP

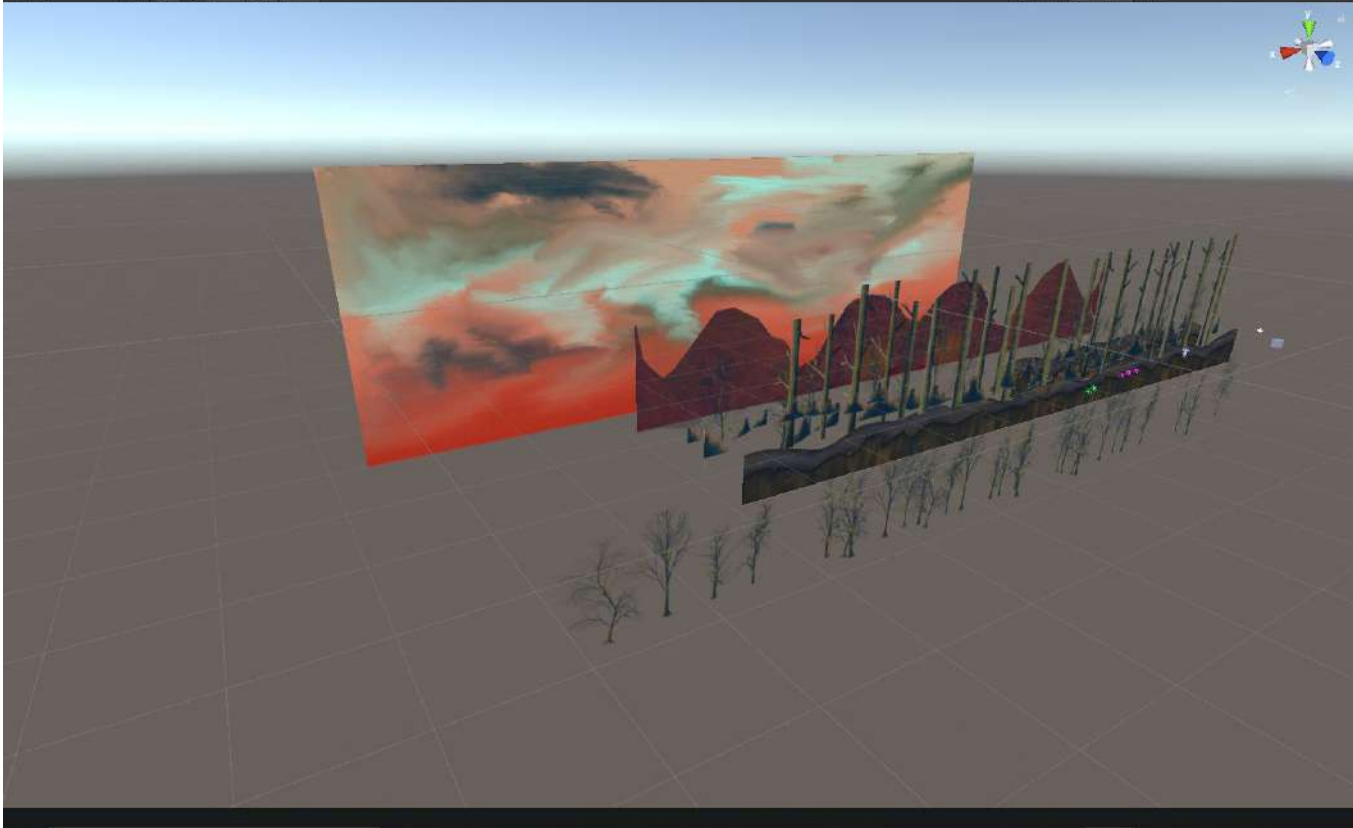




Unity - Χώρος

Στο Unity περάστηκε το περιβάλλον και ο χαρακτήρας. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούσα να κάνω διαχείριση του 2D χώρου μου, ο οποίος τοποθετήθηκε σε ως planes σε layers. Κάνοντάς κάθε τμήμα της σχεδίασης, extract ως PNG από το Photoshop φρόντισα να κρατήσουν τη διαφάνειά τους στο Unity και έτσι να ολοκληρωθεί η σύνθεση που ήθελα. Ο κύριος λόγος που περάστηκαν και τα δύο στο Unity, ήταν να τα έχω ενωμένα και αργότερα να κάνω τις απαραίτητες καταγραφές οθόνης που θα αξιοποιούσα, για λόγους τους οποίους θα δούμε παρακάτω.

Κατέληξα να χρησιμοποιώ την πίστα με το καμένο δάσος ως βάση για να κάνω τις καταγραφές μου και οπότε ήταν η μόνη που πέρασα στο Unity.



Project Assets > Background

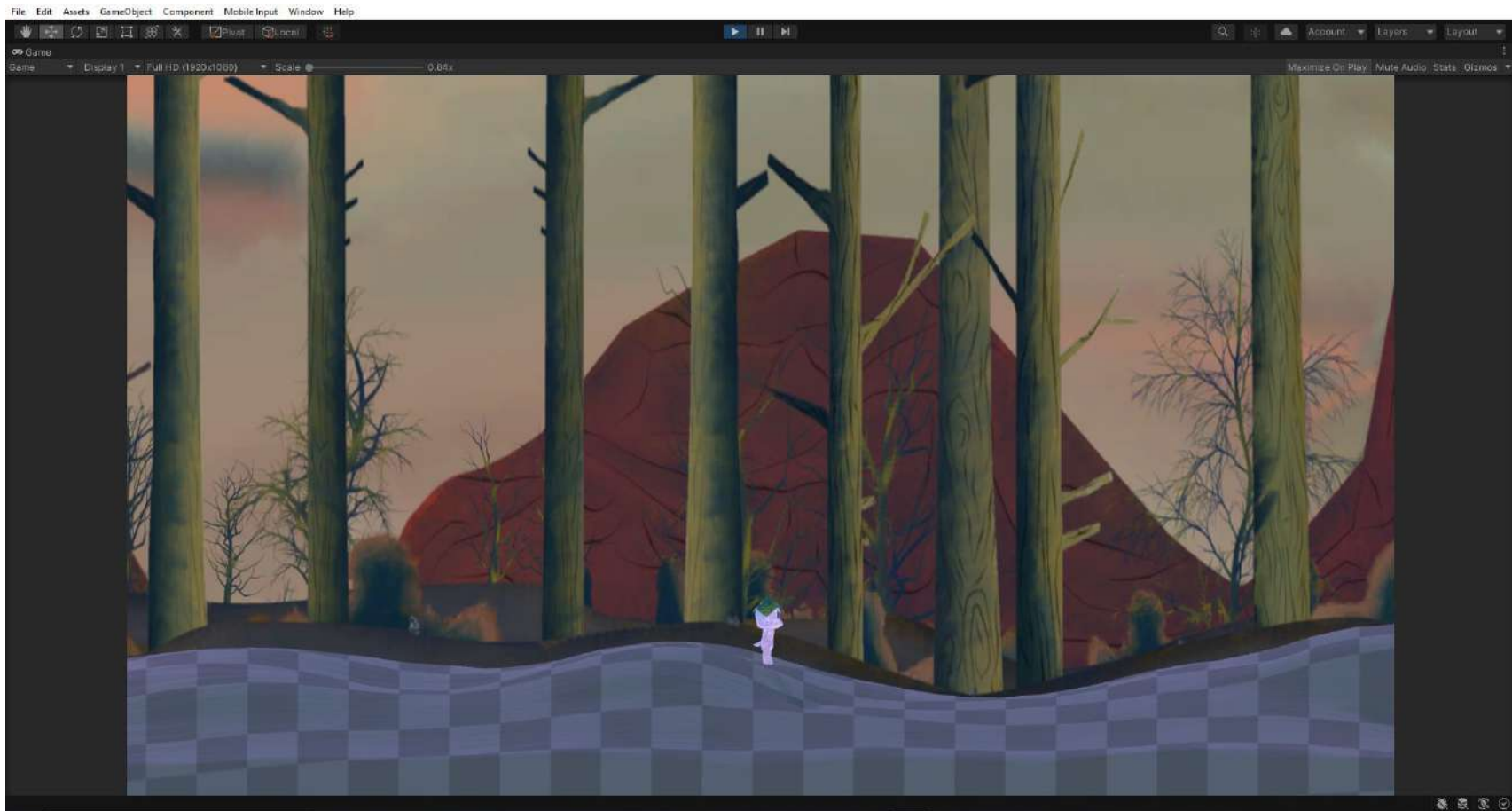
- Material
- Clothing
- Health
- Material
- Sample
- Standard
- 2D
- Game
- Chara
- Cross
- Editor
- Effect
- Enviro
- Font
- Material
- Partic
- Physic
- Protot
- Utility
- Textures
- Xapack

Hierarchy

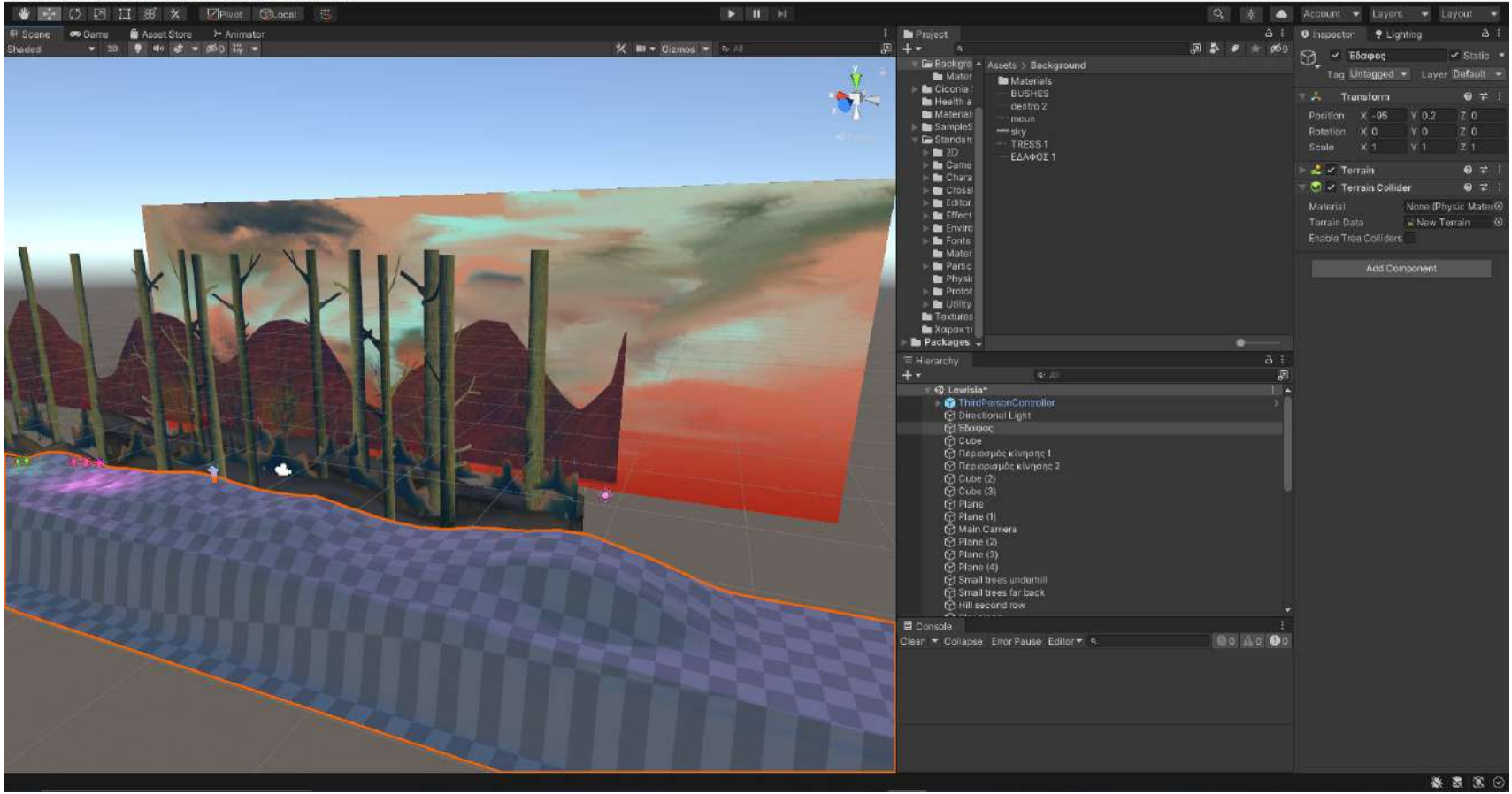
- Lewisia
 - ThirdPersonController
 - Directional Light
 - Escape
 - Cube
 - Περιοδική κίνηση 1
 - Περιοδική κίνηση 2
 - Cube (2)
 - Cube (3)
 - Plane
 - Plane (1)
 - Main Camera
 - Plane (2)
 - Plane (3)
 - Plane (4)
 - Small trees underhill
 - Small trees far back
 - Hill second row

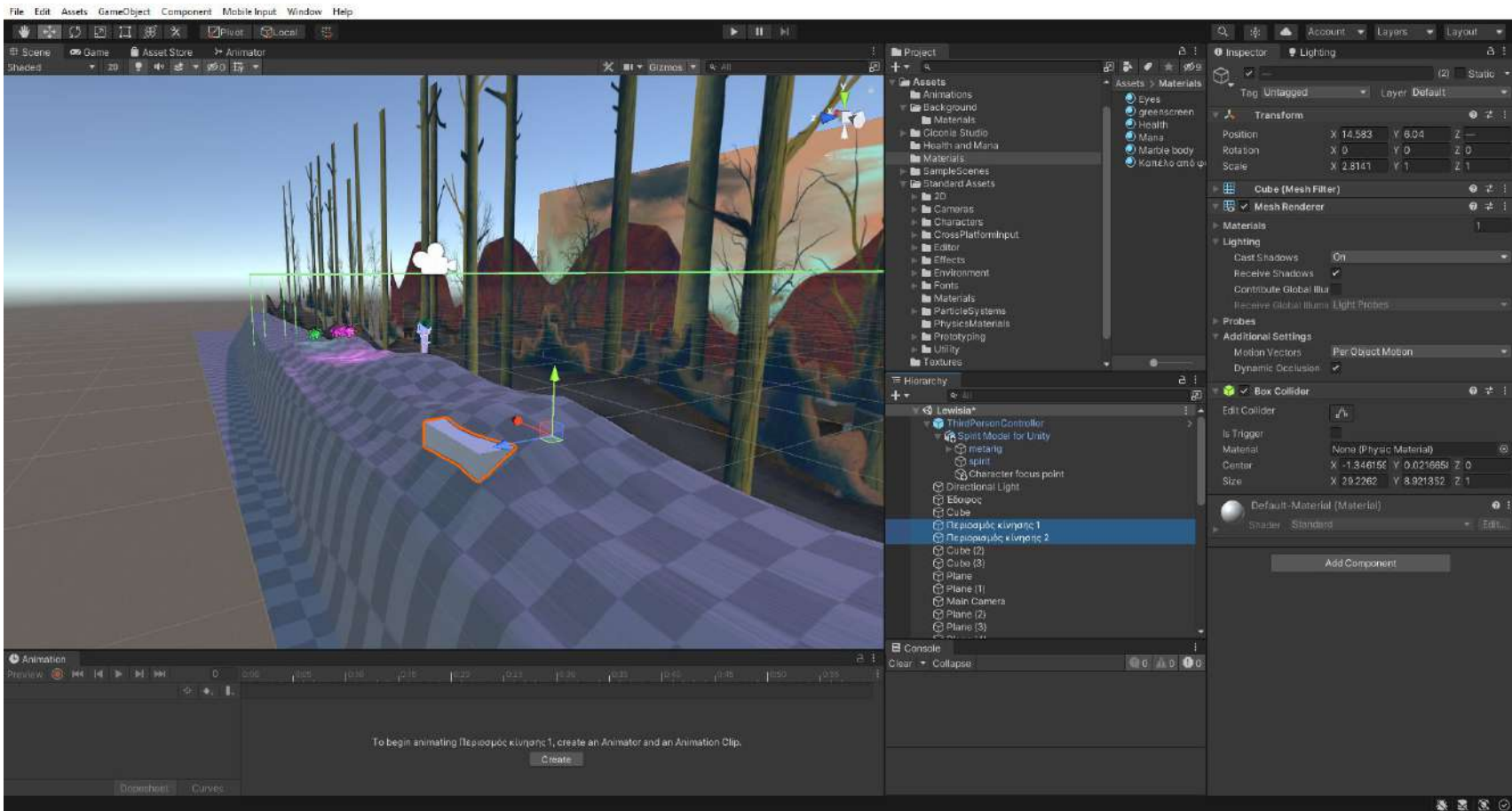
Console

Clear Collapse 0 0 0

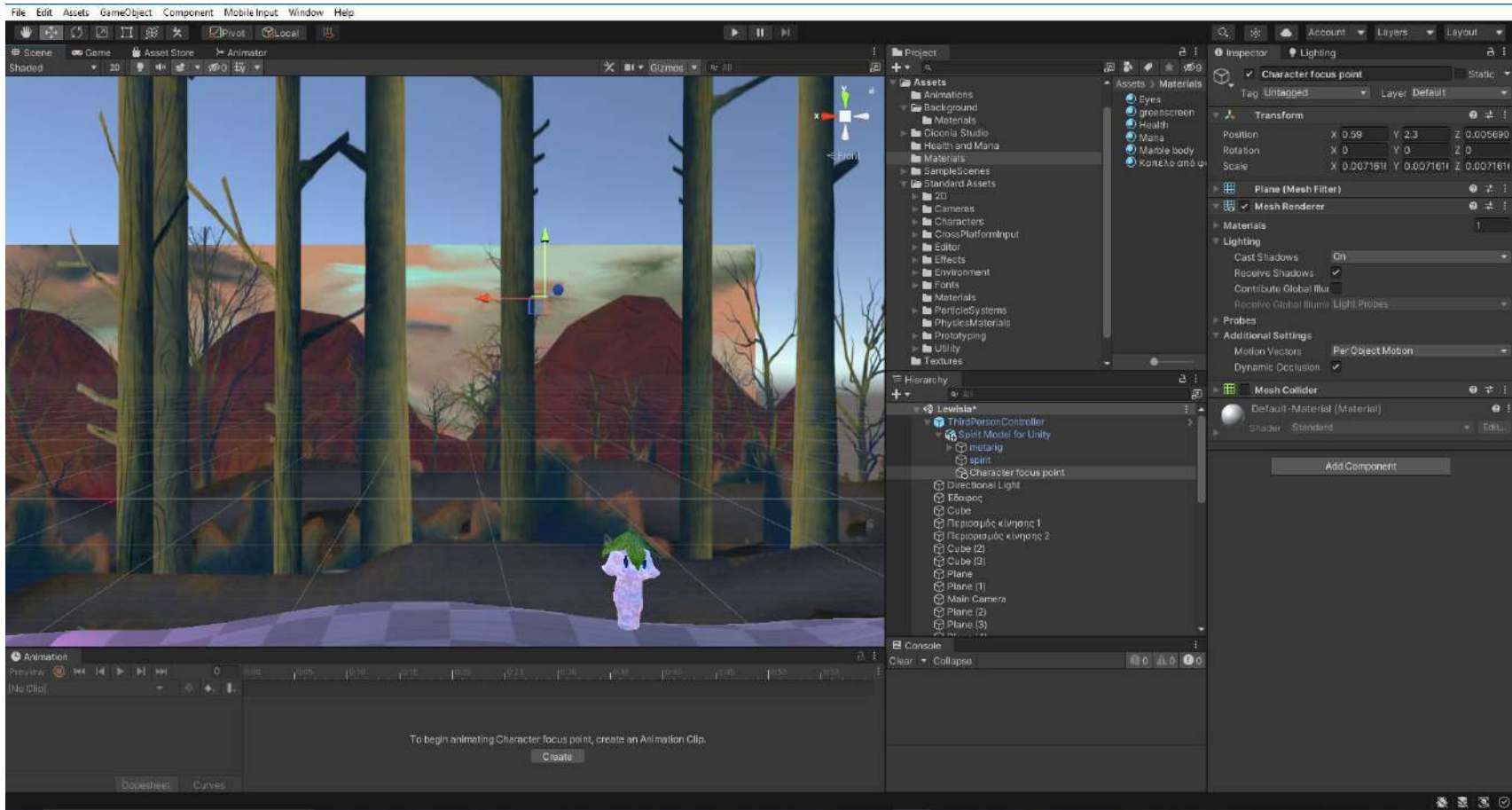


Για να μπορεί ο χαρακτήρας να δίνει την αίσθηση πως περπατάει στο έδαφος, έφτιαξα ένα terrain το οποίο ακολουθεί την πορεία του σχεδίου. Παραμένει αόρατο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και βρίσκεται μπροστά από το σχέδιο του εδάφους

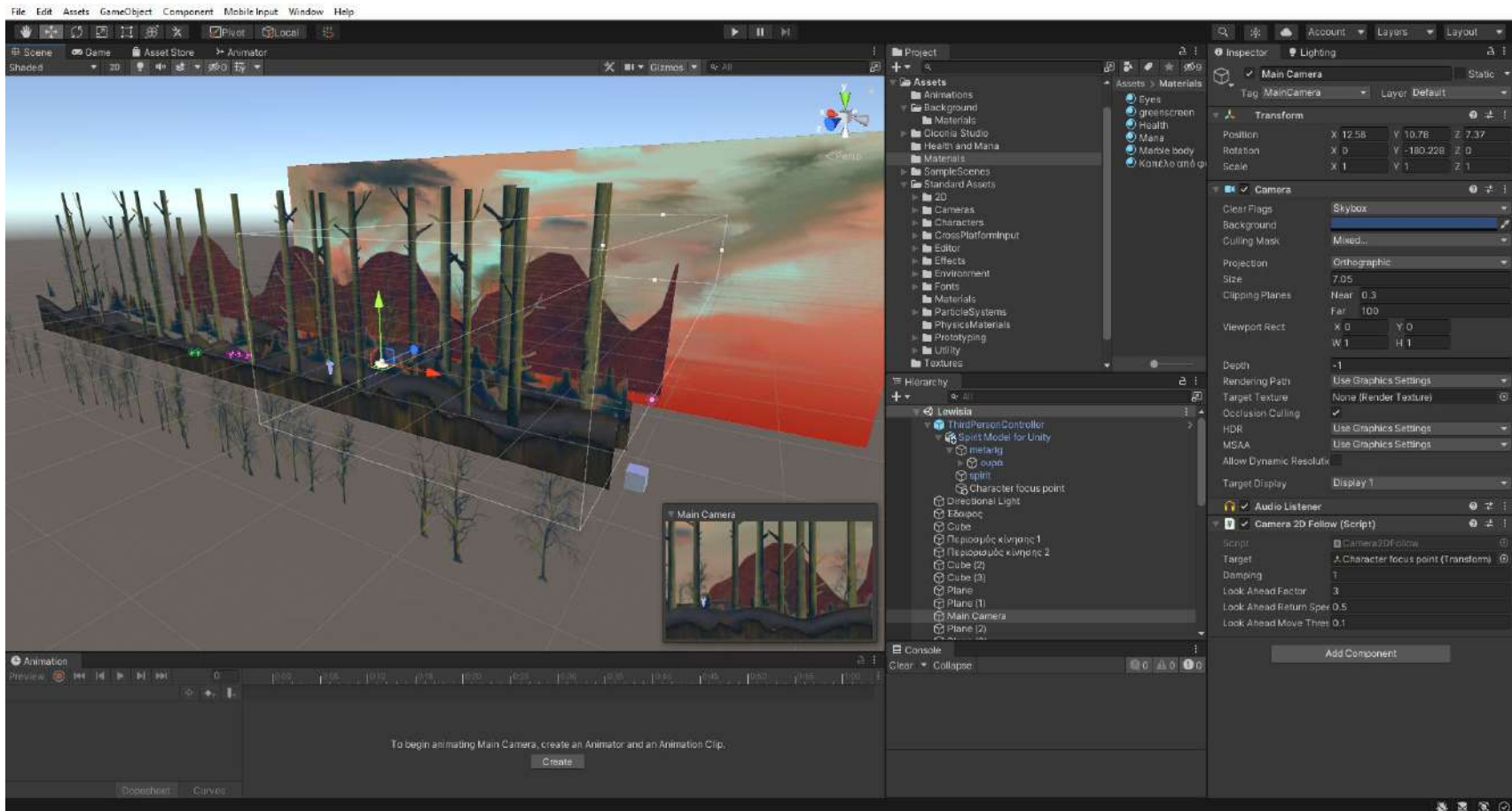




Για να περπατάει ο χαρακτήρας σε μία συγκεκριμένη ευθεία και να μην έχει ελευθερία κίνησης στο χώρο, colliders προστέθηκαν στο χώρο. Είναι αόρατα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού



Για να κάνει focus η κάμερα στον παίκτη όταν κινείται και να μη βγαίνει εκτός πλάνου, ένα plane τοποθετήθηκε στο layer του χαρακτήρα, πιο ψηλά από το κεφάλι του σε μέρος που ισορροπεί με την κάμερα

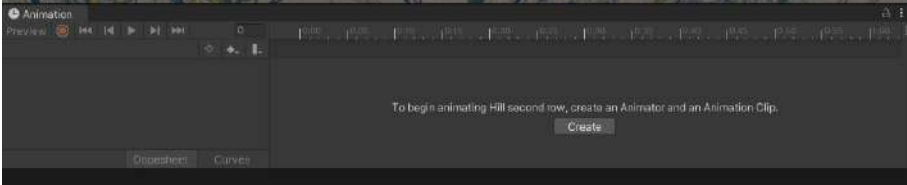
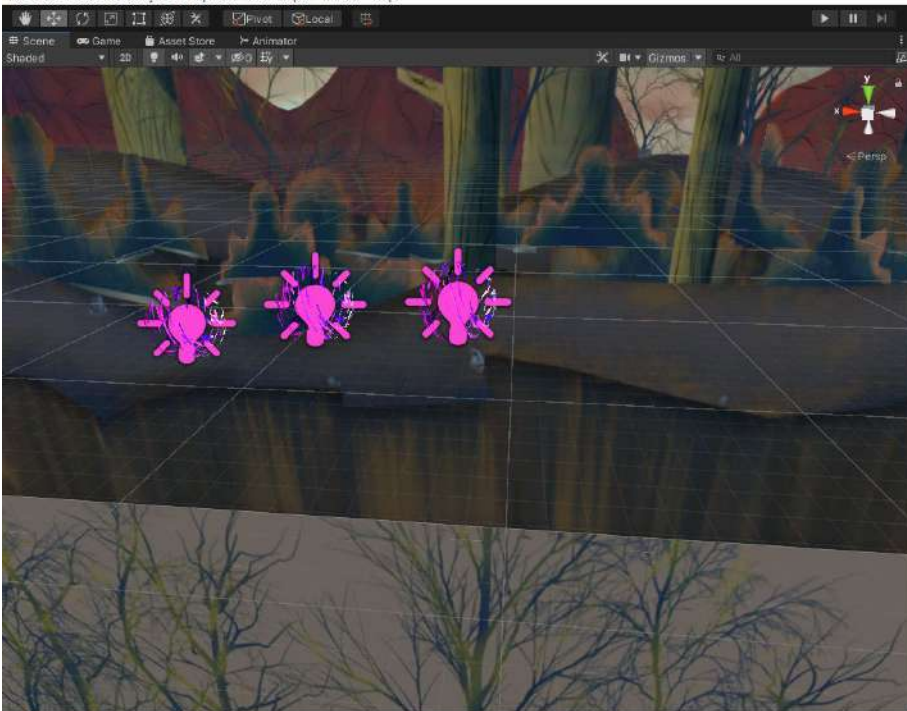


Καθώς ο χώρος του παιχνιδιού είναι 2D, η κάμερα έγινε Orthographic ώστε να έχει σωστό πλάνο



Unity - Σφαίρες MP & HP

Για την τοποθέτηση των σφαιρών στο Unity, έβαλα ουσιαστικά μόνο εκείνη του Mana και για το Health, άλλαξα το Texture. Βάζοντας τα κατάλληλα shaders, αναδείχθηκαν και τα δύο ενώ ταυτόχρονα έφτιαξα το animation τους στο animator. Εκεί, περιστροφή κάνει τόσο το ίδιο το texture όσο και το αντικείμενο. Για να γίνει αυτό, τοποθετήθηκαν bones εντός του προγράμματος ώστε να μπορεί να γίνει η κίνηση. Στο εσωτερικό τους τοποθετήθηκαν φώτα, για να υπάρχει λάμψη μέσα από το αντικείμενο.



Project

- Assets
 - Animations
 - Background
 - Material
 - Udonia Studio
 - Health and Mana
 - Materials
 - Sample Scenes
 - Standard Assets
 - 2D
 - Cameras
 - Characters
 - CrossPlatformInput
 - Editor
 - Effects
 - Environment
 - Fonts
 - Materials
 - Particle Systems
 - Physics Materials
 - Prototyping
 - Utility
 - Textures

Assets > Health and Mana

Assets/Health and Mana/ma...

Hierarchy

- main camera
- Plane (2)
- Plane (3)
- Plane (4)
- Small trees underhill
- Small trees far back
- Hill second row
- Sky plane
- Thick trees second row
- Back bushes 2
- Back bushes 1
- Green screen right cube
- Green screen plane
- Green screen camera
- Green screen left cube
- Green screen front cube
- Green screen back cube
- Green screen down cube
- mana (1)

Console

Clear Collapse Error Pause Editor

Inspector Lighting

Mana Import Settings

Model Rig Animation Materials

Scene

Scale Factor 1

Convert Units 1m (Frey to 100m (Unity))

Bake Axis Conversion

Import Blend Shapes

Import Visibility

Import Cameras

Import Lights

Preserve Hierarchy

Sort Hierarchy By Name

Meshes

Mesh Compression Off

Read/Write Enabled

Optimize Mesh Everything

Generate Colliders

Geometry

Keep Quads

Weld Vertices

Index Format Auto

Legacy Blend Shape No

Normals Import

Blend Shape Normals Calculate

Normals Mode Area And Angle Weighted

Smoothness Source Prefer Smoothing Groups

Smoothing Angle 60

Tangents Calculate MikkSpace

Swap UVs

Generate Lightmap UVs

Revert Apply

mana

AssetBundle None

The screenshot displays the Unity game engine interface. The main scene view shows three pink, spider-like creatures on a dark, reflective ground. The background features a stylized, colorful landscape with trees and hills. The top menu bar includes File, Edit, Assets, GameObject, Component, Mobile Input, Window, and Help. The top toolbar contains icons for Scene, Game, Asset Store, Animator, Pivot, and Local. The left sidebar shows the Scene view with a Shaded render mode and a 2D camera. The Project panel in the center-right shows a hierarchy of assets, with 'Assets > Health and Mana > mana' selected. The Hierarchy panel below it lists various scene objects, including 'mana (1)'. The Inspector panel on the right shows the 'Mana Import Settings' for the selected asset, with tabs for Model, Rig, Animation, and Materials. The Animation tab is active, showing settings for Animation Type (Generic), Avatar Definition (Create From This Model), Root node (None), and Skin Weights (Standard (4 Bones)). The Imported Object section shows the 'mana' asset with a Tag of 'Untagged' and a Layer of 'Default'. The Transform section displays position, rotation, and scale values. The Mesh Filter and Mesh Renderer sections are also visible. The Console panel at the bottom shows a message: 'To begin animating Hill second row, create an Animator and an Animation Clip.' with a 'Create' button. The Animation panel at the bottom left shows a timeline and a 'Create' button.

Project

- Assets
 - Animations
 - Background
 - Materials
 - Glomia Studio
 - Health and Mana
 - mana
 - Materials
 - Sample Scenes
 - Standard Assets
 - 2D
 - Cameras
 - Characters
 - CrossPlatformInput
 - Editor
 - Effects
 - Environment
 - Fonts
 - Materials
 - ParticleSystem
 - PhysicalMaterials
 - Prototyping
 - Utility
 - Textures

Hierarchy

- main camera
- Plane (2)
- Plane (3)
- Plane (4)
- Small trees underhill
- Small trees far back
- Hill second row
- Sky plane
- Thick trees second row
- Back bushes 2
- Back bushes 1
- Green screen right cube
- Green screen plane
- Green screen camera
- Green screen left cube
- Green screen front cube
- Green screen back cube
- Green screen down cube
- mana (1)

Inspector

Mana Import Settings

Model Rig Animation Materials

Animation Type: Generic

Avatar Definition: Create From This Model

Root node: None

Skin Weights: Standard (4 Bones)

Optimize Game Objects: [Revert] [Apply]

Imported Object

mana [State]

Tag: Untagged Layer: Default

Transform

Position: X: 0, Y: 0, Z: 0

Rotation: X: 89.99, Y: 0, Z: 0

Scale: X: 1, Y: 1, Z: 1

Sphere (Mesh Filter)

Mesh Renderer

Materials

Lighting

Cast Shadows: On

Receive Shadows: [checked]

Continue Global Illumination: [checked]

Receive Global Illumination: Light Probes

Probes

Additional Settings

Motion Vectors: Per Object Motion

Dynamic Occlusion: [checked]

mana

AssetBundle: None

Console

To begin animating Hill second row, create an Animator and an Animation Clip.

Create

Animation

Preview: [Play] [Stop] [Pause] [Step Forward] [Step Backward] [Timeline]

Dependencies Curves

The screenshot displays the Unity 2020.3.16f1 development environment. The main viewport shows a 3D scene with three pink, spider-like creatures on a dark, reflective ground. The background features a stylized forest with trees and a sky plane. The interface is divided into several panels:

- Project Panel:** Shows the 'Assets' folder structure, with 'mana' selected under 'Assets > Health and Mana'.
- Hierarchy Panel:** Lists the scene's objects, including 'main camera', 'Plane (2)', 'Plane (3)', 'Plane (4)', 'Small trees underhill', 'Small trees far back', 'Hill second row', 'sky plane', 'Thick trees second row', 'Back bushes 2', 'Back bushes 1', 'Green screen light cube', 'Green screen plane', 'Green screen camera', 'Green screen left cube', 'Green screen front cube', 'Green screen back cube', and 'Green screen down cube'.
- Inspector Panel:** Displays the 'Mana Import Settings' for the 'mana' asset. The 'Animation' tab is active, showing 'Import Animation' checked, 'Resample Curves' checked, 'Anim. Compression' set to 'Keyframe Reduction', and 'Rotation Error' set to 0.5. The 'Animated Custom Property' section shows 'Mana rotation obj' with a start of 1.0 and end of 250.0.
- Console Panel:** Shows a message: 'To begin animating Hill second row, create an Animator and an Animation Clip.' with a 'Create' button.

Scene Game Asset Store Animator

Shaded 2D

Gizmos

Project

- Assets > Animations
 - Mana Animation
 - Mana obj rotation
 - mana

Hierarchy

- Small trees underhill
- Small trees far back
- Hill second row
- Sky plane
- Thick trees second row
- Back bushes 2
- Back bushes 1
- Green screen right cube
- Green screen plane
- Green screen camera
- Green screen left cube
- Green screen front cube
- Green screen back cube
- Green screen down cube
- mana (1)
- Point Light
- mana (2)
- mana (3)

Console

Clean Collapse

Inspector Lighting

mana (1)

Tag Untagged Layer Default

Model Open Select Overrides

Transform

Position	X 30.53	Y 7.460001	Z 3.54
Rotation	X 0	Y 182.4913	Z 182.4913
Scale	X 0.3403924	Y 0.3403924	Z 0.3403924

Sphere (Mesh Filter)

Mesh Renderer

Materials 1

Lighting

Cast Shadows Off

Receive Shadows

Contribute Global Illumination

Receive Global Illumination Light Probes

Probes

Additional Settings

Motion Vectors Per Object Motion

Dynamic Occlusion

Animator

Controller t: mana

Avatar t: manaAvatar

Apply Root Motion

Update Mode Normal

Culling Mode Always Animate

Clip Count: 0
Curves Pos: 0 Quat: 0 Euler: 0 Scale: 0 Generic: 0 FPO: 0
Curves Count: 0 Scripted: 0 (0.0%) Instance: 0 (0.0%) Shader: 0 (0.0%)

Mana (Material)

Shader C:\ona Studio\CS_Standard\Builtin\Standard (Spectral se) Edit...

Normal mapped shader without a normal map. Consider using a non-normal mapped shader for performance.

Surface Options

Double Sided On

ZWrite On

ZTest LessEq

Main Properties

Animation

Preview 203

Mana Animation

Timeline: 0:00 | 1:00 | 2:00 | 3:00 | 4:00 | 5:00 | 6:00 | 7:00 | 8:00 | 9:00 | 10:00

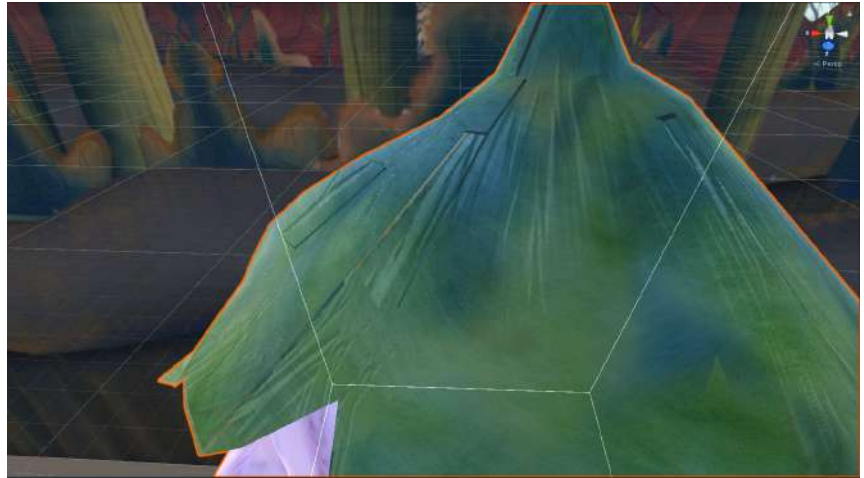
- mana (1) : Rotation
- mana (1) : Mesh Renderer/Material_Emission Map 1
 - Material_Emission Map 1 1
 - Material_Emission Map 1 1
 - Material_Emission Map 1 0.50695
 - Material_Emission Map 1 0
- mana (1) : Mesh Renderer/Material_Main Tex
 - Material_Main Tex ST.x 1
 - Material_Main Tex ST.y 1
 - Material_Main Tex ST.z 0.50695
 - Material_Main Tex ST.w 0

Dopesheet Curves



Unity - Χαρακτήρας

Ο χαρακτήρας κινείται εντός του προγράμματος χάρις στο Asset κινήσεων του Ethan. Ακολουθώντας tutorial, τοποθέτησα το asset και το animation λειτουργούσε κανονικά. Τα texture του επίσης τοποθετήθηκαν εντός του προγράμματος, ενώ με διαφορετικές λειτουργίες του Unity, έδωσα πιο γυαλιστερή όψη στο μοντέλο. Ένα πρόβλημα που αντιμετώπισα, προκύπτει από το καπέλο/φύλλο του χαρακτήρα. Δε γινόταν σωστή τοποθέτηση του texture, το οποίο ήταν αποτέλεσμα δυσλειτουργίας του mirror. Κλείνοντας το mirror, διορθώθηκε.



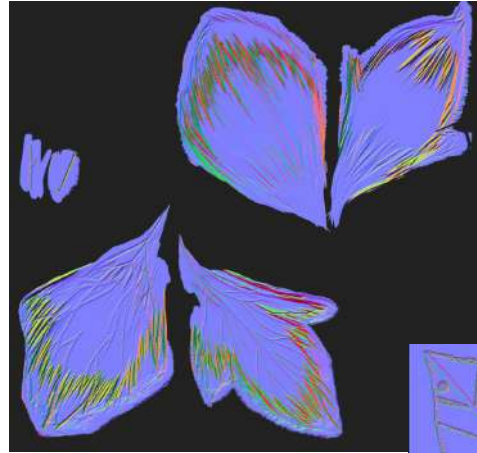


The screenshot displays the Unity 3D development environment. The main view shows a character model in a scene with trees and hills. The character is a purple, fluffy creature with a blue face and a green leaf-like structure on its head. The scene is rendered in a stylized, low-poly style.

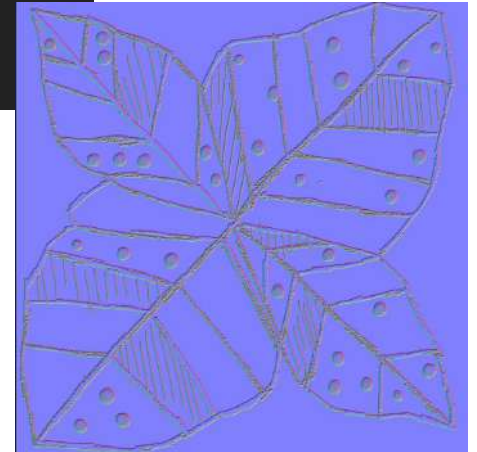
The interface includes several panels:

- Inspector:** Shows the selected object's properties. The current material is "Marble body (Material)" with a "Standard" shader. The rendering mode is "Opaque". The Albedo is set to 0.4, and the Smoothness is 0.65. The Source is "Albedo Alpha". The Occlusion is set to 0.39. The Emission is checked, and the Global Illumination is "Baked". The Tiling is X: 1, Y: 1, and the Offset is X: 0, Y: 0. The Secondary Maps section shows "Detail Albedo x2" and "Normal Map" with a tiling of X: 1, Y: 1 and offset of X: 0, Y: 0. The UV Set is "UV0". The Forward Rendering Options are checked for "Specular Highlights" and "Reflections". The Advanced Options section shows "Render Queue" set to "From Shader" with a value of 2000. "Enable GPU Instancing" and "Double Sided Global Illumination" are unchecked.
- Hierarchy:** Shows the scene's object hierarchy. The selected object is "Spirit Model for Unity", which contains "metarig" and "spirit". The "spirit" object contains "Character focus point", "Directional Light", "EfxSpot", "Cube", "Περσπορέκις κωνορας 1", "Περσπορέκις κωνορας 2", "Cube (2)", "Cube (3)", "Plane", "Plane (1)", "Main Camera", "Plane (2)", "Plane (3)", "Plane (4)", and "Small trees underhill".
- Console:** Shows a message: "To begin animating spirit, create an Animation Clip." with a "Create" button.
- Project:** Shows the project's asset hierarchy, including "Background", "Material", "Diclonia", "Health #", "Materials", "Sample6", "Standard", "2D", "Came", "Chara", "Cross", "Editor", "Effect", "Enviro", "Fonts", "Mafor", "Part 6", "Physic", "Protot", "Utility", "Textures", and "Xopost1".
- Animation:** Shows the animation timeline with a "No Clip" message.

Ωστόσο, επειδή είχε γίνει λάθος Unwrap του καπέλου στο Blender, όταν προσπαθούσα να κάνω την υφή του φύλλου να φαίνεται και από την εσωτερική πλευρά, το πρόγραμμα χάλαγε την τοποθέτηση του texture πάνω στο αντικείμενο. Για να λύσω αυτό το πρόβλημα, ξανά έκανα unwrap το αντικείμενο (ανοίγοντας το αρχείο Blender που είχε γίνει save σε φάκελο της Unity). Φτιάχνοντας και ένα πιο ενδιαφέρον Normal Map για το φύλλο στο Photoshop, το ανέβασα στο site “Normal Map Online” και το πέρασα στο Unity.



Παλιό Normal Map



Νέο Normal Map

The screenshot displays the Unity 3D development environment. The main view shows a character model in a forest scene. The character is a small, purple, furry creature with large blue eyes and a large green leaf on its head. The scene is set in a forest with tall, thin trees and a hazy, reddish-brown background. The interface includes several panels:

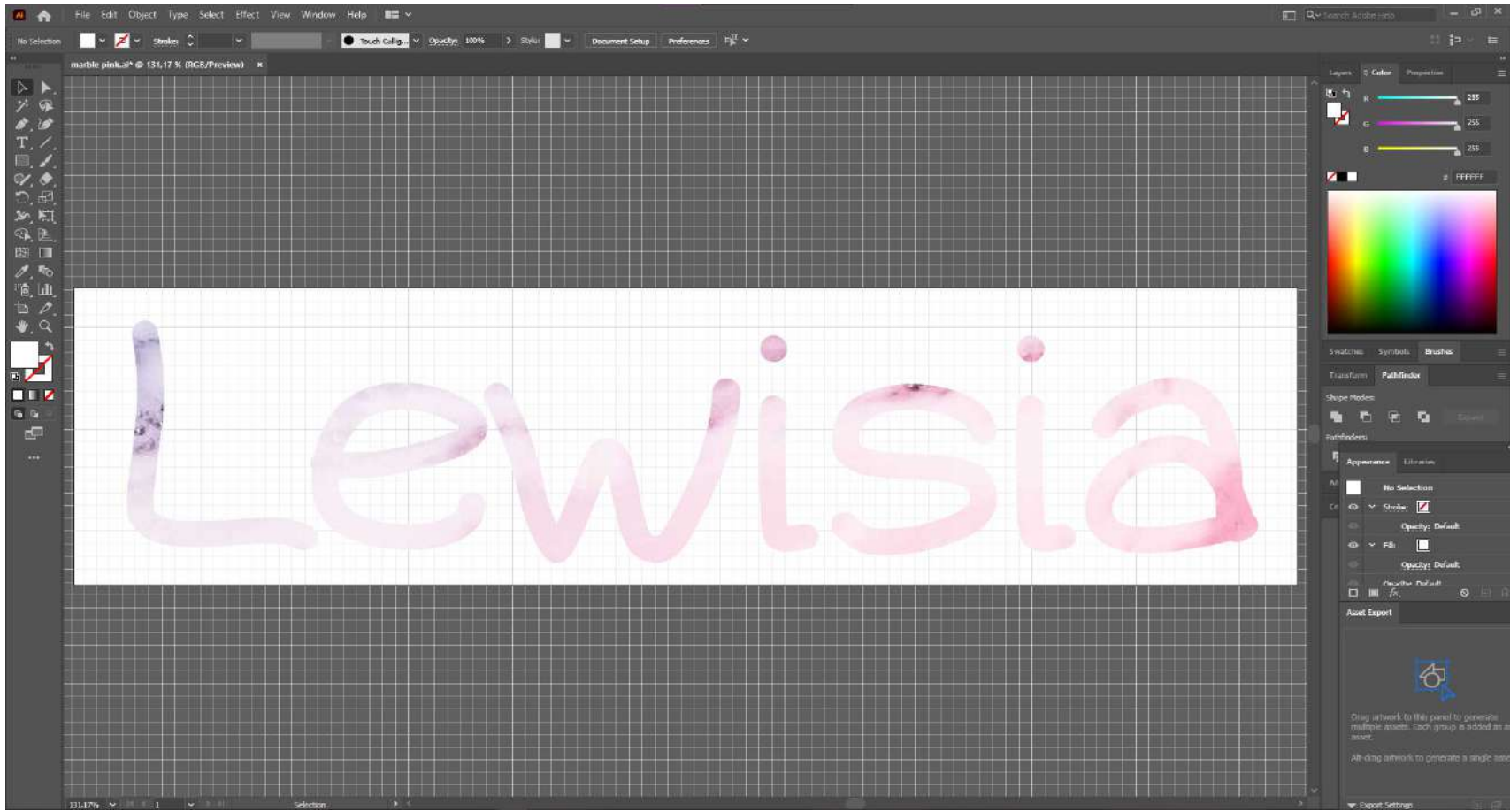
- Scene View:** Shows the 3D scene with a grid on the ground and a camera view.
- Hierarchy Panel:** Lists the objects in the scene, including "Lewisia", "ThirdPersonController", "Split Model for Unity", "metarang", "spirit", "Character focus point", "Directional Light", "Esouoc", "Cube", "Περιφερές κίνησης 1", "Περιφερές κίνησης 2", "Cube (2)", "Cube (3)", "Plane", "Plane (1)", "Main Camera", "Plane (2)", and "Plane (3)".
- Inspector Panel:** Shows the properties of the selected material, "Καπέλο από φύλλα (Material)". It includes sections for "Surface Options" (Double Sided, ZWrite, ZTest), "Main Properties" (Global, Color, Invert Alpha, Base Color, Tiling, Offset, Saturation, Brightness, Normal Map, Normal Intensity), and "Καπέλο από φύλλα" (a preview of the material).
- Console Panel:** Shows the console output, currently displaying "No animatable object selected".



UI design - Logo

Όλα τα κείμενα εντός του παιχνιδιού, έχουν γραφτεί με τη γραμματοσειρά Aka-AcidGR-DiaryGirl σε μορφή Medium. Με χρήση μάσκας, είτε εντός του After Effects είτε εντός του Illustrator, τα γράμματα έχουν δεχτεί την ίδια υφή που έχει ο χαρακτήρας. “Δένουν” κατά αυτόν τον τρόπο, με τη φύση εξαιτίας του μαρμάρου, που όπως προαναφέρθηκε είναι φυσικό υλικό αλλά και με τον ίδιο τον πρωταγωνιστή. Το λογότυπο είναι λιτό σε όψη, ακολουθώντας την αντιμετώπιση που έχει και το “Oxenfree” και η οποία μου αρέσει αρκετά.



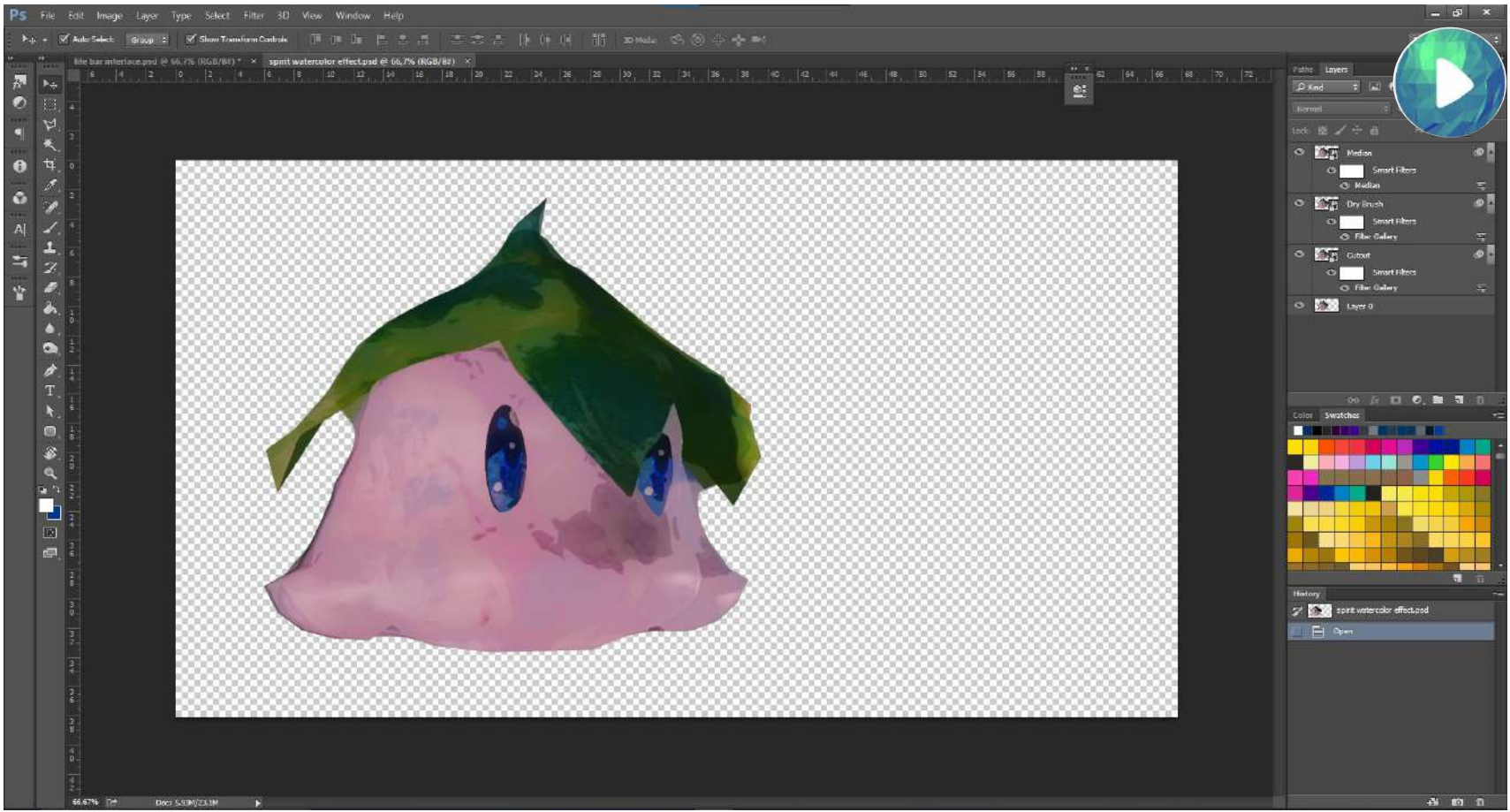


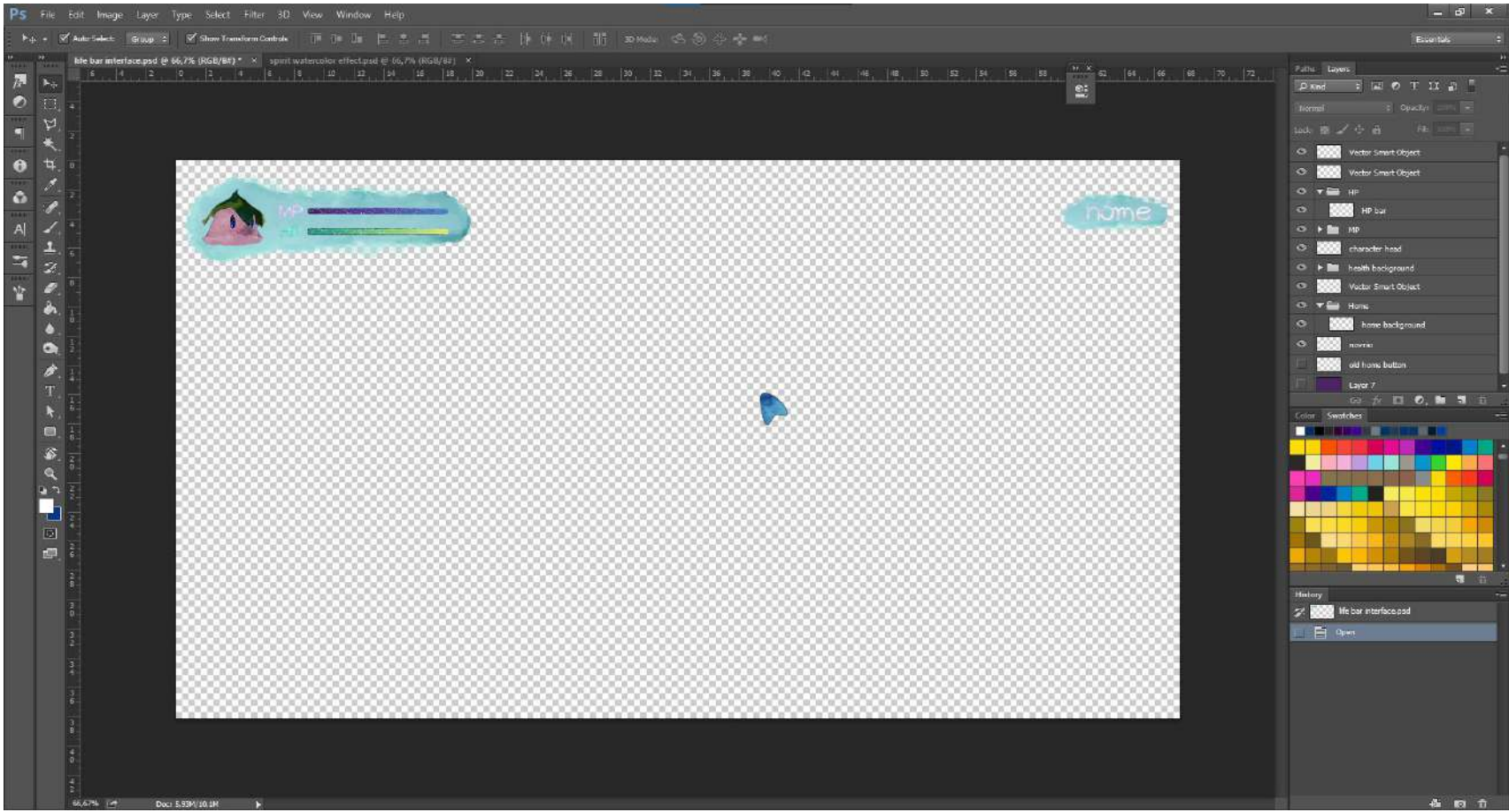


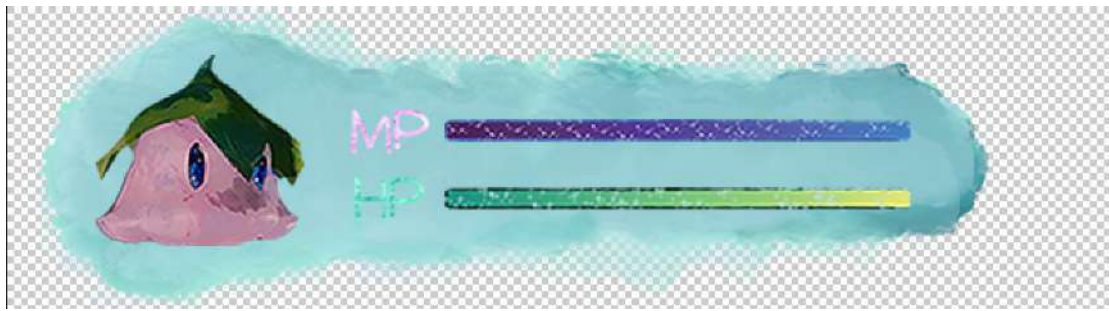
UI design - Health bar

Όταν ο παίκτης παίζει, στο πάνω αριστερά τμήμα της οθόνης θα μπορεί να δει πόσο mana και health έχει. Για αυτό το λόγο σχεδίασα δύο απλές μπάρες, με gradient στο εσωτερικό τους. Τα χρώματα είναι ίδια με αυτά που χρησιμοποιήθηκαν για τις σφαίρες του MP και HP (μωβ τόνοι για το mana και πράσινοι για το health, με παρεμβάσεις μπλε και κίτρινου έκαστο για χρωματικοί ποικιλία). Στο εσωτερικό τους προστέθηκαν μερικά αστεράκια, για να έχουν μια πιο παραμυθένια διάσταση. Επίσης, το κεφάλι του χαρακτήρα μπήκε εντός της μπάρας.

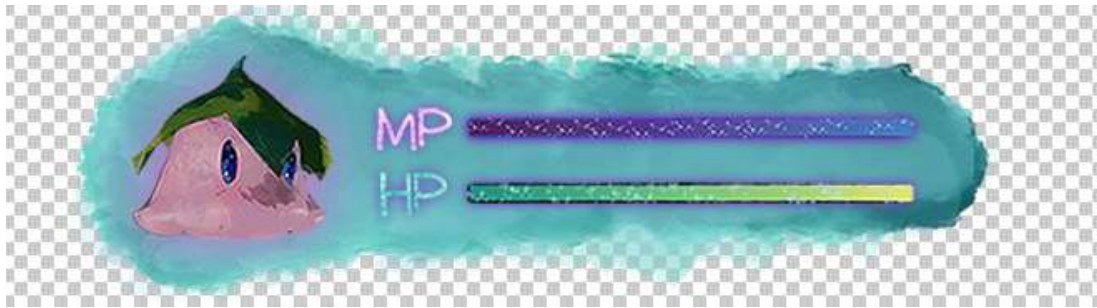
Με στόχο να ταιριάζει με το ύφος νερομπογιάς που έχει και το περιβάλλον, έκανα extract σε PNG εικόνα από το Blender το κεφάλι του χαρακτήρα και με επεξεργασία στο Photoshop, του έδωσα την υφή που ήθελα. Στα δεξιά της οθόνης μπήκε η αναγραφή “home”. Πηγαίνοντας με το ποντίκι πάνω της, ένα texture θα εμφανίζεται εντός του παιχνιδιού πίσω από τη λέξη, για να τονίζεται πως θα επιλεγεί. Όλα τα στοιχεία, όταν μπήκαν στο After Effects δέχτηκαν είτε glow/drop shadow είτε διαφοροποίηση χρώματος για να φαίνονται καλύτερα.



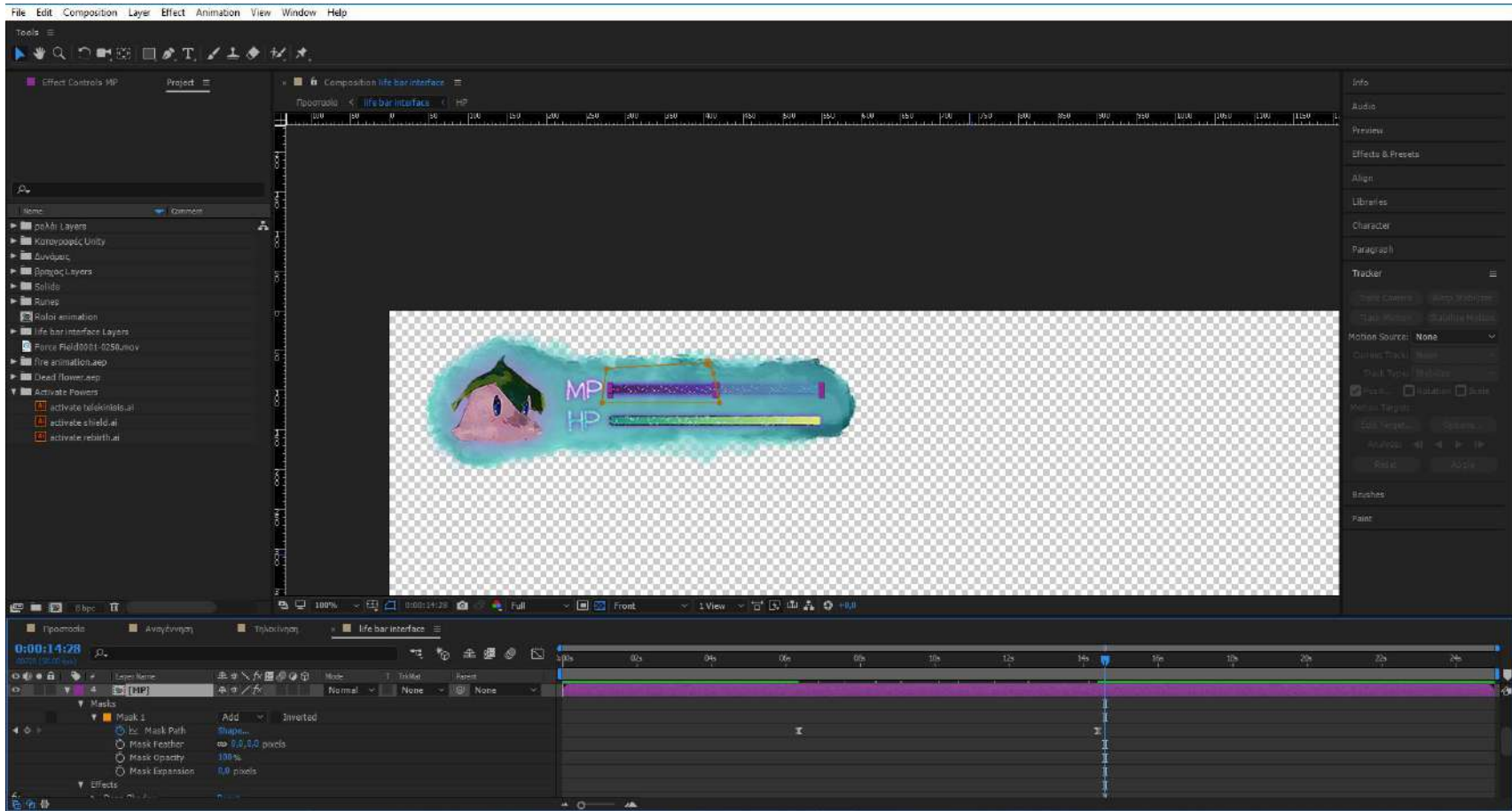




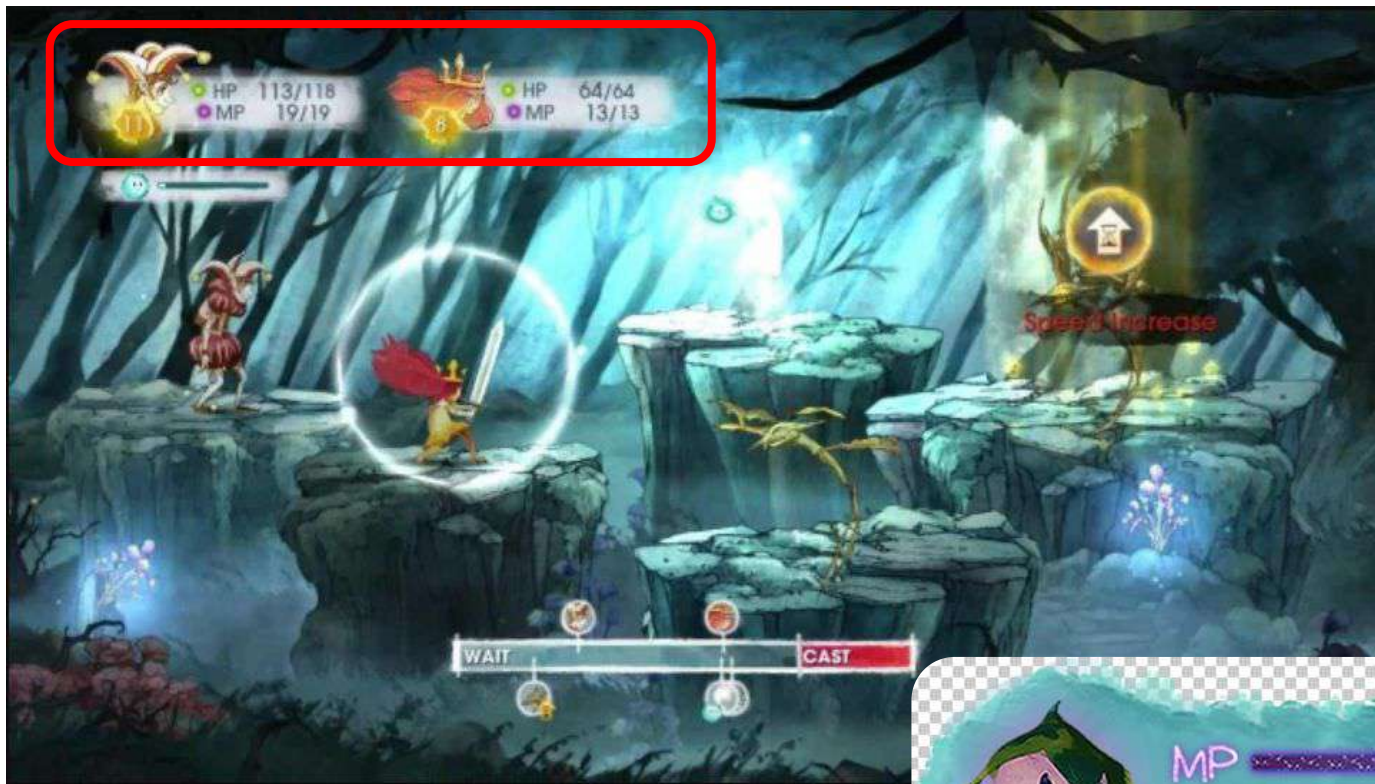
Το Interface μέσα από το Photoshop. Πολλά τμήματά του ήταν δυσανάγνωστα ακόμα και με την προσθήκη background από πίσω. Σε όλα τα κείμενα, με τη χρήση μάσκας, έχει προστεθεί το ίδιο texture που έχει ο χαρακτήρας



Το Interface μετά από επεξεργασία στο After Effects, όπου τα στοιχεία του είναι πιο ευδιάκριτα



Με τη χρήση μάσκας, καταφέρνω να δείξω την κατανάλωση είτε health είτε mana. Αφήνω ένα αντίγραφο της μπάρας με χαμηλό opacity πίσω από το κανονικό, το οποίο εμφανίζεται όταν η μάσκα κρύβει το πρωτότυπο



Για τη σχεδίαση του health bar, επηρεάστηκα από την αντιμετώπιση που έχει το Child of Light και την προσαρμοσα στα δικά μου δεδομένα



UI design - Opening και Ιστορία

Για την ιστορία του παιχνιδιού, δεν ήθελα να υπάρχει μία μεθοδευμένη αφήγηση, αντιθέτως ήθελα μια πιο αφαιρετική προσέγγιση. Βρήκα έτσι τον τρόπο το παιχνίδι “Hollow Knight”, το οποίο εμφανίζει στο intro του ένα ποίημα σχετικό με το ίδιο. Θέλησα να κάνω το ίδιο και κατέληξα να γράφω ένα ποίημα το οποίο αποδίδει την ιστορία και το theme του “Lewisia”. Αναφέρεται στο γεγονός πως η φύση καταστρέφεται, αφήνοντας τη σκιά της πίσω και το μέγεθος της καταστροφής το αντιλαμβανόμαστε πολύ αργότερα από ό,τι συνέβη.

**“And as time passes by
Each leaf falls behind
Leaving only its shadow
Peaked high on the morrow”**

Έπειτα ακολουθεί ωστόσο το κομμάτι της επιλογής, “δένοντας” έτσι με τις αποφάσεις που πρέπει να πάρει ο παίκτης. Έτσι ο τροχός γυρνάει και μπορεί να ξανά ζωντανέψει ό,τι έχει καταστραφεί.

**“But a decision is all it takes
For the wheel to spin its ways
To bring life to what once was dead
And allow nature to heal again”**



Όσον αφορά τα γραφικά, συνδέοντας τον τρόπο που ο ήρωας χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του (τις οποίες θα δούμε παρακάτω), βρήκα ένα tutorial που εμφανίζει Particle System με glitter. Η χρήση των δυνάμεων γίνεται με μαγική ενέργεια που εκδηλώνεται με glitter και έτσι, ταίριαξαν οπτικά.



In wilds beyond they speak your name with reverence and regret,
For none could tame our savage souls yet you the challenge met,
Under palest watch, you taught, we changed, base instincts were redeemed,
A world you gave to bug and beast as they had never dreamed.

- FROM 'ELEGY FOR HALLOWNEST' BY MONOMON THE TEACHER



Το ποίημα στο intro του “Hollow Knight”

The screenshot displays the Adobe After Effects software interface. The central composition window shows a purple background with white particles and a text layer with the following text:

And as time passes by
Each leaf falls behind
Leaving only its shadow
Peaked high on the morrow

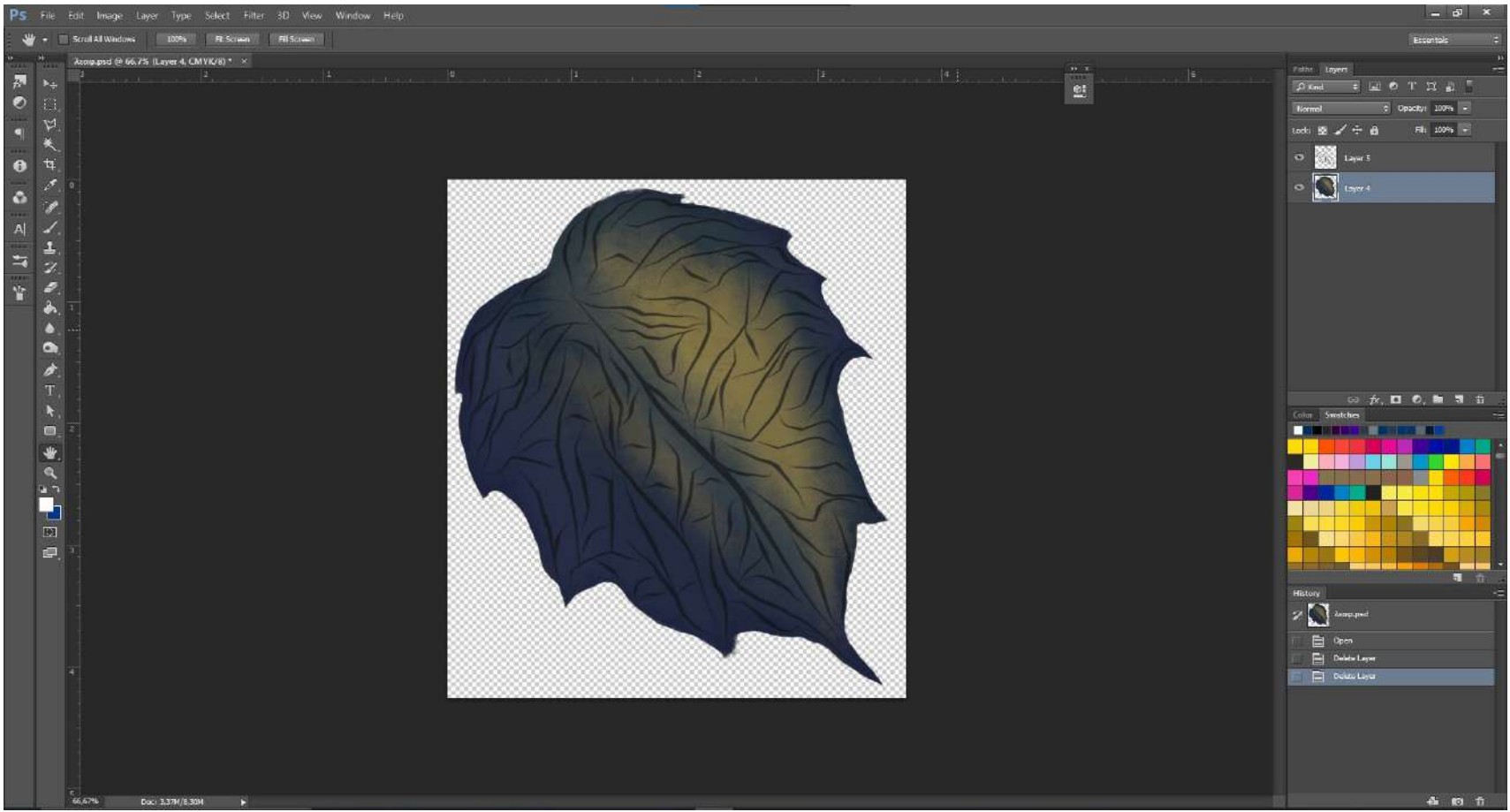
But a decision is all it takes
For the wheel to spin its ways
To bring life to what once was dead
And allow nature to heal again

The interface includes a top menu bar, a toolbar, an Effect Controls panel on the left, a Project panel, a central composition window, a right-side Properties panel, and a bottom timeline panel. The timeline panel shows a sequence of layers including 'Cover Name', 'Particles Blur', 'Particles', 'Noise', and 'BIG'.



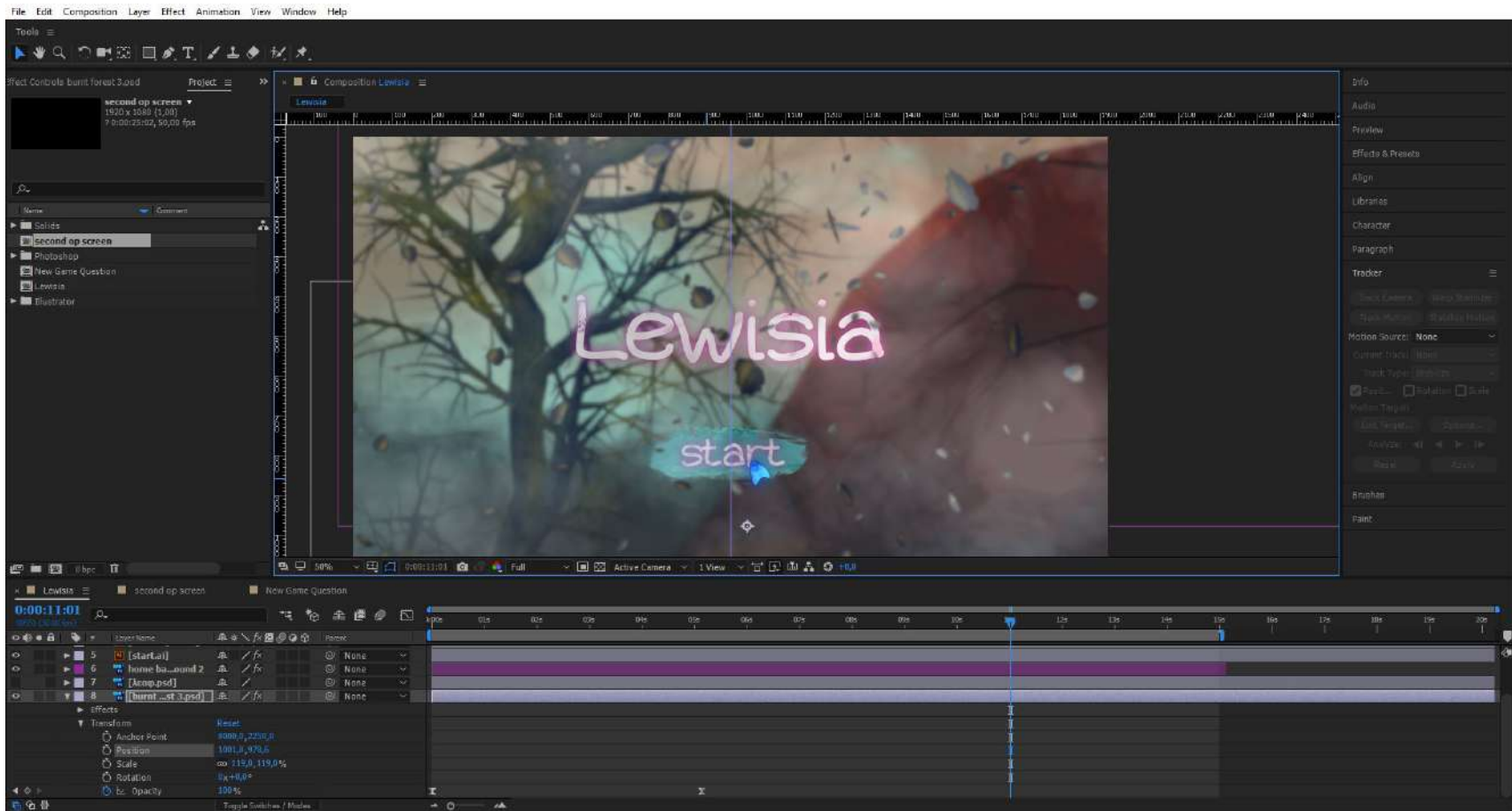
Όσον αφορά το opening του παιχνιδιού, υπάρχουν δύο πανομοιότυπες εκδόσεις. Την πρώτη φορά που ο παίκτης θα ανοίγει το παιχνίδι, υπάρχει η μινιμαλιστική προσέγγιση, που το μόνο που εμφανίζεται είναι το όνομα του παιχνιδιού με την ένδειξη start. Αυτή η οπτική προήλθε από την αντιμετώπιση που έχει το “Oxenfree” με την απλή πρώτη οθόνη. Από εκεί πέρα, όποια άλλη φορά και να ανοίξει ο παίκτης το παιχνίδι, έχει ένα μενού επιλογών και το όνομα του παιχνιδιού σε διαφορετική τοποθέτηση.

Ακολουθώντας tutorial, έφτιαξα στο After Effects τη βάση με την οποία θα εμφανίζεται το opening. Σχεδίασα στο Photoshop ένα φύλλο το οποίο πέφτει πολλαπλές φορές με effect στο After. Εκεί, έδωσα μια αίσθηση βάθους στην πτώση των φύλλων, κάνοντάς τα να περνάνε και πάνω από τα γράμματα αλλά κάτω από το ποντίκι. Με αυτό τον τρόπο, το γεγονός πως είναι 2D δεν περιορίζει την οπτική και δίνει ποικιλία στην όψη. Μια υφή ομίχλης μπήκε μεταξύ των background και των φύλλων, για να μην υπάρχει στατικότητα.

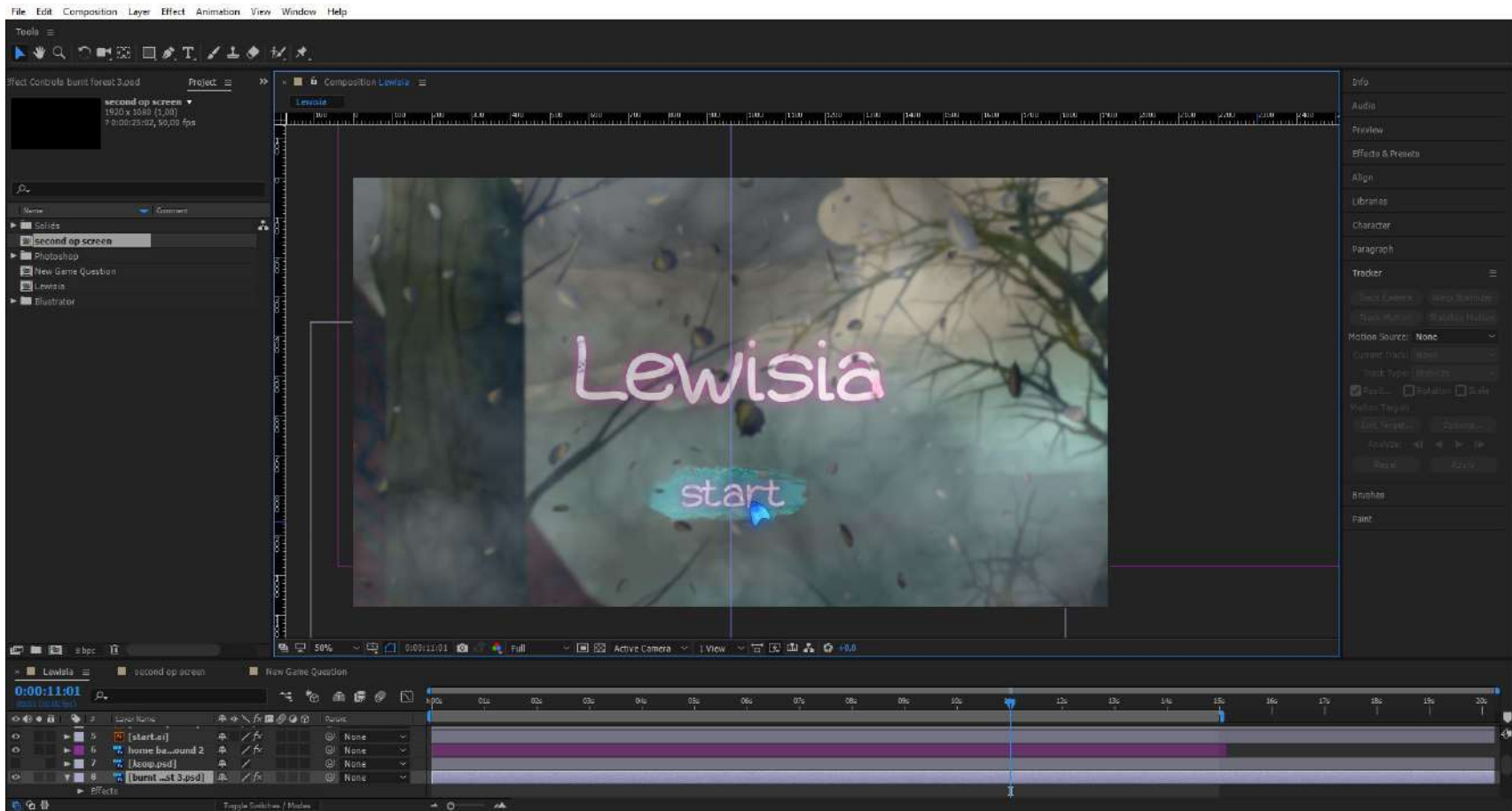




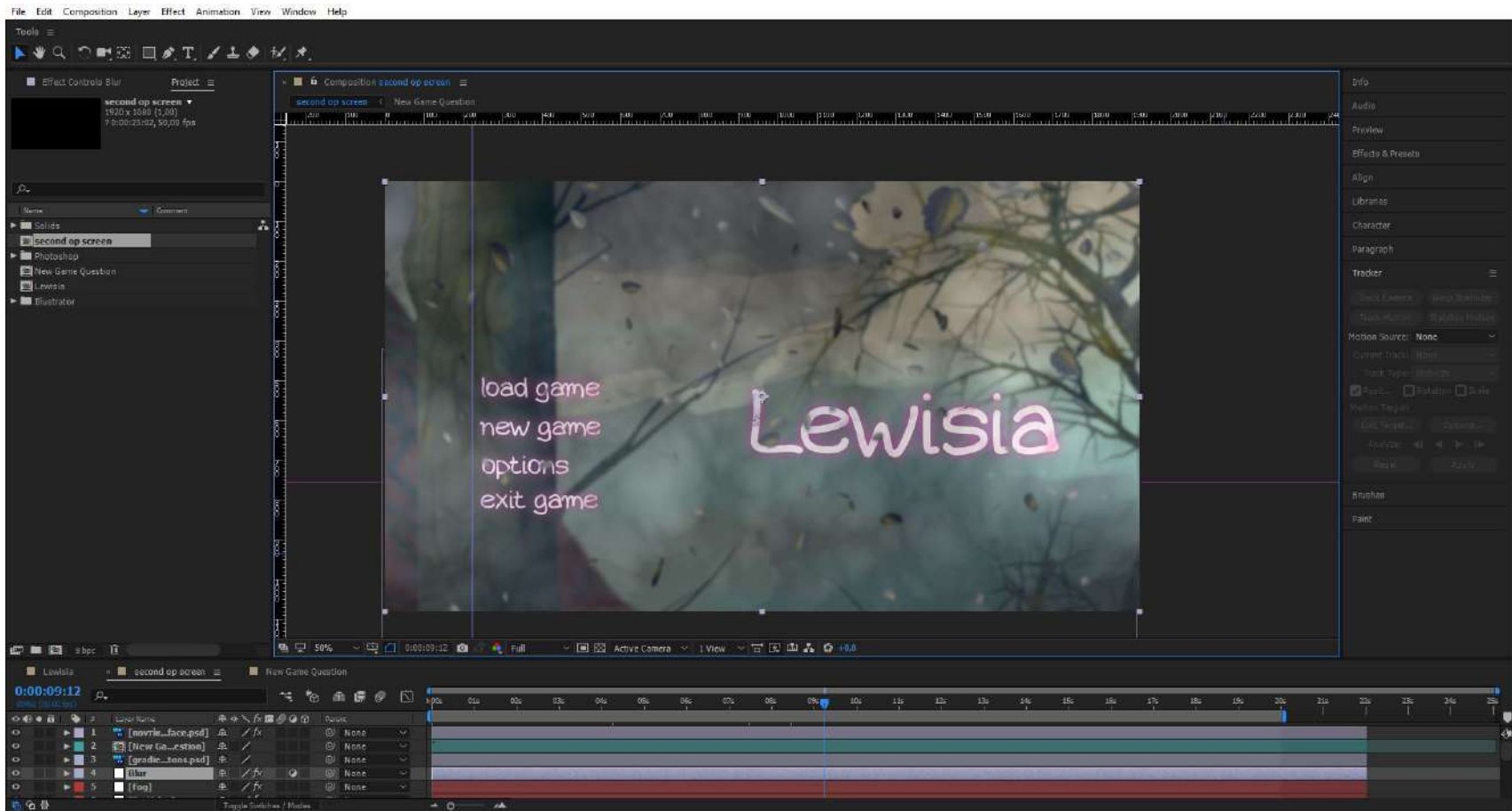
Αφαιρώντας το background, μπορούμε να δούμε την ομίχλη πιο καθαρά. Ο τίτλος του παιχνιδιού εμφανίζεται σαν χειρόγραφο κείμενο, το οποίο έφτιαξα ακολουθώντας tutorial



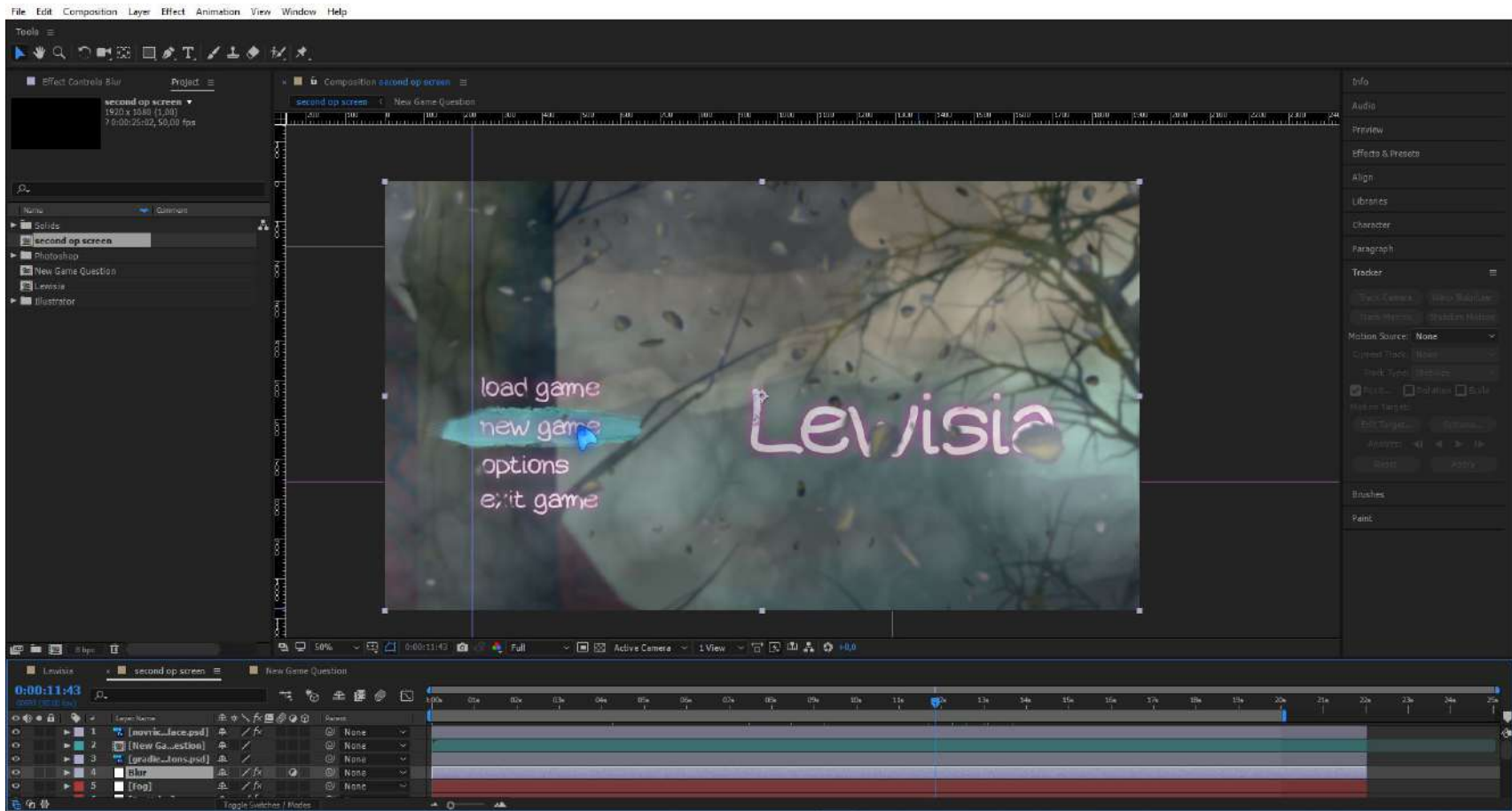
Η πρώτη σχεδιαστική αντιμετώπιση, είχε αυτό το background. Ωστόσο, δεν ισορροπούσε καλά στο μάτι και έτσι προτίμησα να χρησιμοποιήσω ένα διαφορετικό στιγμιότυπο



Η τελική επιλογή. Όταν το ποντίκι θα πηγαίνει πάνω στο “start”, το χαρακτηριστικό texture θα εμφανίζεται



Η οθόνη που θα εμφανίζεται όποια άλλη φορά ανοίξει ο παίκτης το παιχνίδι



Πατώντας το “new game”, θα εμφανίζεται ένα μήνυμα που θα ενημερώνει τον παίκτη πως η μέχρι τώρα εξέλιξη του παιχνιδιού θα διαγραφεί αν το επιλέξει

The screenshot displays the Adobe After Effects workspace. The central composition window shows a blurred screenshot of a game interface. A semi-transparent white dialog box is centered on the screen with the text: "Your previous progress will be lost. Are you sure you want to start a new game?". Below the text are two buttons: "yes" and "no". A blue mouse cursor is hovering over the "no" button. The background of the dialog is a blurred image of a character's face and the word "LOUISIS" in pink.

On the left side, the "Project" panel shows a folder named "second op screen" containing assets like "Photoshop", "New Game Question", "Lewisia", and "Illustrator".

On the right side, the "Info" panel is visible, showing settings for the selected layer, including "Motion Source" set to "None" and "Current Track" set to "None".

At the bottom, the "Timeline" panel shows a sequence of layers: "Lewisia", "second op screen", and "New Game Question". The layer stack includes "Lewisia", "Blur", and "Fog". The timeline is currently at 0:00:15:17.



UI design - Loading screen

Για το loading screen, πήρα το χαρακτήρα εντός του Unity και πρόσθεσα πίσω του ένα plane που να έχει πράσινο χρώμα. Με την κάρτα γραφικών, έκανα καταγραφή οθόνης βάζοντας το μοντέλο να τρέχει προς μια κατεύθυνση. Μπροστά του έβαλα ένα collider για να τρέχει σταθερά σε ένα σημείο. Περνώντας το βίντεο στο After Effects και με το “Key Light”, αφαίρεσα το green screen ακολουθώντας το ανάλογο tutorial. Πειράζοντας διάφορες τιμές στο effect αυτό, έκανα το χαρακτήρα να αποκτήσει διαφορετικό χρώμα.



The screenshot displays the Unity 3D development environment. The main scene area shows a 3D environment with a large green plane, a character on a platform, and a red plane on the left. The interface includes several panels:

- Project Panel:** Lists assets such as Animations, Background, Materials, and Standard Assets.
- Hierarchy Panel:** Shows the scene's object hierarchy, including "Spirit Model for Unity", "Directional Light", "Εξοχος", "Cube", and various planes.
- Inspector Panel:** Displays properties for the selected object, with "Assets > Materials" selected.
- Console Panel:** Shows a message: "To begin animating Spirit Model for Unity, create an Animation Clip." with a "Create" button.

Tools

Effect Controls: Green screenLump4

Comp 1 + Green screenLump4

KEYLIGHT

View: Intermediate Result

- Screen Colour:
- Screen Gain: 100.0
- Screen Balance: 50.0
- Screen Pre-blur:
- Screen Matte:
 - Dip Black: 35.0
 - Dip White: 100.0
 - Dip Rollback: 0.0
 - Screen Shrink/Grow: 0.0
 - Screen Softness: 0.0
 - Screen Despot Black: 0.0
 - Screen Despot White: 0.0
- Replace Method: Soft Colour
- Inside Mask:
- Outside Mask:
- Foreground Colour Correction:
- Edge Colour Correction:
- Source Clips:
 - Key Cleaner: [Reset](#) [About](#)
 - Mathematical Edge Radius: 10.0
 - Radius Changer:
 - Alpha Contrast: 0.0%
 - Strength: 100.0%
- Advance... Suppressor: [Reset](#) [About](#)
- Glow: [Reset](#) [Options...](#) [About](#)

0:00:09:06

0:00:09:05

Full

Front

1 View

+0.0

Comp 1

0:00:09:06

Layer Name

Layer Name	Opacity	Position	Scale	Rotation	Anchor	Parent
4 ★ Shape Layer 2	100%				None	
5 ★ Shape Layer 1	100%				None	
6 [Green screenLump4]	100%				None	

Masks

- Mask 1: Add, Inverted

Effects

- Keylight (1,2): [Reset](#)
- Key Cleaner: [Reset](#)
- Advance... Suppressor: [Reset](#)
- Method: Standard
- Reconnection: [Options...](#)

Info

Radio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Track Camera: [Reset](#) [Options...](#) [About](#)

Track Motion: [Reset](#) [Options...](#) [About](#)

Motion Source: None

Current Effect: None

Show Type: [Animation](#)

Position: Rotation:

Motion Target:

Alt Track Pos: [Reset](#) [Options...](#)

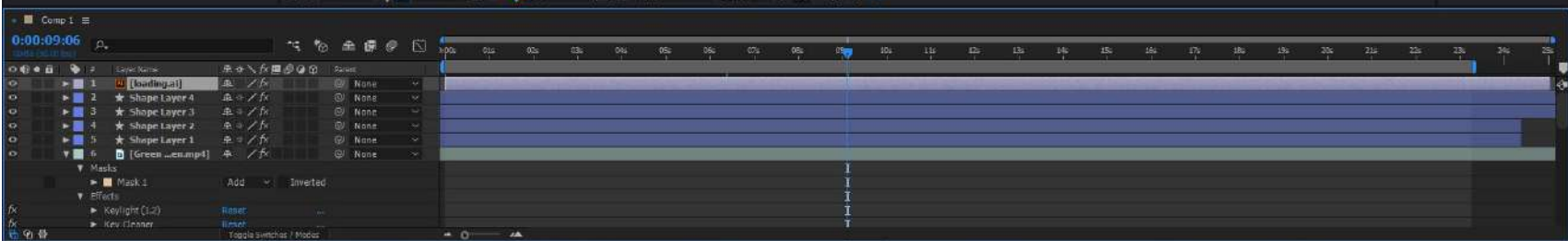
Anchor: 40

Brushes

Paint



Έπειτα, για να μην είναι μονότονη η κίνηση, έβαλα ένα animation που πραγματοποιούν κυκλικά γραμμές γύρω από το χαρακτήρα. Επίσης, στο κάτω μέρος της οθόνης προστέθηκε η επιγραφή “loading...” με τα αποσιωπητικά να έχουν ένα animation χάρη στη χρήση μάσκας.





UI design - Menu buttons

Όταν ο παίκτης ξεκινήσει να παίζει και πάει με το ποντίκι του στην επιλογή “home” θα μεταφερθεί στο μενού όπου θα του δίνονται διάφορες επιλογές. Θα μπορεί να δει τα controls, να πειράξει τις ρυθμίσεις, να μεταφερθεί στο main menu (την αρχική οθόνη), να συνεχίσει το παιχνίδι ή να αποχωρήσει. Κάθε φορά που επιλέγει κάτι, το texture εμφανίζεται πίσω από τα στοιχεία του μενού που μπορεί να επηρεάσει.

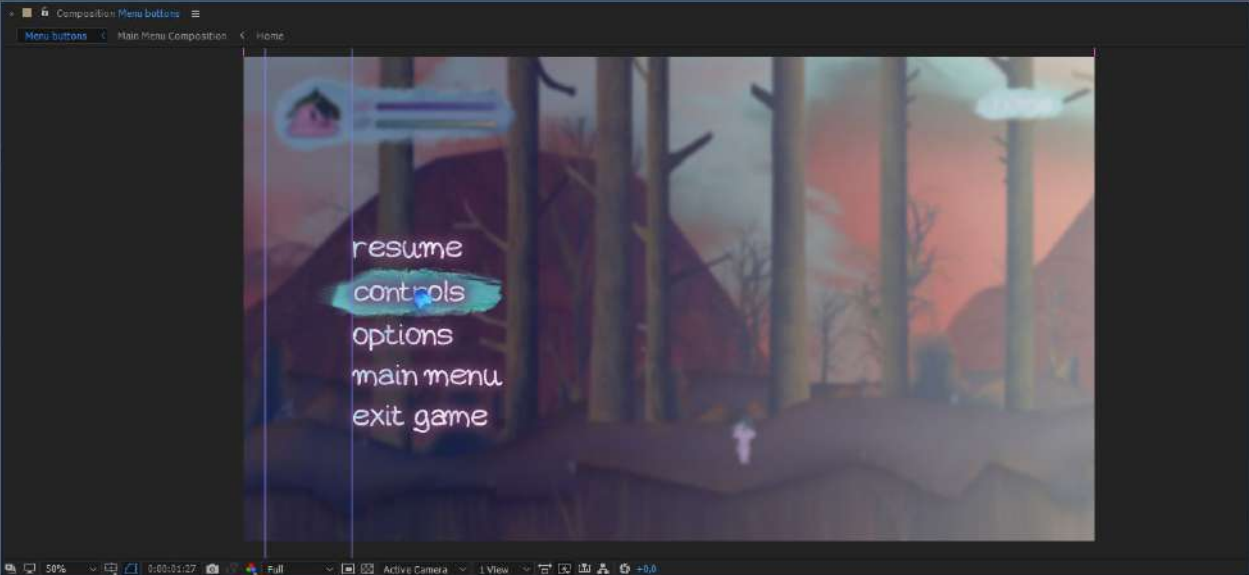


Effect Controls (none) Project

options panel used 1 time
1920 x 1080 (1.00)
7.0/0.0 10/12, 50.00 fps

Name Element

- yes Layers
 - yes.ui
- Solids
- options panel Layers
 - options panel
- no Layers
 - no.ai
 - no.use.png
- Menu buttons Layers
 - resume/Menu buttons.psd
 - options/Menu buttons.psd
 - main me...enu buttons.psd
 - home ba...Menu buttons.psd
 - health ...Menu buttons.psd
 - gradient/Menu buttons.psd
 - pot game/Menu buttons.psd
 - controls/Menu buttons.psd
 - bedgri...Menu buttons.psd
- Menu buttons
- Main Menu Composite
- call question.a
- control panel rgb Layers
 - W/control panel rgb.psd



Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Timeline Controls

Motion Source: None

Current Frame: 100

Frame Type: Still

Preview: Panel Rotation Motion

Timeline: 00:00:01:27

Graphs

Paint

50% 0:00:01:27 Full Active Camera 1 View +0.0

0:00:01:27

Layer Name	Start	End
1 control panel	00:00:00:00	00:00:01:27
2 [options panel]	00:00:00:00	00:00:01:27
3 main menu	00:00:00:00	00:00:01:27
4 main menu 2	00:00:00:00	00:00:01:27

Toggle Switches / Modes

The screenshot displays the Adobe After Effects software interface. The main composition window shows a menu overlay on a game scene. The menu is titled "controls" and lists the following items:

- shield **Q** move up
- rebirth **W** move left
- telekinesis **E** move down
- crawl **C** move right
- choose/interact **A** jump

A blue "back" button is visible at the bottom of the menu. The background scene shows a character in a dark, hooded cloak in a forest with tall, thin trees and a sunset sky.

The interface includes a top menu bar, a toolbar, a Project panel on the left showing a hierarchy of layers (e.g., "options panel", "Menu buttons Layers"), a central composition window, a timeline at the bottom with a layer track containing four items, and a right-hand Info panel.

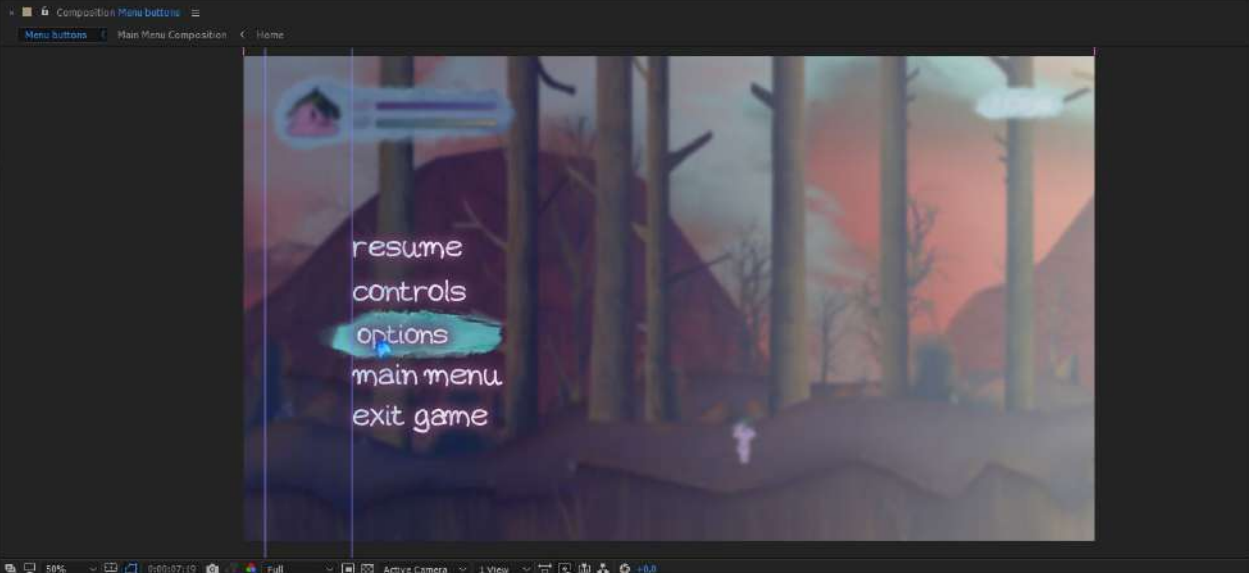


Effect Controls (none) Project

options panel, used 1 time
1920 x 1080 (3.00)
7:00:10:02, 59.00 fps

Layer Hierarchy:

- Home
- yes Layers
 - yes.all
- Solids
- options panel Layers
 - options panel
- no Layers
 - no.ai
- mouse.png
- Menu buttons Layers
 - resume/Menu buttons.psd
 - options/Menu buttons.psd
 - main menu/Menu buttons.psd
 - home ba.../Menu buttons.psd
 - health.../Menu buttons.psd
 - gradient/Menu buttons.psd
 - test game/Menu buttons.psd
 - controls/Menu buttons.psd
 - badgegr.../Menu buttons.psd
- Menu buttons
- Main Menu Composition
- exit question.ai
- control panel rgb Layers
 - W/control panel rgb.psd



Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Motion Source: None

Current Tracker: None

Track Track: (Add) (Remove)

Position (Center) (Bottom) (Left) (Right)

Brushes

Paint

Timeline

0:00:07:19

Layers:

Layer Name	Track
1 control panel	None
2 [options panel]	None
3 main menu	None
4 main menu 2	None

Timeline tracks for control panel, options panel, main menu, and main menu 2.

Tools

Effect Controls (none) Project

options panel used 1 time
1920 x 1080 (1.00)
7.0/0.0 10/12, 50.00 fps

Composition Menu buttons
Menu buttons Main Menu Composition Home

Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Motion Source: None

Current Frame: 10:29

Frame Type: Still

Preview: Playback Retain C

Media Types

Full Text: Full

Analysis: 41

Brushes

Paint

options

music ◀ on ▶

sound effects ◀ on ▶

full screen ◀ off ▶

resolution ◀ 3840x2160 ▶

graphics ◀ medium ▶

◀ back

0:00:10:29

50% 0:00:10:29 Full Active Camera 1 View +0.0

Menu buttons Main Menu Composition control panel rgb options panel

Layer Name	Start	End	Splice
1 control panel	0:00:00:00	0:00:10:29	None
2 [options panel]	0:00:00:00	0:00:10:29	None
3 main menu	0:00:00:00	0:00:10:29	None
4 main menu 2	0:00:00:00	0:00:10:29	None

Toggle Switches / Modes

Tools

Effect Controls (none) Project

options panel, used 1 time
1920 x 1080 (1.00)
73:00:40:02, 50.00 fps

Composition Menu buttons
Menu buttons > Main Menu Composition < Home

Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Motion Source: None

Current Effect: None

Parent Type: None

Parent: None

Parent Target: None

Parent: 41

Brushes

Paint

resume
controls
options
main menu
exit game

0:00:18:29

Layer Name	Parent
1 [control panel]	None
2 [options panel]	None
3 main menu	None
4 main menu 2	None

Timeline: 0:00:18:29

50%

0:00:18:29

Full

Active Camera

1 View

+0.0

Menu buttons

Main Menu Composition

control panel rgb

options panel

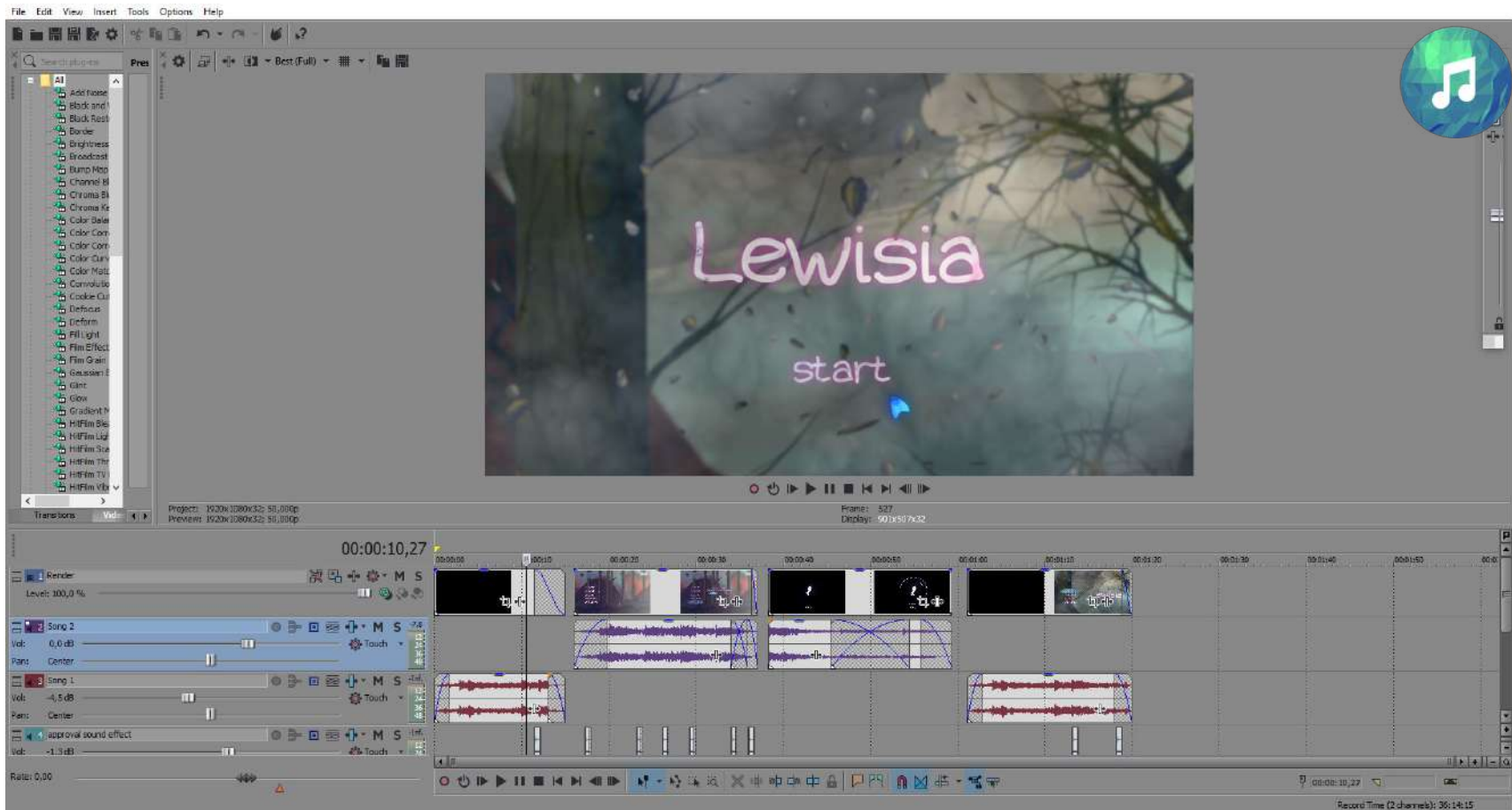
Layer Name

Parent

The screenshot displays the Adobe After Effects software interface. The central composition window shows a blurred background with a semi-transparent dark panel containing the text "Are you sure you want to exit Lewisia?". Below the text are two buttons: "yes" (highlighted with a blue mouse cursor) and "no".

The interface includes several panels:

- Top Panel:** Tools and Project information (options panel, used 1 time, 1920 x 1080, 7.6:00:18:02, 50.00 fps).
- Left Panel:** Layer hierarchy showing "yes Layers", "options panel Layers", "no Layers", "mouse.png", "Menu buttons Layers", "Main Menu Composition", and "control panel rgb Layers".
- Right Panel:** Info panel with sections for Audio, Preview, Effects & Presets, Align, Libraries, Character, Paragraph, Tracker, and Motion Source.
- Bottom Panel:** Timeline showing a duration of 0:00:19:26 and a layer list with columns for Layer Name, In/Out, and Parent.



Στο Sony Vegas Pro, πήρα όλα τα render από το After και πρόσθεσα ηχητική υπόκρουση, βεβαιώνοντας πως είναι ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων



Οι δυνάμεις του χαρακτήρα

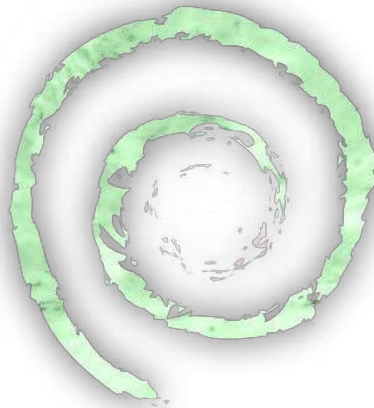
Όπως είδαμε στο σχεδιάγραμμα σε προηγούμενες διαφάνειες, ο χαρακτήρας θα έχει κυρίως παθητικές δυνάμεις. Δε θα βλέπει, παρά μόνο θα προσπαθεί να προστατευτεί και η ενεργητική του τάση, θα έχει τη δυνατότητα να επαναφέρει κατεστραμμένα τμήματα της περιοχής, πίσω στη ζωή (όπως ένα νεκρό λουλούδι ή κάποιο ζώο). Οι δυνάμεις θα είναι η προστασία, η αναγέννηση και η τηλεκίνηση. Όταν ο χρήστης θα θέλει να τις χρησιμοποιήσει, ένας ανάλογος ρούνος θα εμφανίζεται πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα.

Με αυτόν τον τρόπο, θα σηματοδοτείται η ενεργοποίηση της ικανότητας. Έπειτα, μια ροή μαγείας θα ξεκινάει να κινείται από το χαρακτήρα και θα καταλήγει να “εκρήγνυται”, θέτοντας τη δύναμη σε ισχύ. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι δυνάμεις θα καταναλώνουν μεγάλη ποσότητα MP (=Magical Power). Για να μειωθεί η ποσότητα κατανάλωσης, θα πρέπει ο παίκτης να κάνει επιλογές που θα σώζουν το περιβάλλον. Ανάλογα με τις αποφάσεις του λοιπόν, ο χρόνος επαναφόρτιση θα επηρεάζεται.

Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι ένα πνεύμα της φύσης, οπότε όσο θεραπεύεται το περιβάλλον, τόσο πιο δυνατό γίνεται. Αν ο χρήστης δεν κάνει επιλογές που θα σώζουν την περιοχή, το αντίκτυπο θα είναι το πνεύμα να έχει λιγότερο MP αλλά και HP (=Health Power) αλλά και μεγαλύτερο χρόνο επαναφόρτισης. Ακόμα και έτσι όμως, θα μπορεί να ολοκληρώσει το παιχνίδι, με το κάθε level ωστόσο να είναι όλο και πιο απαιτητικό, σαν να αυξάνεται η δυσκολία του.

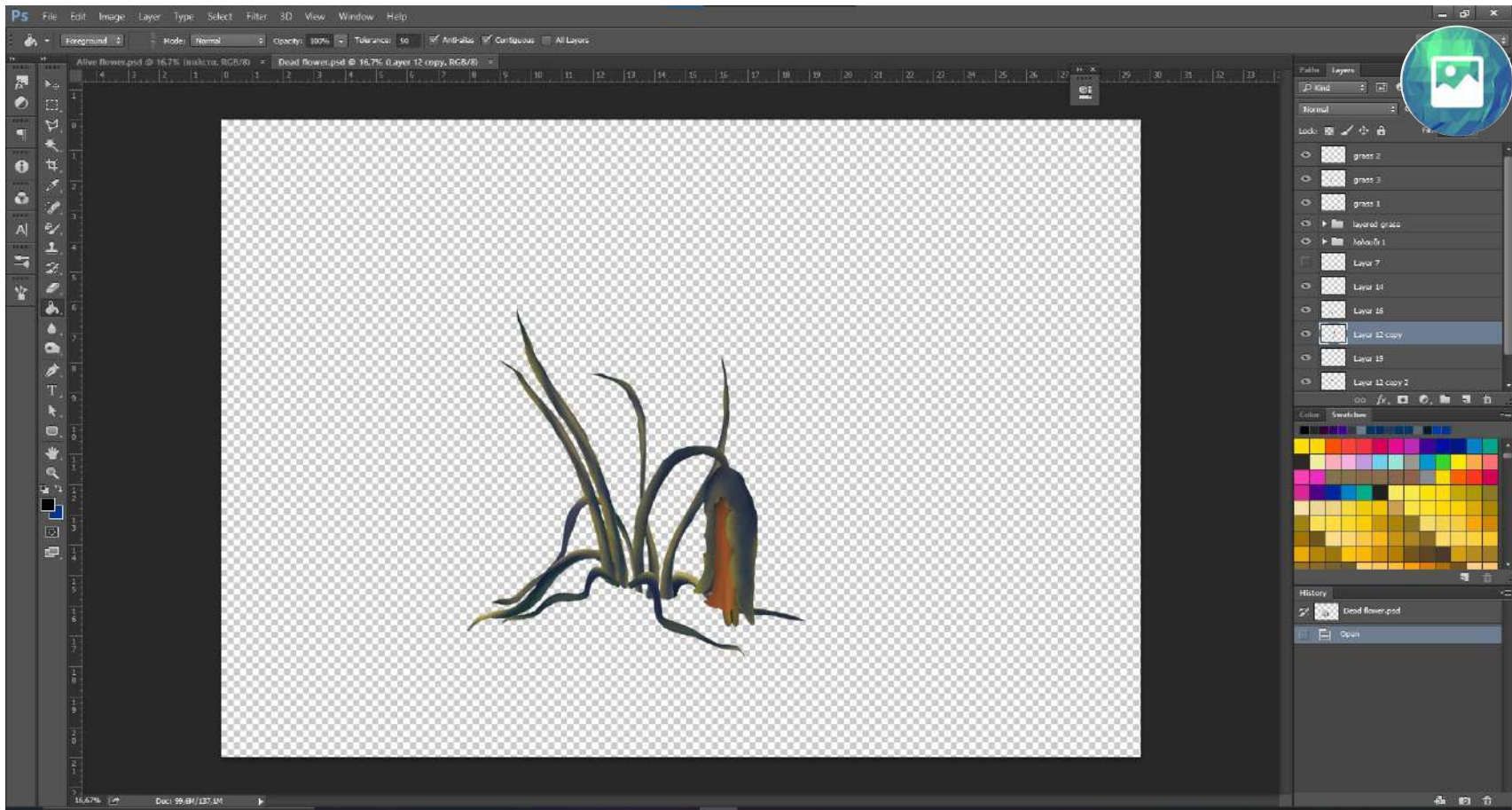
Αναγέννηση

Για την ενεργοποίηση των ικανοτήτων, διάφοροι ρούννοι από το διαδίκτυο συλλέχθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι. Δίπλα βλέπουμε εκείνον που επιλέχθηκε για την αναγέννηση. Συμβολίζει την αιωνιότητα και τη συνέχεια, ενώ συνδέεται με την αναγέννηση και τη διηνεκή ύπαρξη. Είναι αρχαίο σύμβολο, το οποίο μπορούμε να βρούμε σκαλισμένο ακόμα και σε λίθους. Το επανασχεδίασα με ένα δικό μου ύφος στο Illustrator και του έδωσα την υφή που έχει και ο χαρακτήρας. Τέλος, πήρε πράσινο χρώμα καθώς θεωρείται το καταλληλότερο για να αναδείξει την αναγέννηση.

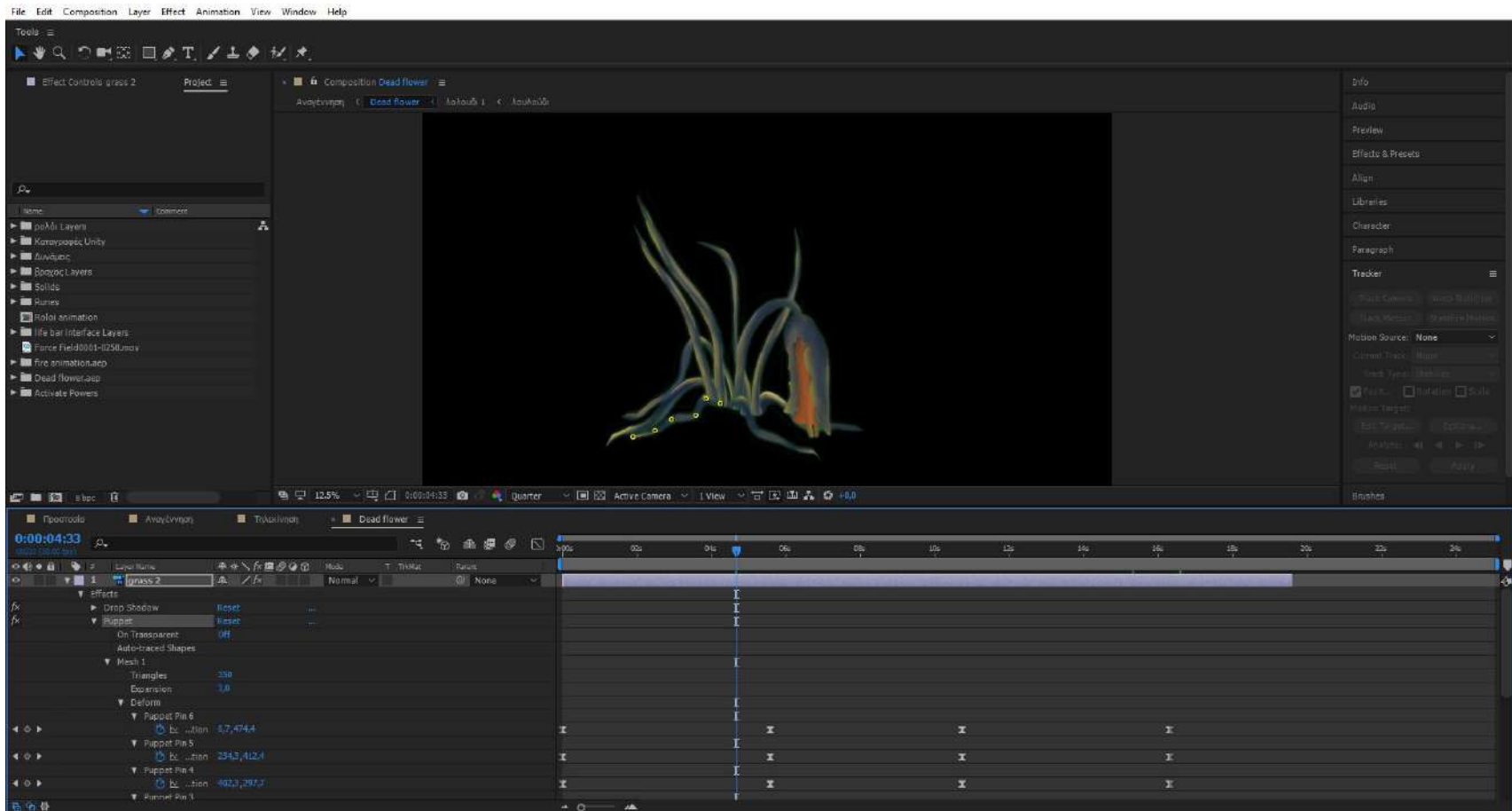


Για τις ανάγκες του παιχνιδιού, στο Photoshop ένα λουλούδι που να εμφανίζεται μαραμένο και στη συνέχεια, ανθισμένο. Μάλιστα πρόκειται για το λουλούδι “Lewisia”, καταφέροντας έτσι να συνδεθεί με το όνομα του παιχνιδιού. Έχοντας τοποθετήσει το χαρακτήρα και το περιβάλλον στο Unity, έκανα καταγραφή οθόνης. Το βίντεο τοποθετήθηκε στο After Effects, όπου μπήκε το UI, το ζωντανό και το νεκρό λουλούδι και τα απαραίτητα εφέ για να πραγματοποιηθεί το animation της αναγέννησης.

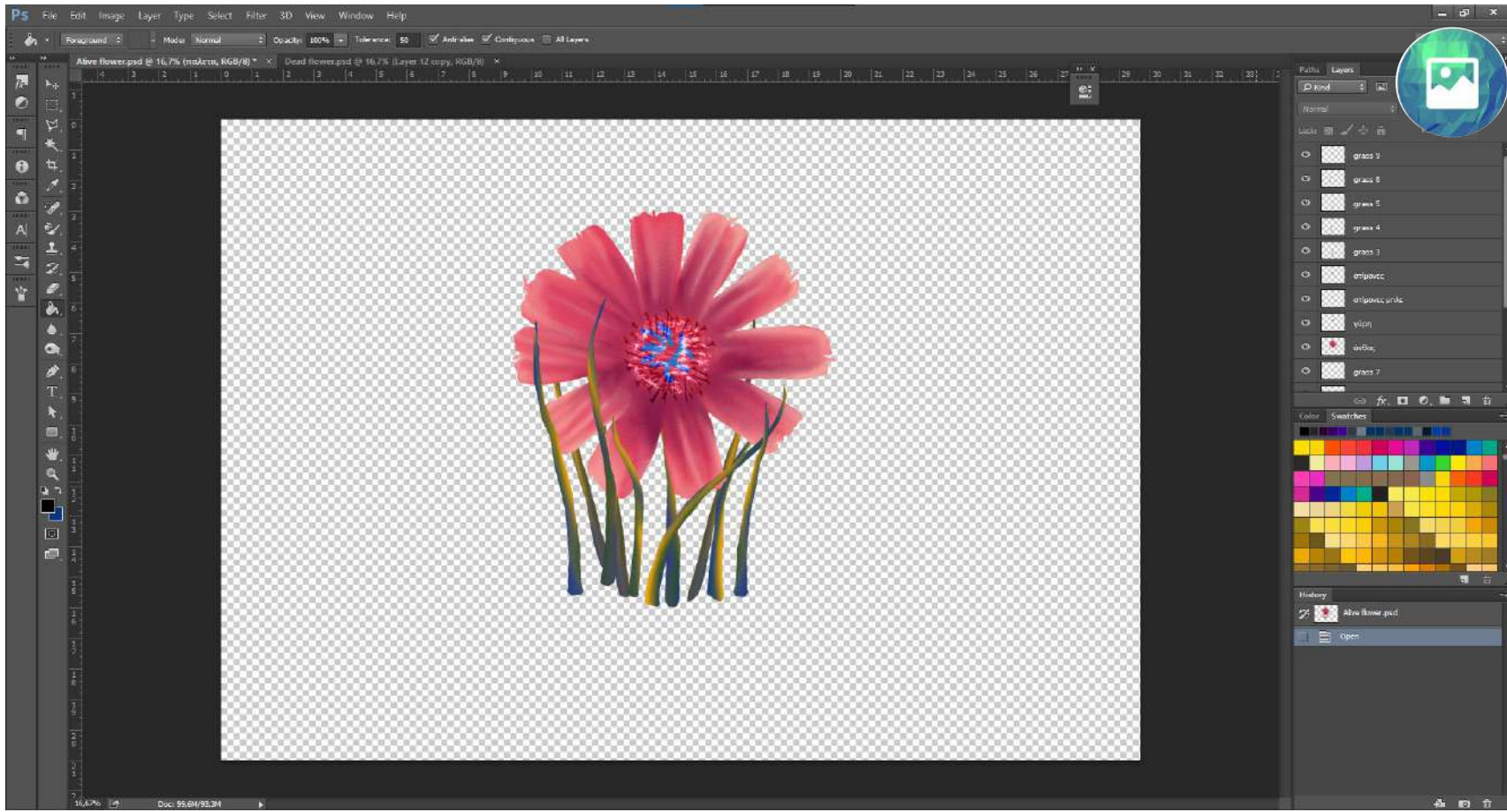
Να σημειωθεί πως όλα τα βίντεο παρουσίασης των δυνάμεων, έχουν σκοπό να δείξουν στον παίκτη πώς θα είναι οι ικανότητες. Η ταχύτητα είναι ενδεικτική για την παρουσίαση. Εντός του πραγματικού παιχνιδιού, θα έχει γρηγορότερη ταχύτητα για την πραγματοποίησή της εκάστοτε ικανότητες, ώστε να μην κουράζει τον παίκτη.



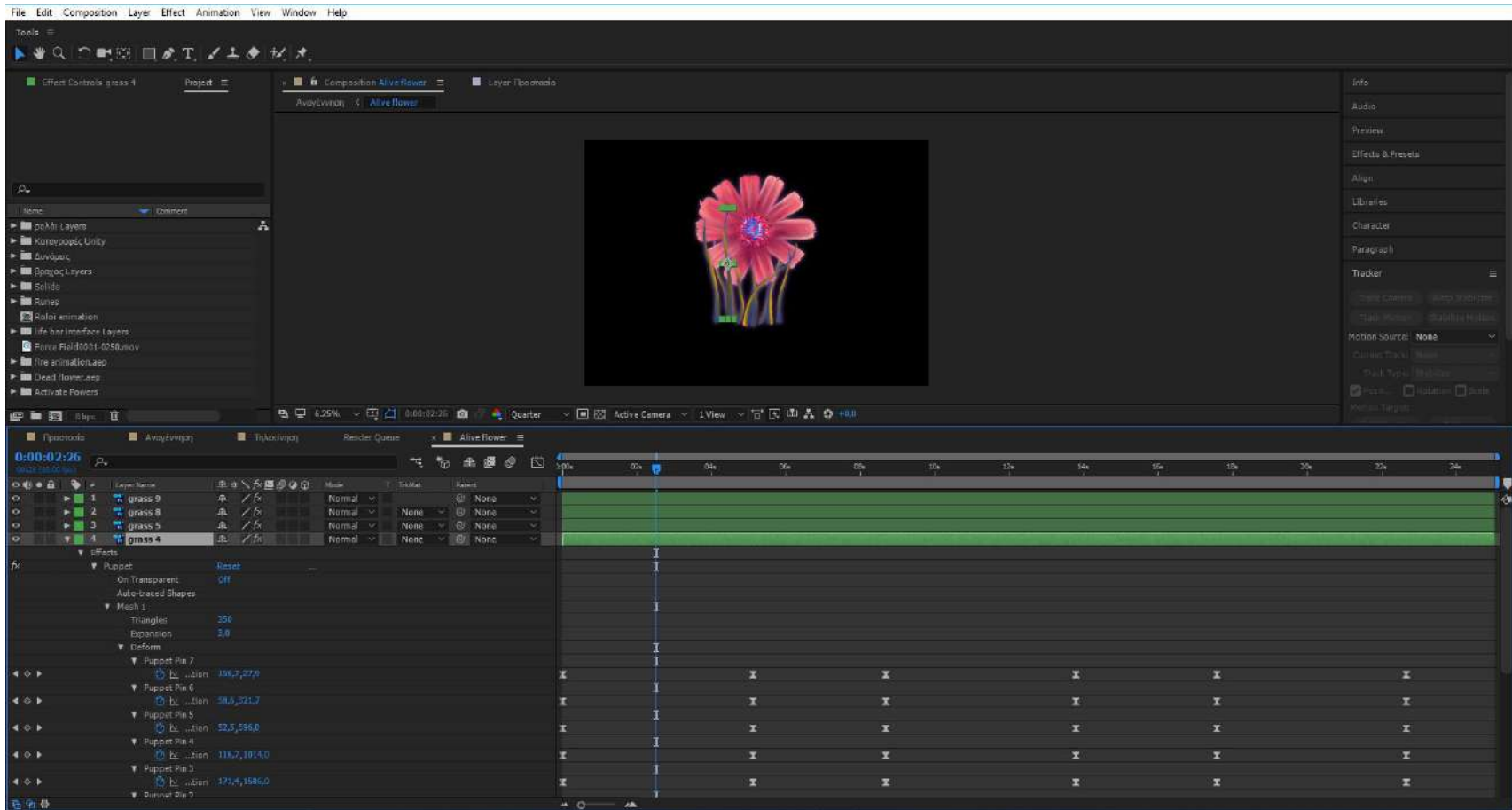
Το νεκρό λουλούδι, το οποίο σχεδιάστηκε στο Photoshop



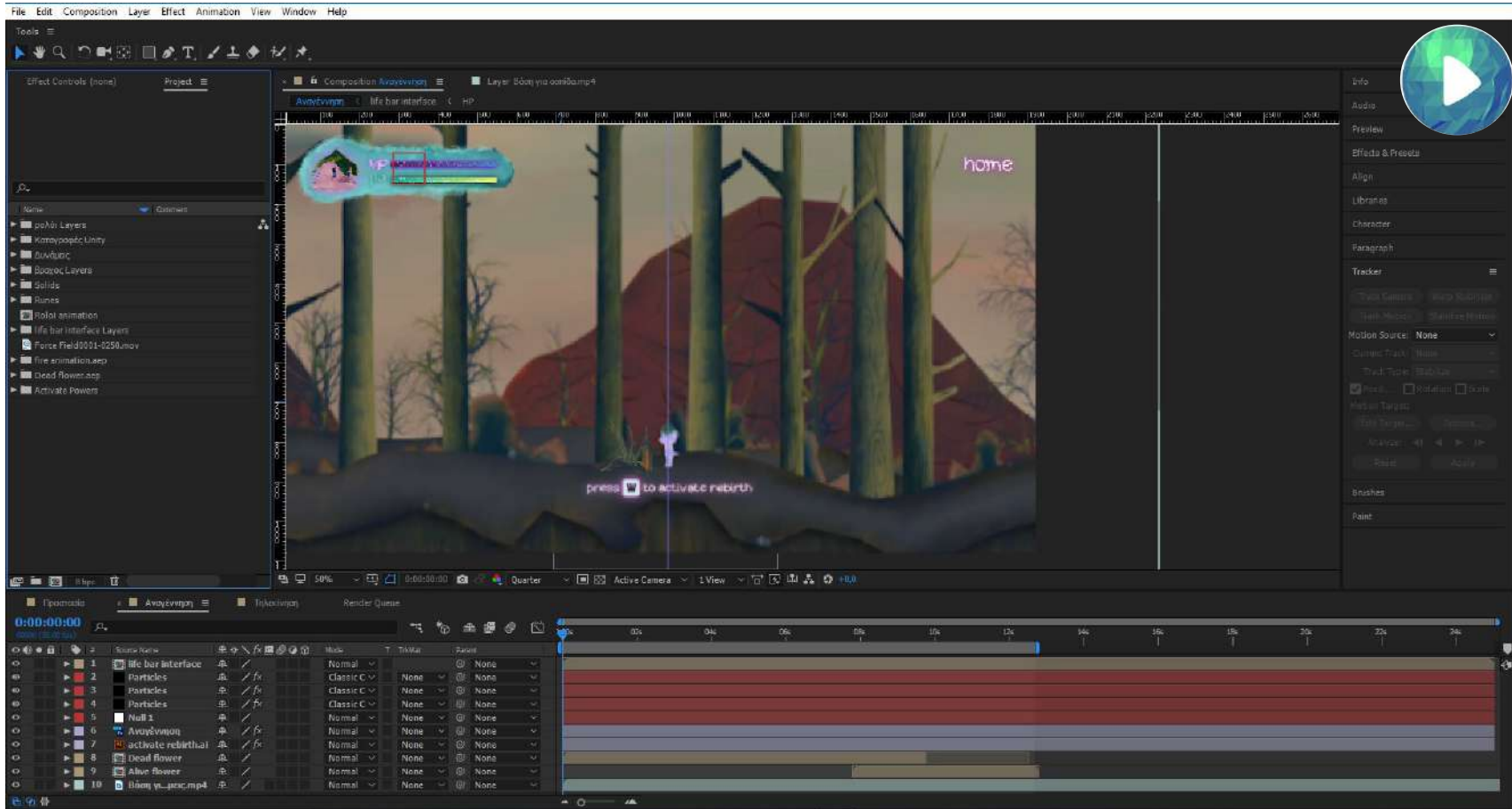
Με το “Puppet Pin Tool” κάθε τμήμα του λουλουδιού απέκτησε κίνηση. Το λουλούδι περιτριγυρίζεται από ένα αχνό πράσινο χρώμα



Η ζωντανή εκδοχή του. Η επιλογή των χρωμάτων, στοχεύει να δείξει - πέρα από τη ζωή που πλέον το πλημμυρίζει -, το γεγονός πως έχει δεχθεί επιρροή μαγείας



Στο After Effects, κάθε τμήμα του λουλουδιού είχε animation το οποίο φτιάχτηκε με το “Puppet Pin Tool”. Αν και ανεπέστατη μερικές φορές, η κίνηση περνάει στο θεατή. Το λουλούδι έχει ένα αχνό ροζ φως γύρω του



Στο After Effects παρατηρούμε τον τρόπο που έγινε η σύνθεση του βίντεο. Τα layers των Particles, είναι εκείνα που αποδείχθηκαν πιο απαιτητικά. Με την κατάλληλη επεξεργασία, ακολούθησαν ένα path από το χαρακτήρα στο λουλούδι



Το μήνυμα δείχνει στο παίκτη ποιο κουμπί πρέπει να ενεργοποιήσει για την ενεργοποίηση της ικανότητας



Η εμφάνιση του ρούνου της αναγέννησης



Η μαγεία που βγαίνει από το πνεύμα και κατευθύνεται προς το λουλούδι. Ταυτόχρονα μπορούμε να παρατηρήσουμε πως μειώνεται και το MP του χαρακτήρα



Η έκρηξη της ενέργειας, που ακολουθείται από την αντικατάσταση του μαραμένου με το ζωντανό λουλούδι



Η αναγέννηση του λουλουδιού

Προστασία

Στην προστασία, χρησιμοποιήθηκε ένας συνδυασμός από αρχαίους Σκανδιναβικούς ρούνους: την Othala και τον Algiz. Στη δίπλα εικόνα βλέπουμε τον τρόπο που γίνεται η ένωσή τους. Ωστόσο, εκεί έχει προστεθεί και το Tiwaz που συμβολίζει το ρούννο του πολεμιστή, τον οποίο δεν πρόσθεσα. Είναι συχνός ο συνδυασμός ρούνων για τη δημιουργία ενός πιο δυνατού, με αυτόν της Othala και του Algiz να συναντάται συχνά.

The runes used for this bind rune for Defence and Protection are:



TIWAZ



OTHALA



ALGIZ

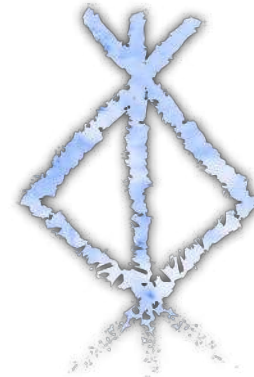


Othala and Algiz unite along the central shaft of Tiwaz - the rune of the warrior - to bestow their power in a concentrated form to create this powerful rune of defence and protection





Με την κατάλληλη επεξεργασία, ο ρούνος πήρε μορφή παρόμοια με αυτόν της αναγέννησης. Το χρώμα του κυμαίνεται σε τόνους του μπλε, καθώς συνδέεται με την έννοια της προστασίας.

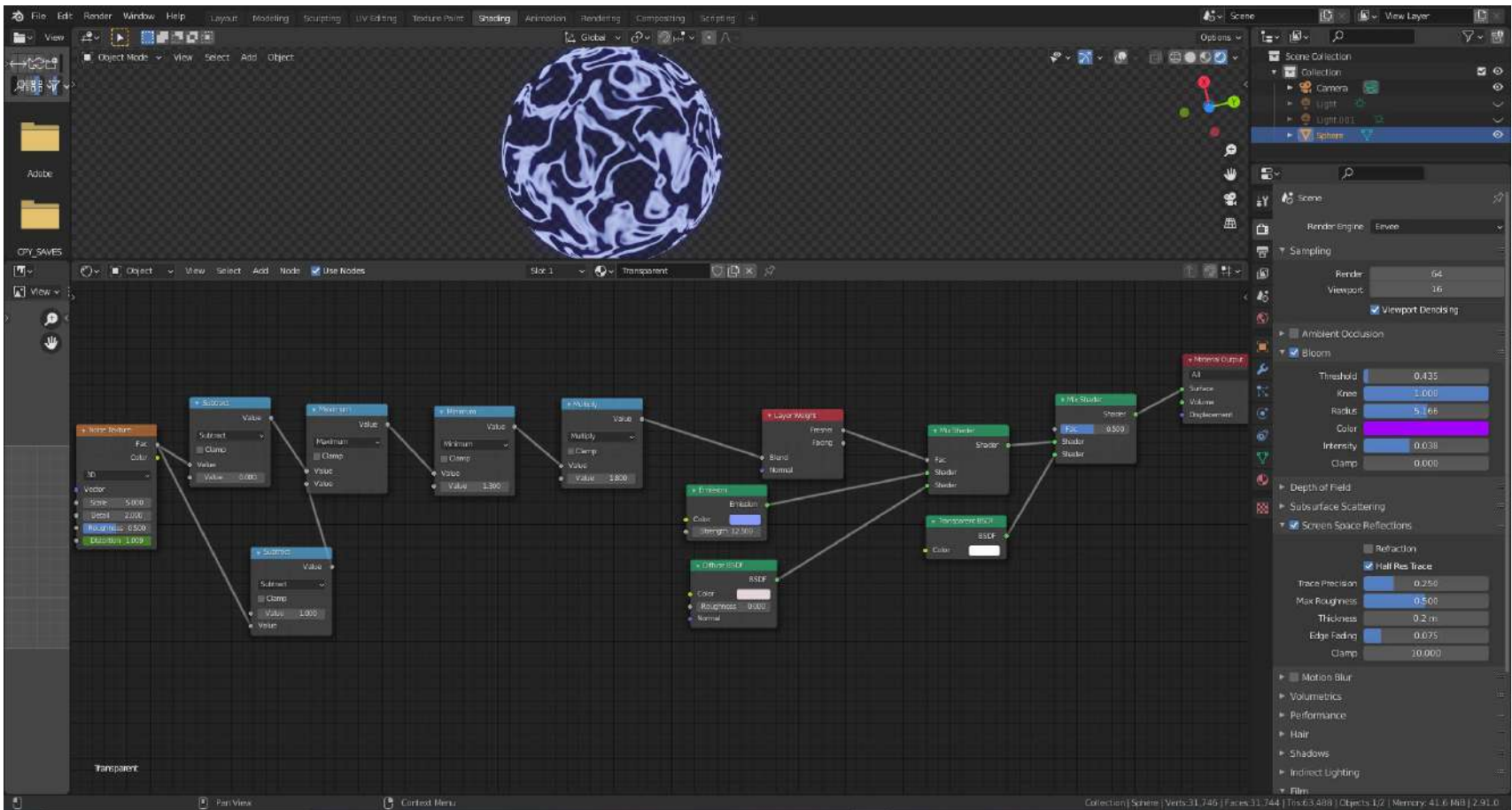




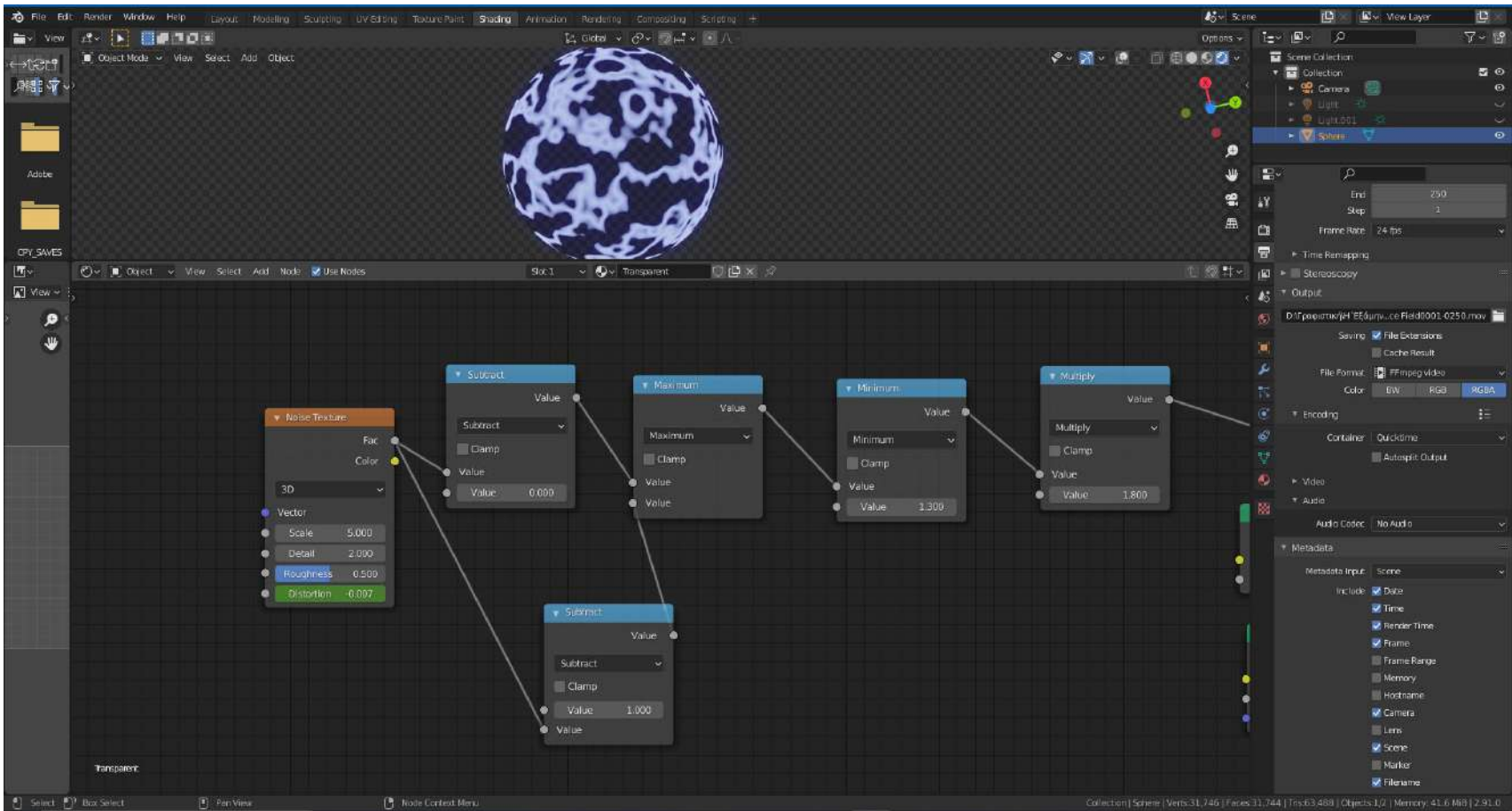
Η ασπίδα που δημιουργεί ο παίκτης, φτιάχτηκε στο Blender. Με τη χρήση μιας σφαίρας, στο shading κατάφερα να αποδώσω ένα εφέ το οποίο να ταιριάζει στην όψη που ήθελα να έχει το πεδίο. Ακολούθησα το ανάλογο tutorial για να το κατασκευάσω, προσαρμόζοντας το οπτικό αποτέλεσμα. Έπειτα, το έκανα export με διαφάνεια από πίσω του.

Προσπάθησα να το εντάξω στο χώρο που είχα φτιάξει στο Unity, αλλά όντας καλύτερα εξοικειωμένη με το After Effects, προτίμησα να το προσθέσω στο μοντάζ.

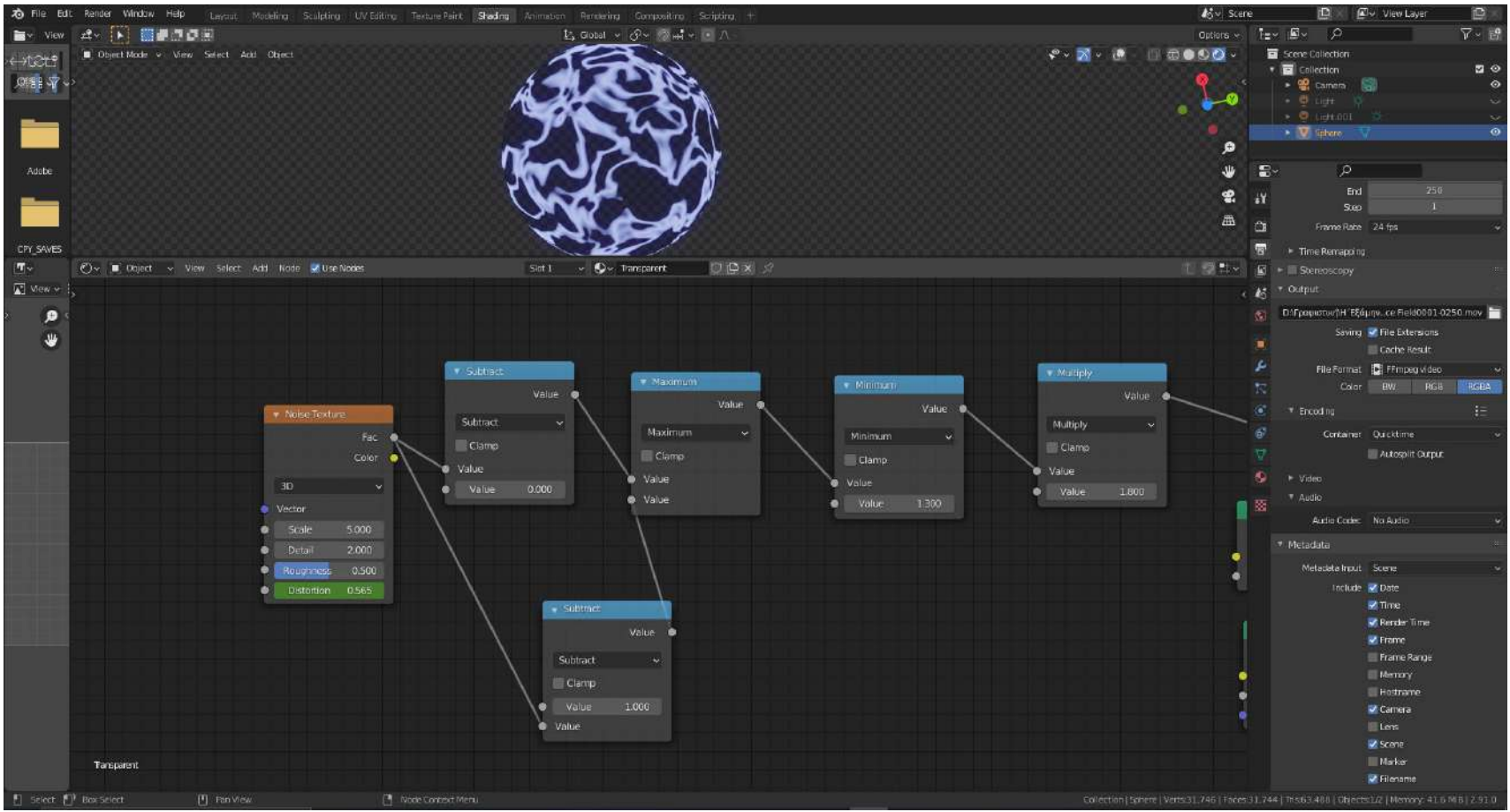
Επειδή ήθελα η σφαίρα να μην είναι στατική, keyframes προστέθηκαν στο shader “Noise Texture”. Η σφαίρα απέκτησε μπλε τόνους, όπως και ο ρούνος.



Εδώ αναποθέτονται όλα τα shaders που χρησιμοποίησα για τη δημιουργία της ασπίδας



Κάνοντας μπρος - πίσω σε αυτήν και την επόμενη διαφάνεια, μπορούμε να δούμε πως ανάλογα με τις τιμές στο Noise Texture. αλλάζει και η όψη της





Για να έχει περισσότερο νόημα η δημιουργία της ασπίδας, έφτιαξα ένα animation φωτιάς μέσα από το οποίο καλείται να περάσει ο παίκτης. Υπήρχε η δυνατότητα να φτιαχτεί απευθείας στο Unity μέσω Assets, αλλά έχοντας βρει ένα ύφος 2D φωτιάς που μου άρεσε ιδιαίτερα, κατασκεύασα το animation στο After Effects. Ακολουθώντας τα βήματα που αναφέρει το tutorial και έχοντας ολοκληρώσει το animation της φωτιάς, όλα τα στοιχεία προστέθηκαν στο After Effects, όπου και πραγματοποιήθηκε το μοντάζ.

Αφού ο χαρακτήρας έπρεπε να τρέχει, κατέγραψα ξανά την οθόνη μου από το Unity. Όπως και την προηγούμενη φορά, η διαδικασία αυτή έγινε με το πρόγραμμα της κάρτας γραφικών μου. Έχοντας το κλιπ έτοιμο, το μετέφερα στο After Effects, μαζί με την ασπίδα και τη φωτιά.

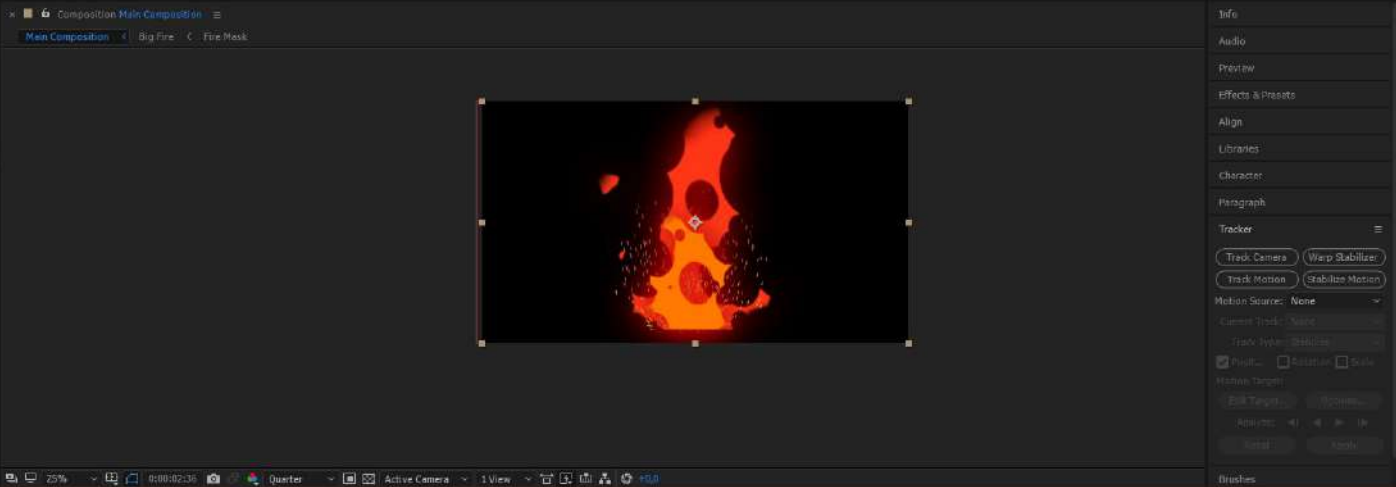


Effect Controls: Big Fire

Project: **Big Fire**, used 2 times
1920 x 1080 (480 x 270) (1,00)
7:0:00:25:02, 50.00 fps

Name: **Collman**

- Solids
 - Main Composition
 - Fire Mask
 - Big Fire**



Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Handgraph

Tracker

Track Camera Warp Stabilizer

Track Motion Stabilize Motion

Motion Smoother: None

Current Track: **Track**

Track: **Track** **Stabilize**

Masked Targets

Apply:

Reset Apply

Brushes

0:00:02:36

0:00:02:36 Quarter Active Camera 1 View +50.0

Main Composition Fire Mask Big Fire

Layer Name	Mode	Track	Parent
1 Small Fire	Normal	None	None
2 Particles	Normal	None	None
3 Big Fire	Normal	None	None



Project Controls: 800x500px

Project

Composition / floormoda

Timeline with timecode from 0:00 to 0:09



Info

Audio

Preview

Effects & Presets

Align

Libraries

Character

Paragraph

Tracker

Track Camera Web Position

Track Position Rotate Position

Motion Source: None

Current Track: None

Track Type: None

Position Rotation Scale

Motion Targets

Activate: 41

Reset Apply

Brushes

8 fps

25%

0:00:00:00

Full

Active Camera

1 View

48.0

floormoda

Arayevrim

Taloktepin

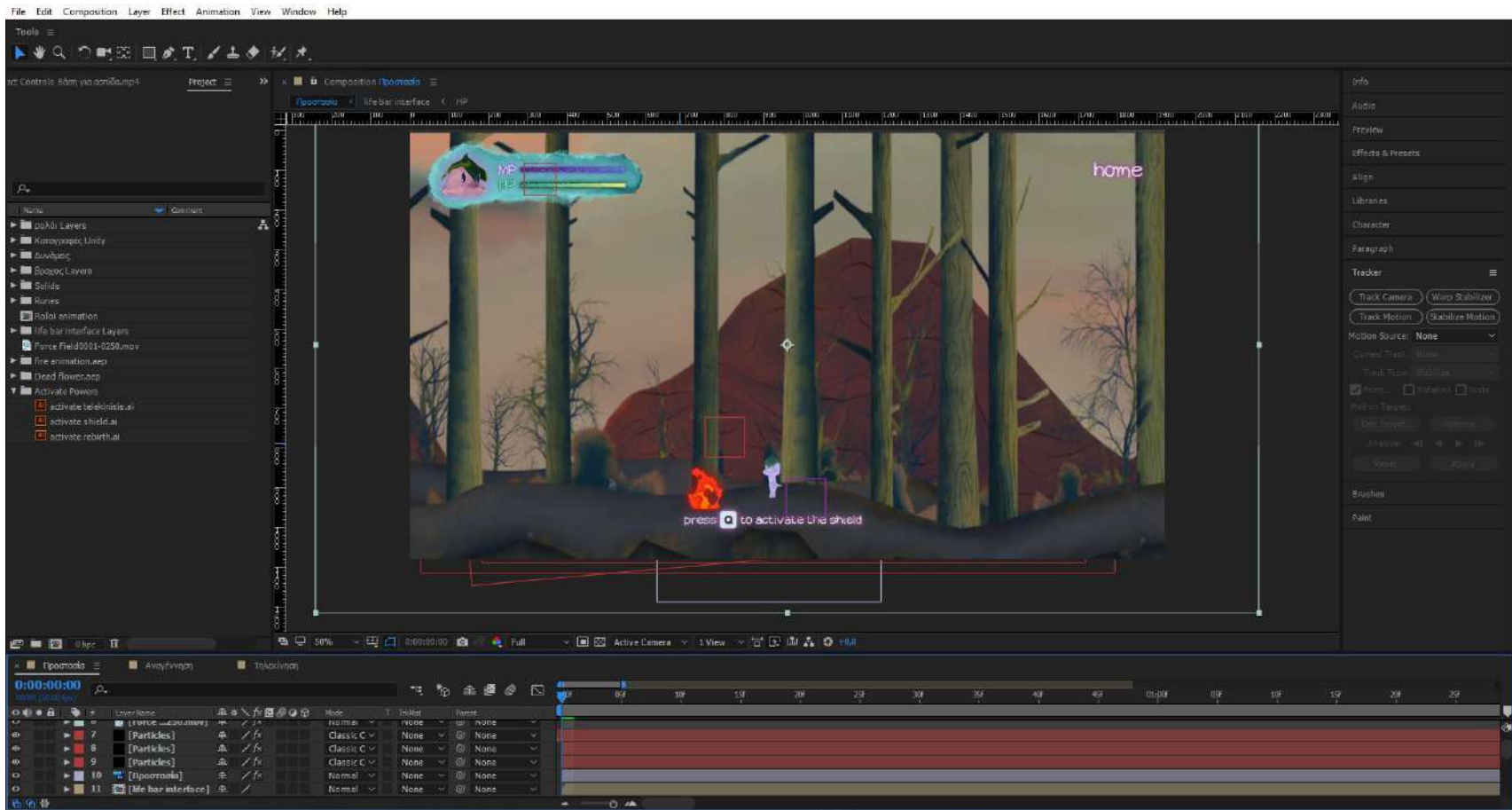
0:00:00:00

Layer Name	Icon	Opacity	Lock	Color	Blend	Parent
1 [active_hackles]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
2 Fire Tracker		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
3 [Rolei animation]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	5, Force Field
4 [Sclern...Mapss]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	5, Force Field
5 [Force ...250.mov]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	14, Tracker
6 [Force ...250.mov]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
7 [Particles]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Classic C	None	None
8 [Particles]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Classic C	None	None
9 [Particles]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Classic C	None	None
10 [floormoda]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
11 [life bar interface]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
12 [partic...vement]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
13 Fire		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	2, Fire Tracker
14 Tracker		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None
15 [800x y...bounced]		100%	<input checked="" type="checkbox"/>	Normal	None	None



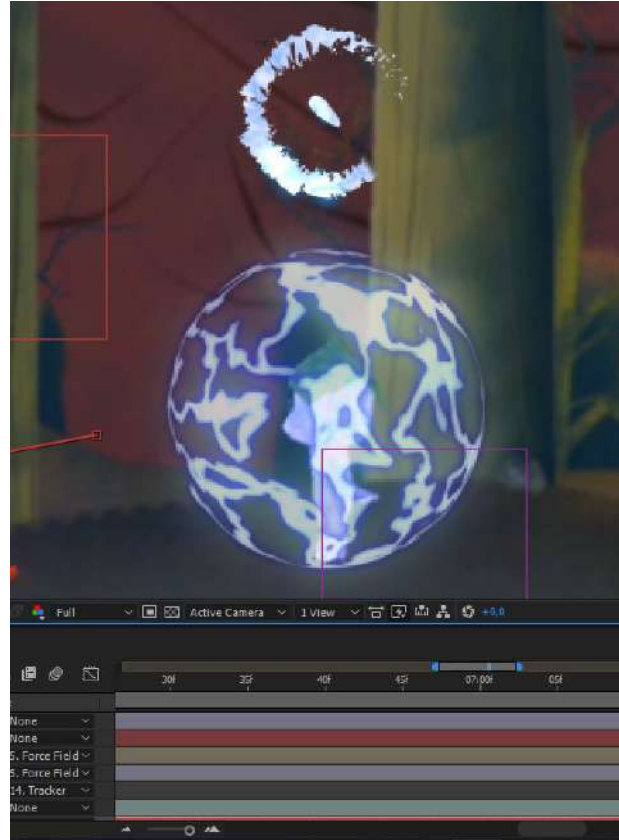
Ένα πρόβλημα που αντιμετώπισα, ήταν το γεγονός πως η φωτιά και η ασπίδα έπρεπε να κουνιούνται. Καθώς ο χαρακτήρας τρέχει, η φωτιά πρέπει να ακολουθεί το περιβάλλον ενώ η ασπίδα τον παίκτη. Για την επίλυση του ζητήματος, έβαλα trackers στο background. Για την ασπίδα, το tracker ακολουθεί το χαρακτήρα και η κίνηση αποδίδεται στο layer “Tracker” στη συγκεκριμένη περίπτωση. Για τη φωτιά, έγινε κάτι παρόμοιο με διαφορά πως το tracker ακολουθούσε ένα διαφορετικό σημείο και όχι το μέρος που θα ήταν κανονικά η φωτιά.

Αυτό έγινε επειδή από το σημείο που θα έπρεπε να είναι η φωτιά, πέραγε ο χαρακτήρας και αποσυντόνιζε το tracker. Για αυτό επιλέχθηκε ένα σημείο σε ίδιο άξονα y, καθαρό στην όψη και έγινε track στο layer “Fire Tracker”. Τέλος, το κάθε αντικείμενο (η ασπίδα και η φωτιά) συνδέθηκαν με το αντίστοιχο tracker κάνοντάς τα “Parent”.



Το κόκκινο και μωβ τετράγωνο δείχνουν τα σημεία που βρίσκονται τα trackers

Καθώς η ασπίδα προστατεύει τον παίκτη από μείωση του HP, είναι σημαντικό να έχει μια προειδοποίηση για το πότε θα τελειώσει η λειτουργία της. Για αυτό το λόγο, πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα εμφανίζεται ένα χρονόμετρο που οπτικοποιεί αυτήν ακριβώς την ανάγκη. Στο μοντάζ, το οποίο θα αναλυθεί παρακάτω, προστέθηκε και ο ανάλογος ήχος του ρολογιού, όπου όσο πιο κοντά στο τέλος πλησιάζει η αντίστροφη μέτρηση, τόσο πιο γρήγορα ακούγεται ο ήχος. Το ρολόι με parent, ακολουθεί τη σφαίρα στην οποία έχει προστεθεί tracker.





Το μήνυμα που δείχνει στον παίκτη ποιο κουμπί ενεργοποιεί αυτήν την ικανότητα



Η εμφάνιση του ρούνου προστασίας, που ενεργοποιείται με την επιλογή της ικανότητας



Αυτή τη φορά, η ενέργεια/μαγεία κατευθύνεται προς το χαρακτήρα, αφού σε εκείνον θα επιδράσει η ικανότητα



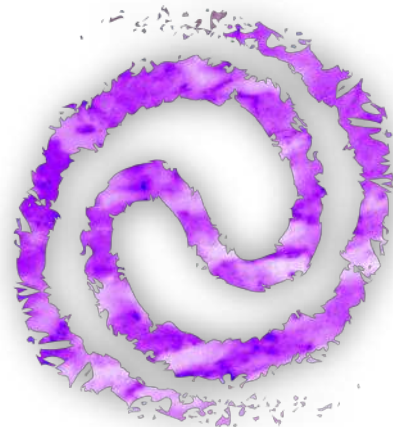
Με την έκρηξη, ενεργοποιείται η ασπίδα, η οποία με scale, περιτριγυρίζει τον παίκτη



Έχοντας εμφανιστεί η ασπίδα, το χρονόμετρο μετρά αντίστροφα πάνω από το χαρακτήρα μέχρι να εξαφανιστεί η προστασία του

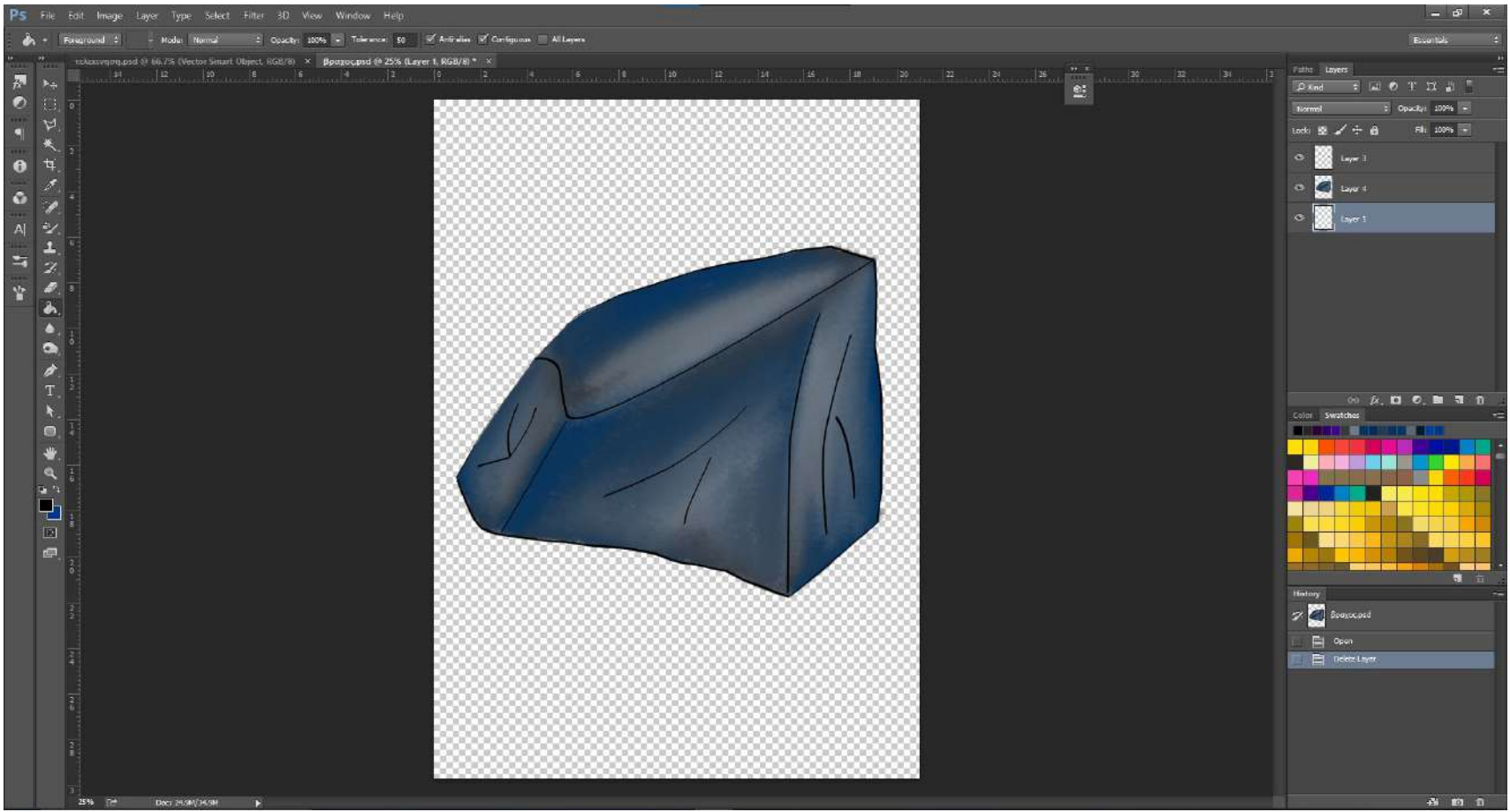
Τηλεκίνηση

Η τελευταία δύναμη του παίκτη, είναι η ικανότητά του να κινεί αντικείμενα στο χώρο, με στόχο να καταφέρει να προχωρήσει στην πίστα. Είναι η μόνη εκ των δυνάμεων που με δυσκόλεψε στο σχεδιασμό, αφού δε μπορούσα να βρω κάποιο σύμβολο που να χρησιμοποιείται συχνά. Έτσι, κατέληξα στο διπλανό, από το οποίο αφαίρεσα τα χέρια για να αποκτήσει πιο μινιμαλιστική όψη που να συνάδει με τους άλλους δύο ρούνους. Το χρώμα που εκφράζει καλύτερα την τηλεκίνηση είναι το μωβ και για αυτό επιλέχθηκε.



Για τη χρήση της τηλεκίνησης, σχεδίασα ένα βράχο στο Photoshop, τον οποίο στη συνέχεια πέρασα στο After Effects. Εκεί, πάλι με τη χρήση trackers, τον έκανα να “κινείται” μαζί με το βίντεο που είχε καταγραφεί στο Unity, ακολουθώντας ένα σταθερό σημείο στο χώρο. Καθώς ο βράχος δέχεται την επίδραση της δύναμης, αποκτά μερικά φωτεινά στοιχεία πάνω του, που πάλλονται αχνά όσο η δύναμη είναι σε ισχύ. Όσο περνάει ο χρόνος και ο βράχος μένει στον αέρα, τρέμει όλο και περισσότερο σαν ένδειξη για το πότε θα πέσει.

Μόλις περάσει η επίδραση, ο βράχος πέφτει κάτω στην ίδια κατάσταση που βρισκόταν και πριν την τηλεκίνηση.





MP

HP

home

press **E** to activate telekinisis



MP

HP

home





MP

HP

home

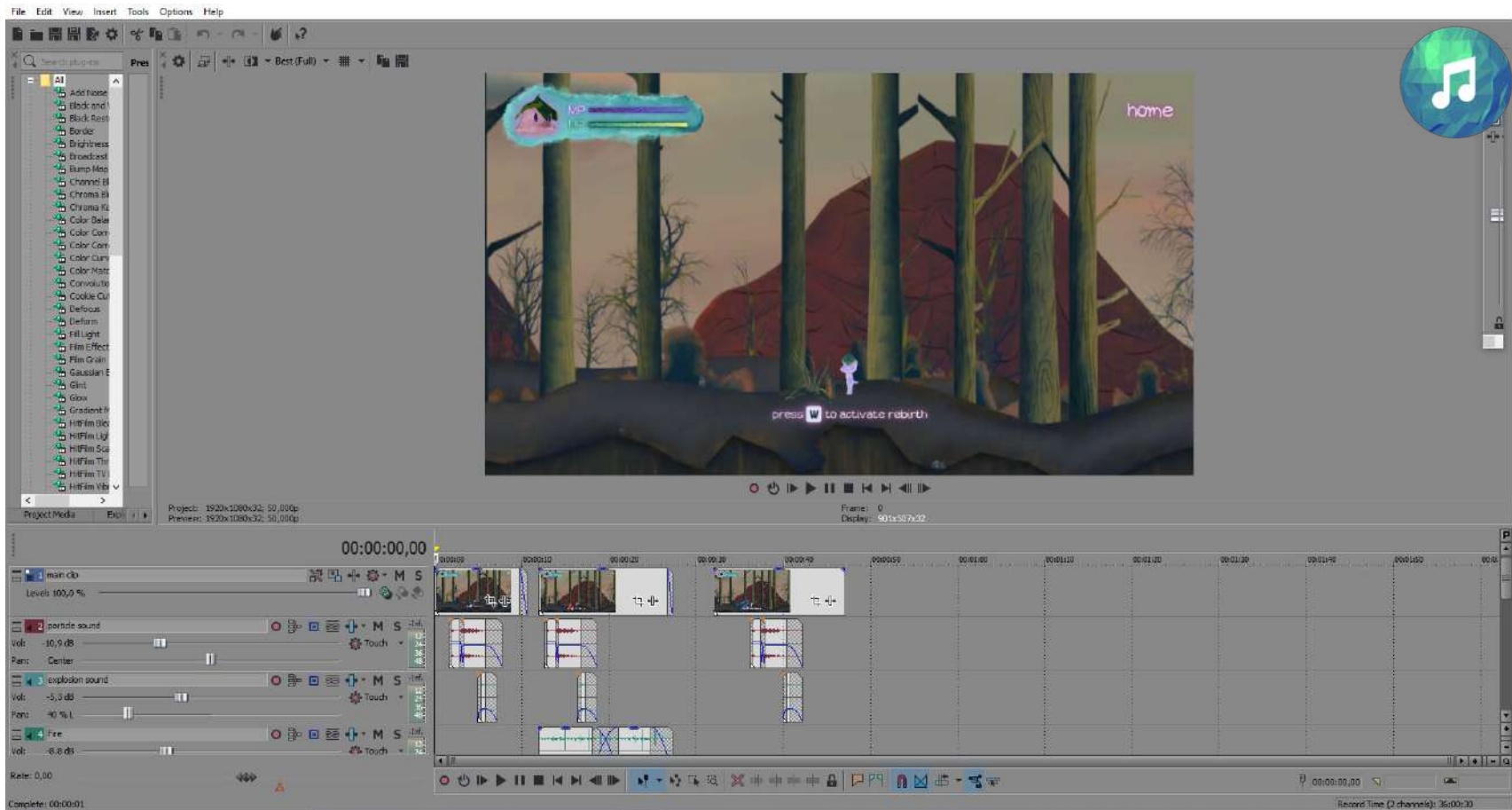


MP

HP

home





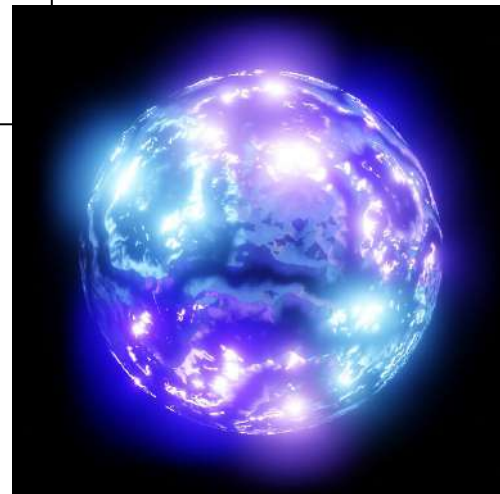
Έχοντας κάνει render όλες τις δυνάμεις από το After Effects, πέρασα τα βίντεο στο Sony Vegas Pro. Εκεί προστέθηκαν οι κατάλληλοι ήχοι, οι οποίοι είναι ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων.

Μαγικός λίθος

Έχοντας πάρει ο παίκτης τις αποφάσεις για το αν θα βοηθήσει το περιβάλλον όταν του δίνεται η ευκαιρία, στο τέλος του κάθε level θα βρίσκει ένα μαγικό λίθο. Ο λίθος, ανάλογα με το βαθμό συνεισφοράς του παίκτη, θα σώζει την κάθε περιοχή ή θα την αφήνει κατεστραμμένη. Η αρχική ιδέα περιλάμβανε και ένα ανάγλυφο σύμβολο πάνω στο λίθο, το οποίο ωστόσο αφαιρέθηκε αφού κρίθηκε ακατάλληλο ως προς τη λειτουργία του.



Αρχική πρόταση



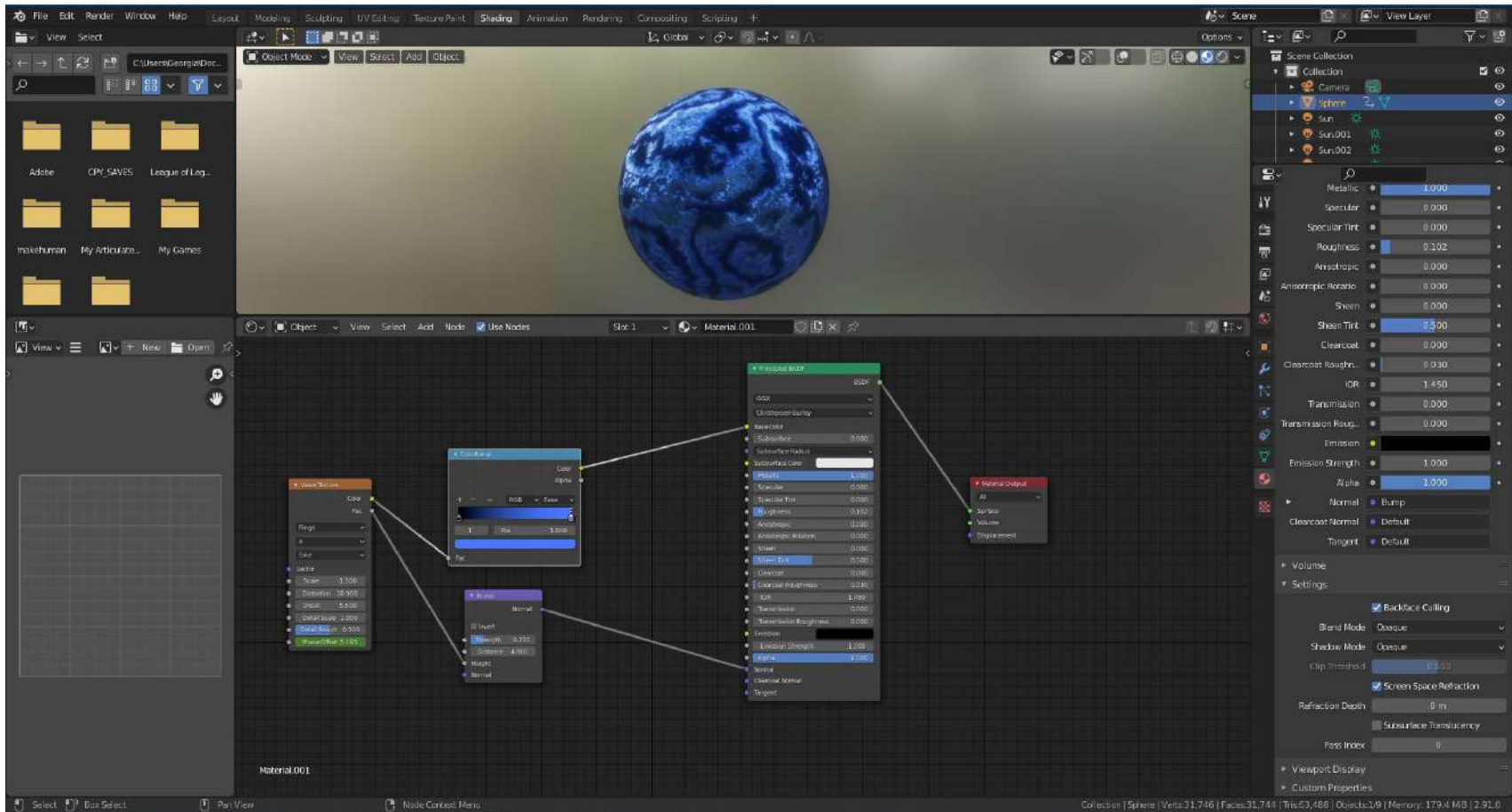
Τελικό μοντέλο



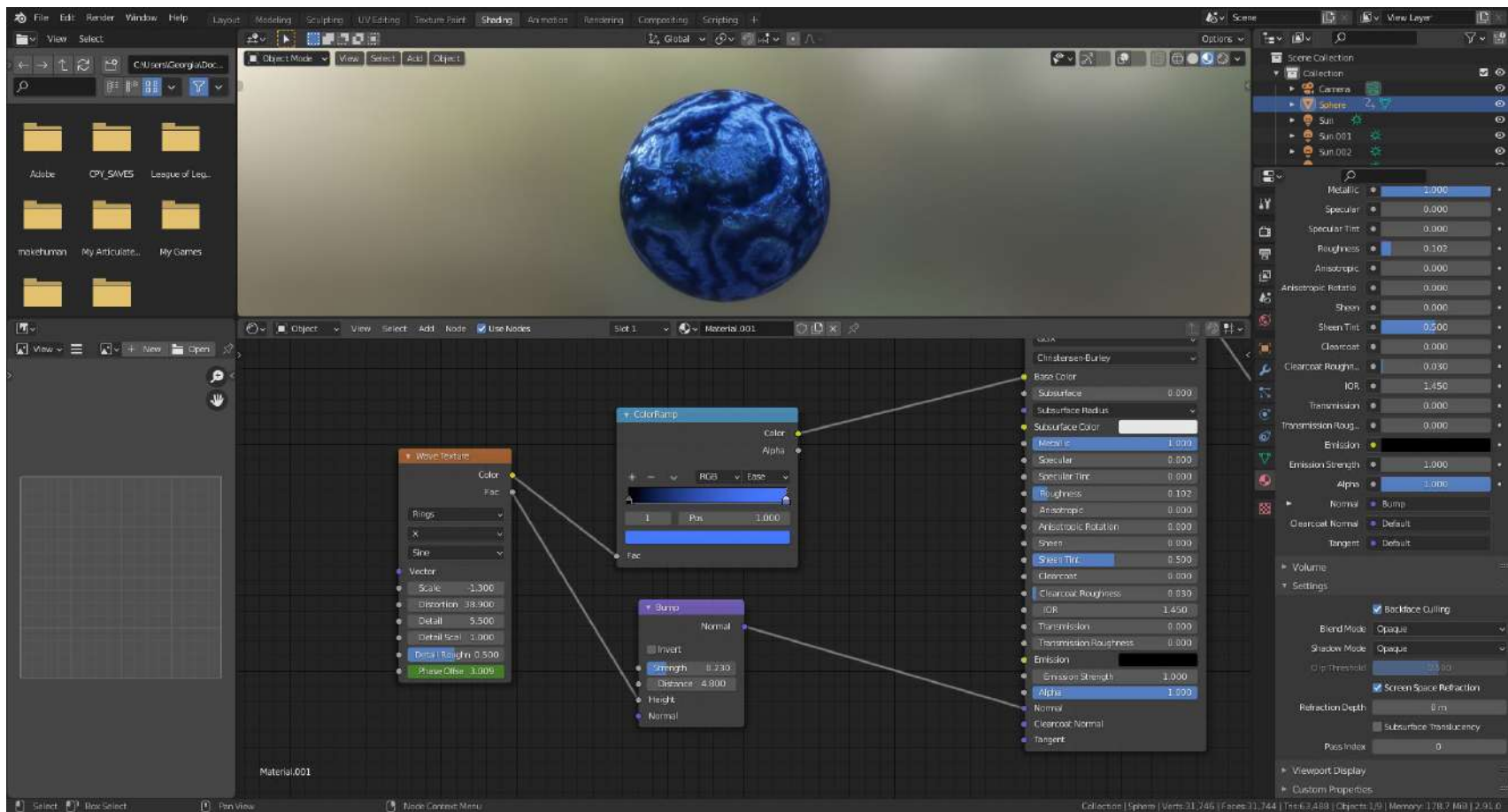
Μαγικός λίθος - Υφή

Η σφαίρα, όπως προαναφέρθηκε, θα έχει τη δυνατότητα να δίνει ζωή στο περιβάλλον και για αυτό το λόγο, ήθελα να φαίνεται σαν να είναι ζωντανή. Έτσι, έψαξα ένα ανάλογο tutorial, το οποίο ακολούθησα και έβαλα υφή πάνω στο αντικείμενο. Επίσης, αλλάζοντας μερικές τιμές στο mapping, έκανα την υφή να περιστρέφεται πάνω στη σφαίρα και να την κάνει να φαίνεται ακόμα πιο ζωντανή.

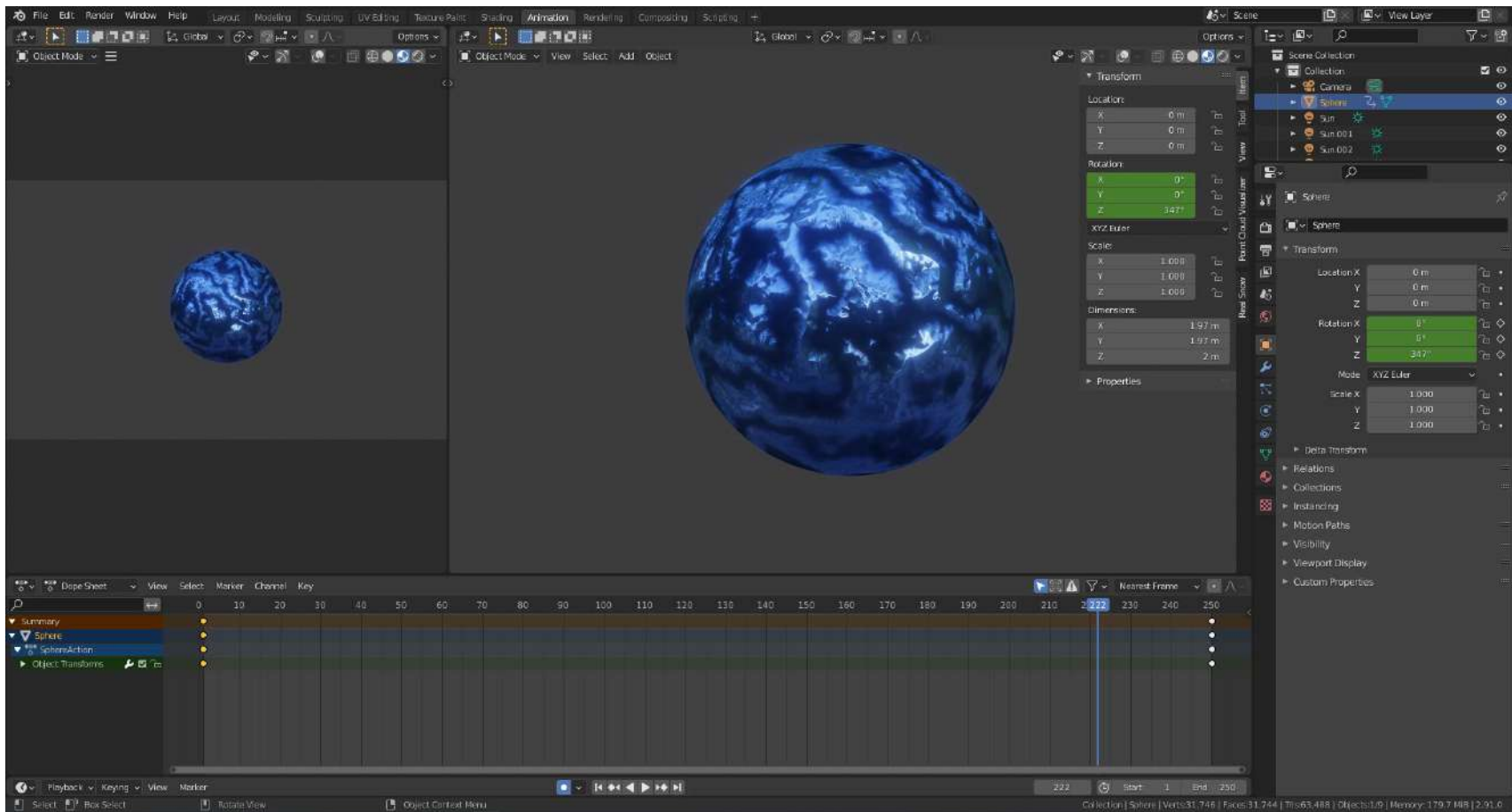




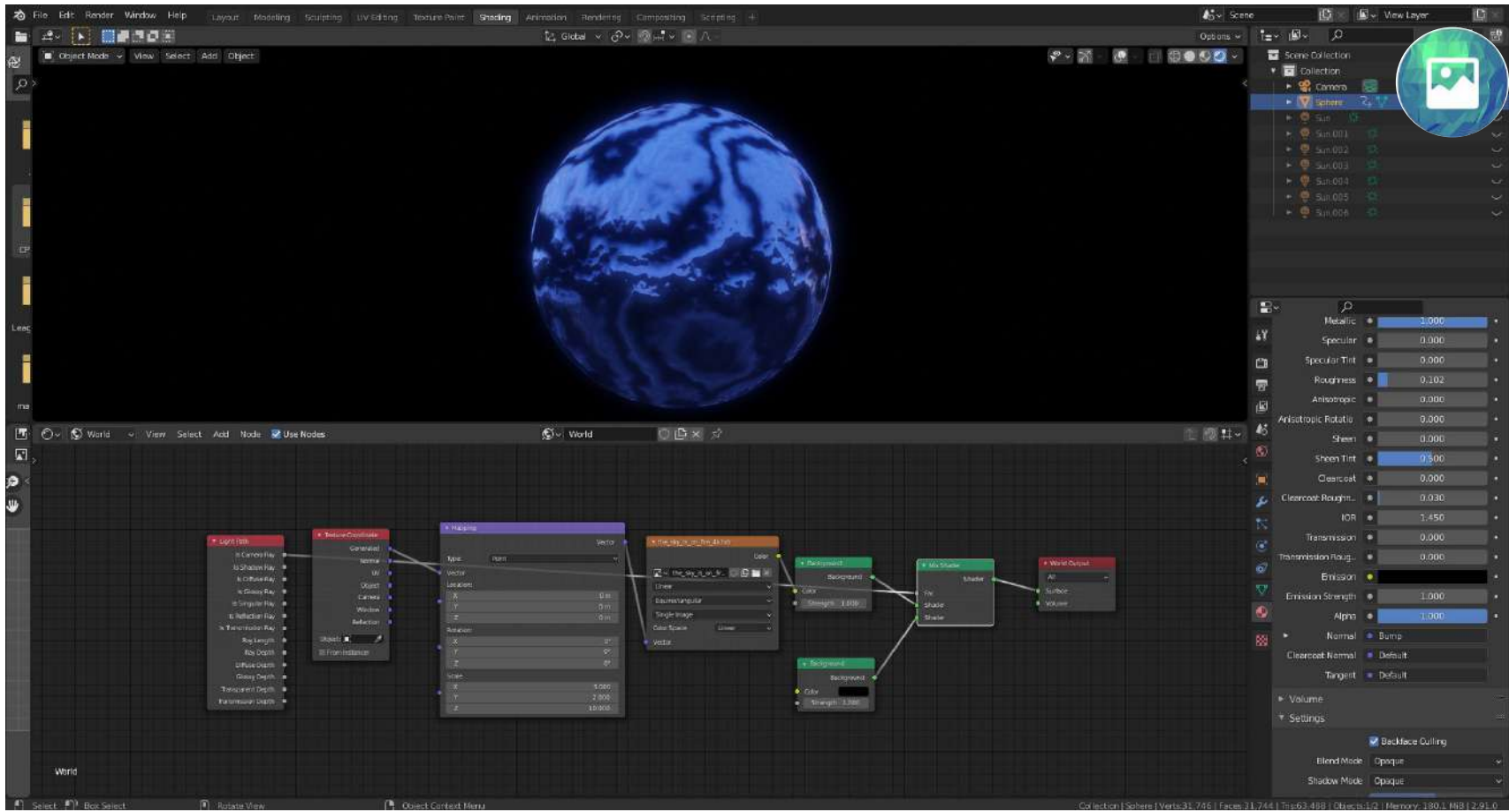
Εδώ μπορούμε να δούμε τα shaders όπως τα χρησιμοποιήσα πάνω στο δικό μου αντικείμενο



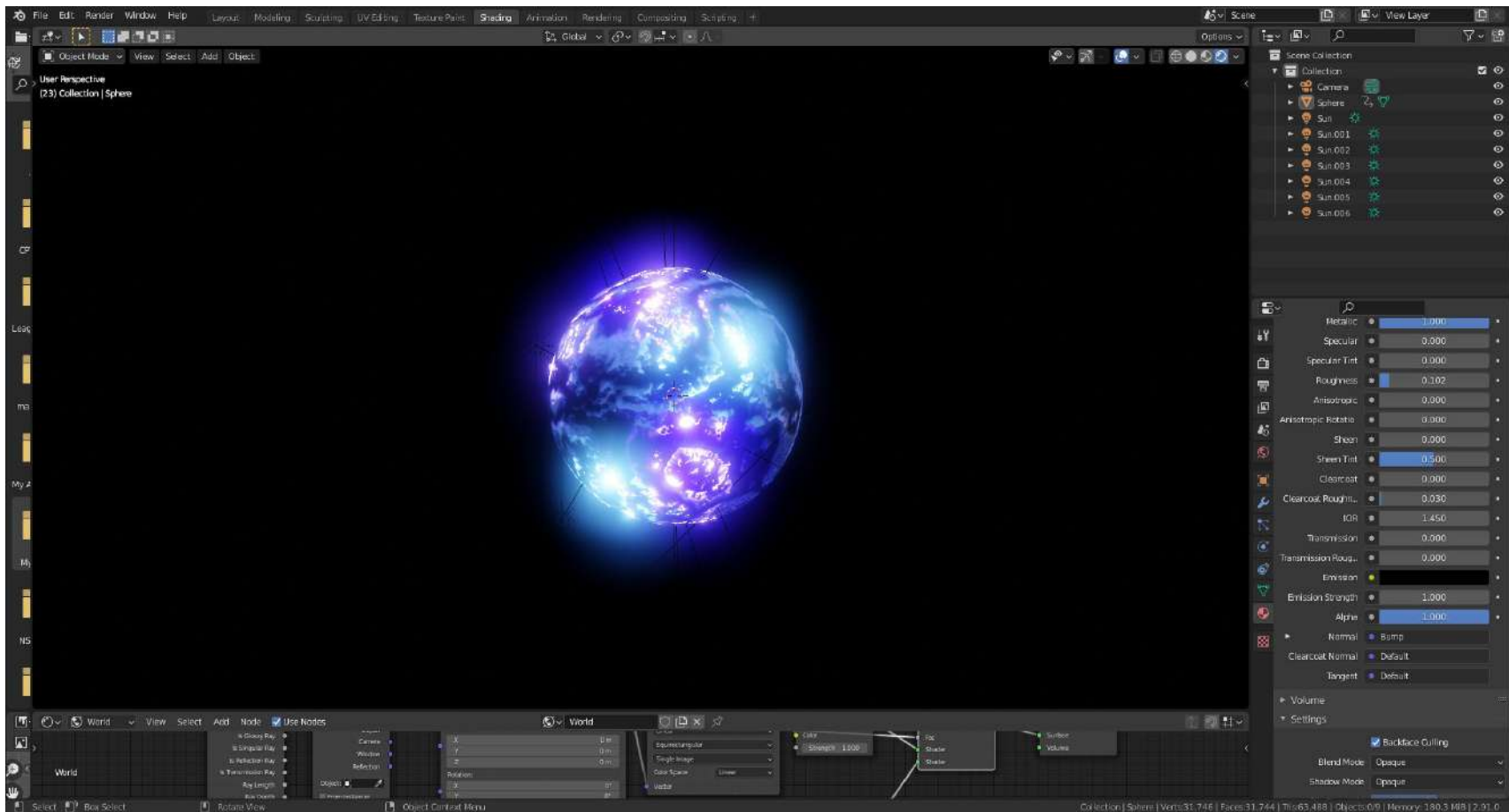
Αλλάζοντας τις τιμές στο phase offset, η υφή κινείται



Με ένα απλό animation στο rotation, η ίδια η σφαίρα περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της



Για την ανάκλαση του περιβάλλοντος πάνω στη σφαίρα, κατέβασα ένα έτοιμο texture από το HDRIHaven, το οποίο πέρασα μετά μέσα στο κατάλληλο shader



Τέλος, πρόσθεσα πολλά φώτα σε μορφή ήλιου γύρω από το αντικείμενο, για να φαίνεται ακόμα πιο μαγικό καθώς περιστρέφεται

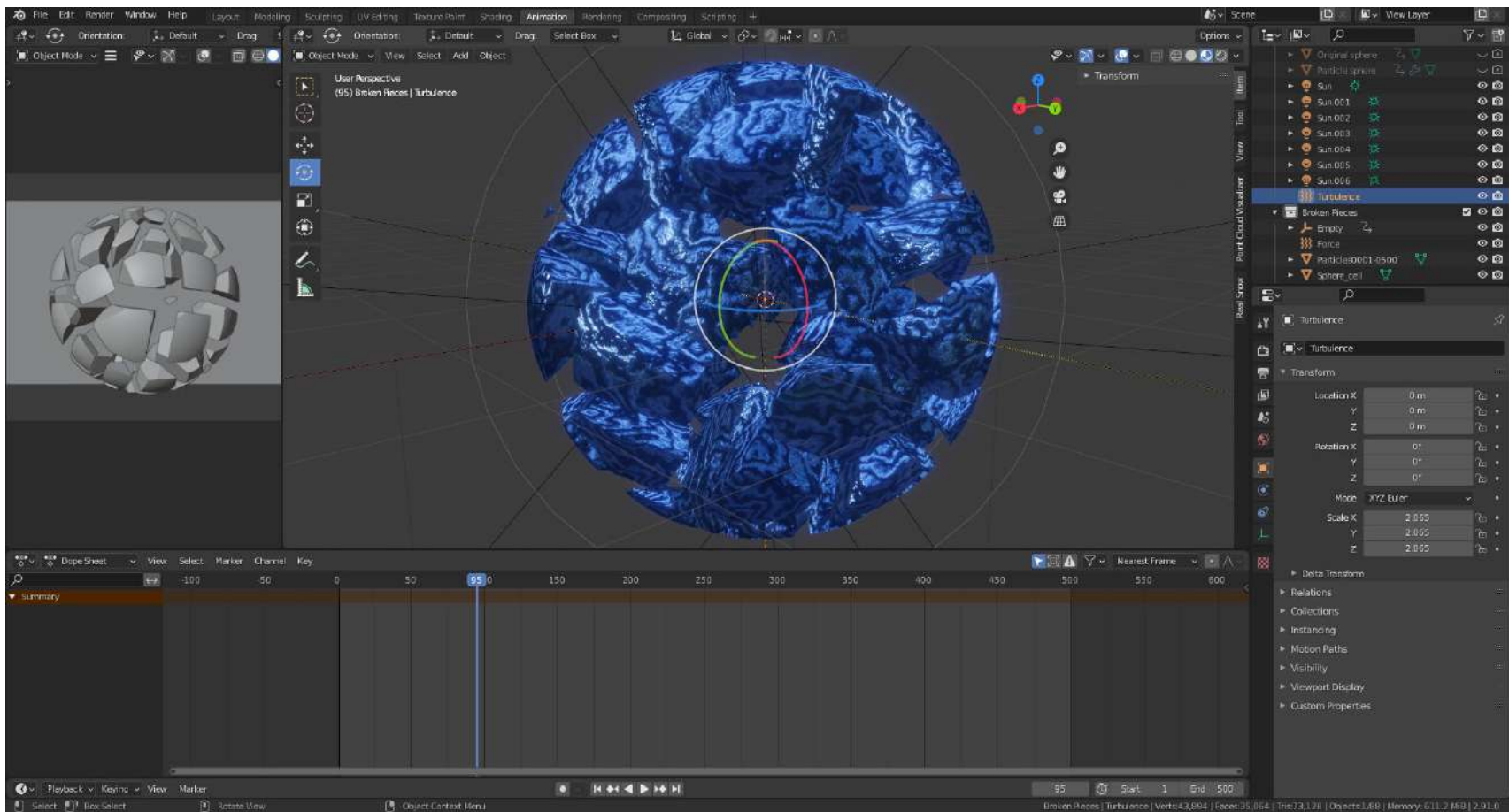


Μαγικός λίθος - Έκρηξη

Μια απορία που μου δημιουργήθηκε κατά τη δημιουργία του, αφορούσε το πώς το αντικείμενο θα φαινόταν πως επηρεάζει το περιβάλλον; Η απλή του εμφάνιση θα μπέρδευε το χρήστη, καθώς θα ήταν μια πέτρα που δεν πραγματοποιούσε κάποια λειτουργία. Έχοντας ήδη σχεδιάσει το πώς θα ενεργούν οι δυνάμεις του χαρακτήρα, εμπνεύστηκα από το particle system που είχα φτιάξει στο After Effects. Έμοιαζε σαν μια λογική συνέχεια για τη μορφή και τον τρόπο οπτικοποίησης της μαγείας.

Προτού όμως φτάσουμε στο σημείο να εμφανίζεται η μαγεία, θα έπρεπε από κάπου να πηγάζει. Για αυτό το λόγο, κατέφυγα στη λύση της έκρηξης της σφαίρας με τη μαγεία να πηγάζει από μέσα της. Βρήκα το ανάλογο tutorial, ακολούθησα τα βήματά του και τα εφάρμοσα στο αντικείμενό μου. Το μόνο στοιχείο που δεν πρόσθεσα αφορά το φωτισμό, αφού η προσέγγιση που έχω στη σφαίρα που καλύπτεται από τους ήλιους που την περιτριγυρίζουν.





Εξαιτίας της πολυπλοκότητας της κίνησης, η περιστροφή της σφαίρας αφαιρέθηκε και κράτησα μόνο την κίνηση του texture

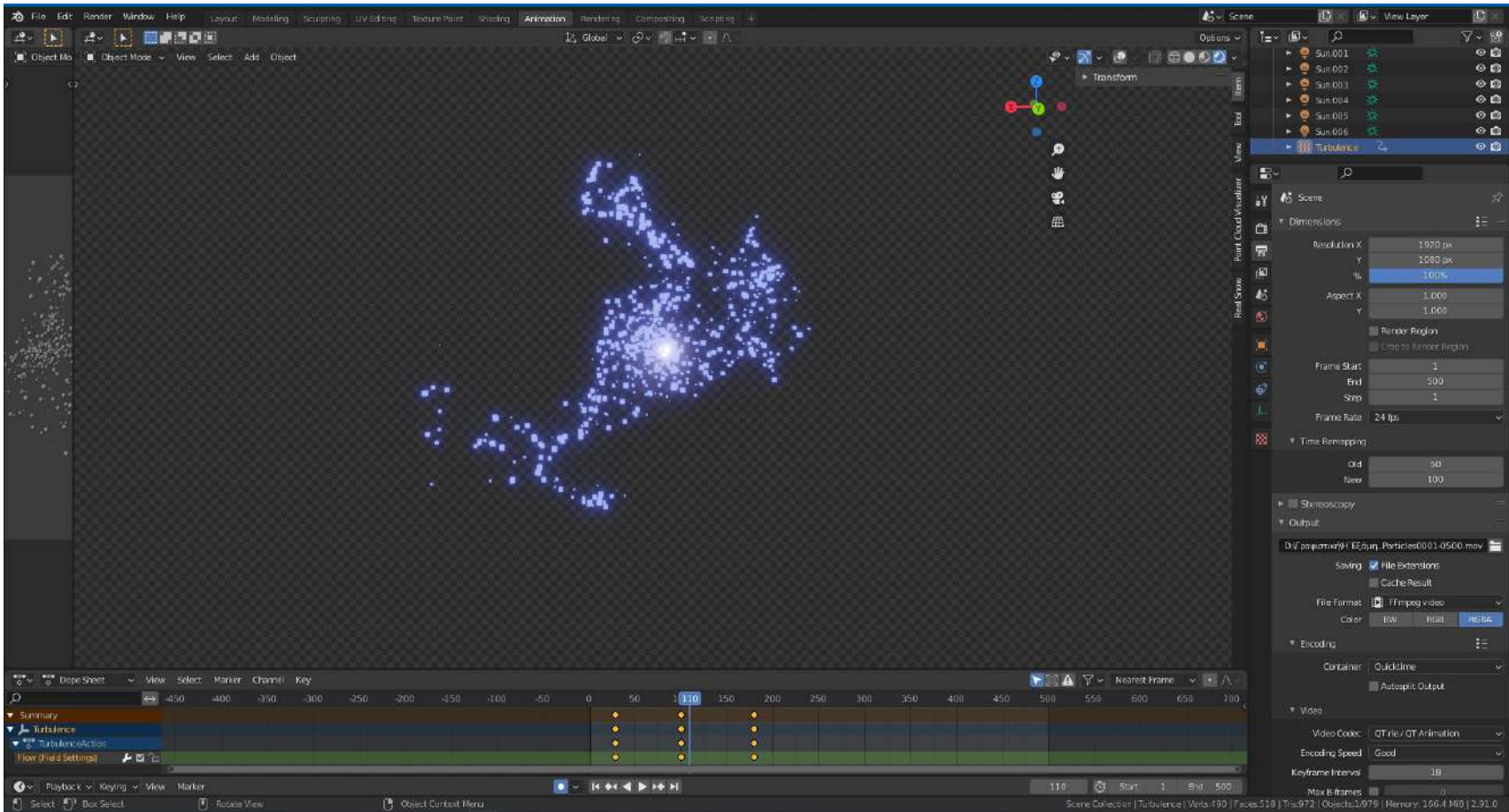


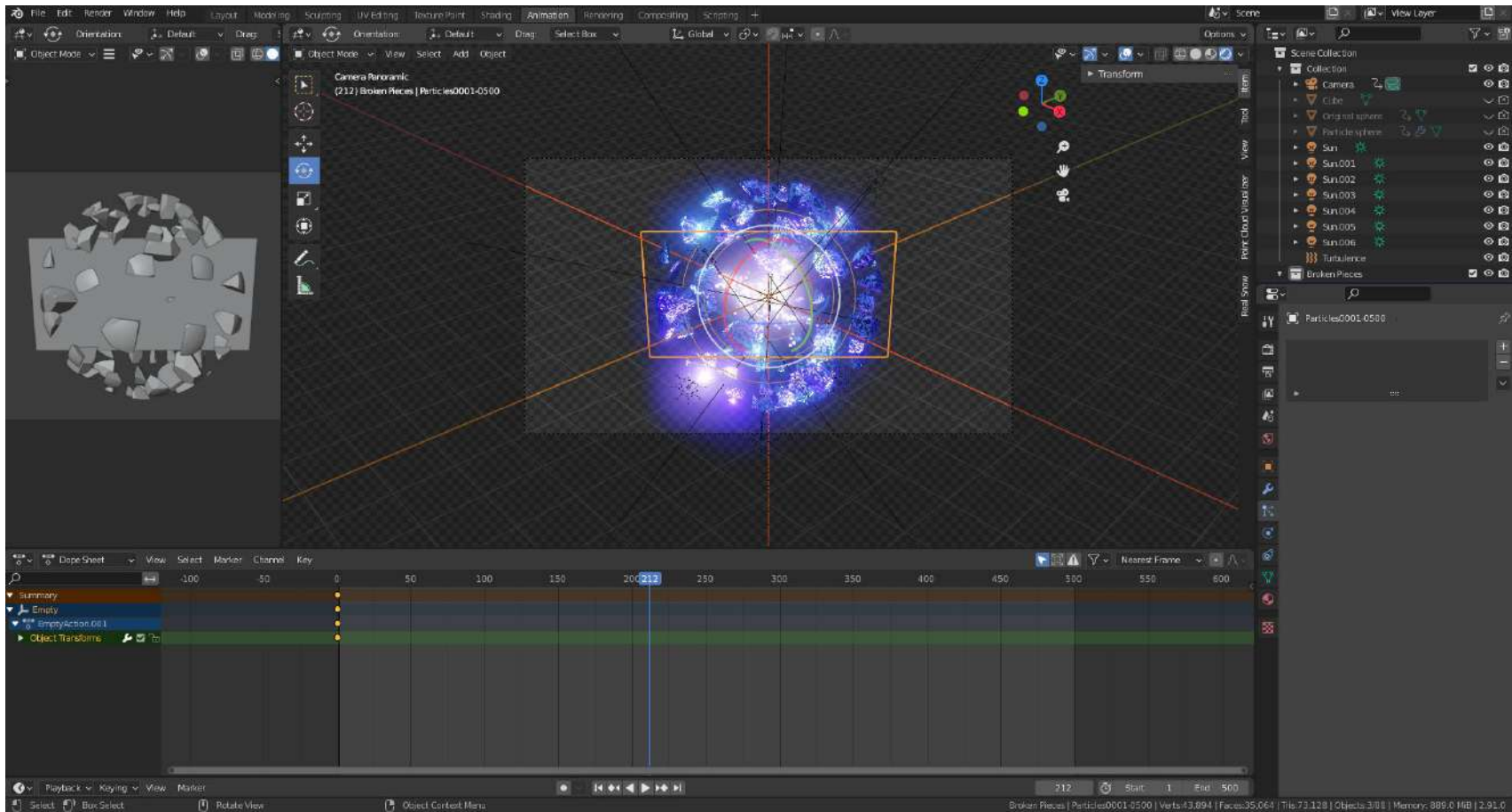
Μαγικός λίθος - Particle system

Όπως προανέφερα, επηρεασμένη από τον τρόπο εμφάνισης της μαγείας μέσω του After Effects, ήθελα να κάνω κάτι παρόμοιο και στο Blender. Ακολούθησα τις οδηγίες του αντίστοιχου tutorial και έφτιαξα ένα particle system. Ωστόσο, η έκρηξη της σφαίρας απαιτεί μηδενική βαρύτητα για να πραγματοποιηθεί. Με αυτή τη λειτουργία, το particle system επηρεαζόταν και δεν είχε την όψη που ήθελα. Για αυτό, έκανα σε διαφορετικό αρχείο Blender το particle system και σε διαφορετικό τη σφαίρα.

Κάνοντας render σε transparent background το particle system, το πέρασα ως βίντεο στο αρχείο με τη σφαίρα και το τοποθέτησα εντός της. Έτσι, θα εξακολουθούσε να φαίνεται σαν να πηγάζει από μέσα του και επειδή το παιχνίδι μου είναι φτιαγμένο σε 2D περιβάλλον δε θα ενοχλούσε το θεατή, αφού δεν υπάρχει έντονη αίσθηση του βάθους.

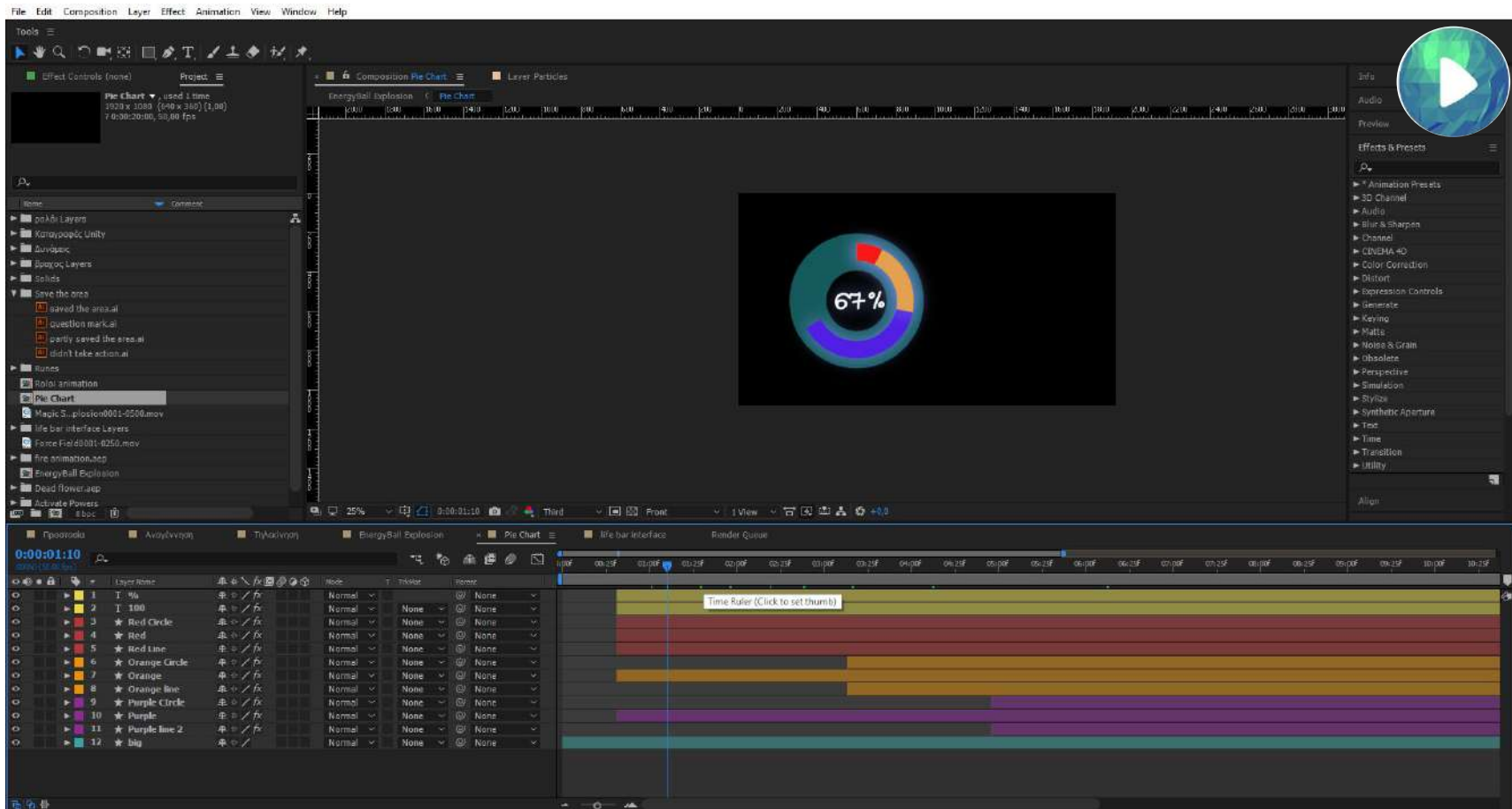






Για το μοντάζ, έχοντας κάνει render τη σφαίρα μαζί με το particle system, τα πέρασα στο After Effects. Από πάνω τους, έβαλα μια έκρηξη από particles στο After Effects ώστε να φωτίζεται και να επηρεάζεται και τη διαδικασία αυτή. Η σφαίρα έπειτα εξαφανίζεται και ο χαρακτήρας μένει απορημένος αφού δεν έγινε κάτι μετά την έκρηξη. Τότε, ένας κύκλος με στατιστικά στοιχεία εμφανίζεται, ώστε να εξηγήσει στον παίκτη τι συνέβη. Ο κύκλος αποτελείται από στατιστικά, τα οποία εκφράζουν τι επιλογές έκαναν άλλοι παίκτες.

Εκεί, μπορούμε να δούμε πως ένα ποσοστό της τάξεως 5% έκανε κοινή επιλογή με το συγκεκριμένο χρήστη, δηλαδή να μην πραγματοποιήσει καθ' όλη τη διάρκεια του gameplay σε αυτό το level καμία πράξη που θα σώσει το περιβάλλον. Όπως έχουμε ξανά αναφέρει, το αν ο χρήστης θα κάνει έμπρακτα επιλογές που θα σώσουν το περιβάλλον, θα ανταμειφθεί στο τέλος και η κάθε περιοχή θα σωθεί. Αν δεν το κάνει, η περιοχή θα παραμείνει κατεστραμμένη χωρίς καμία αλλαγή.



Για τη δημιουργία του pie chart, βασίστηκα σε tutorial που βρήκα στο διαδίκτυο



MP
HP

home



MP
HP

home





MP
HP

home

92%

home

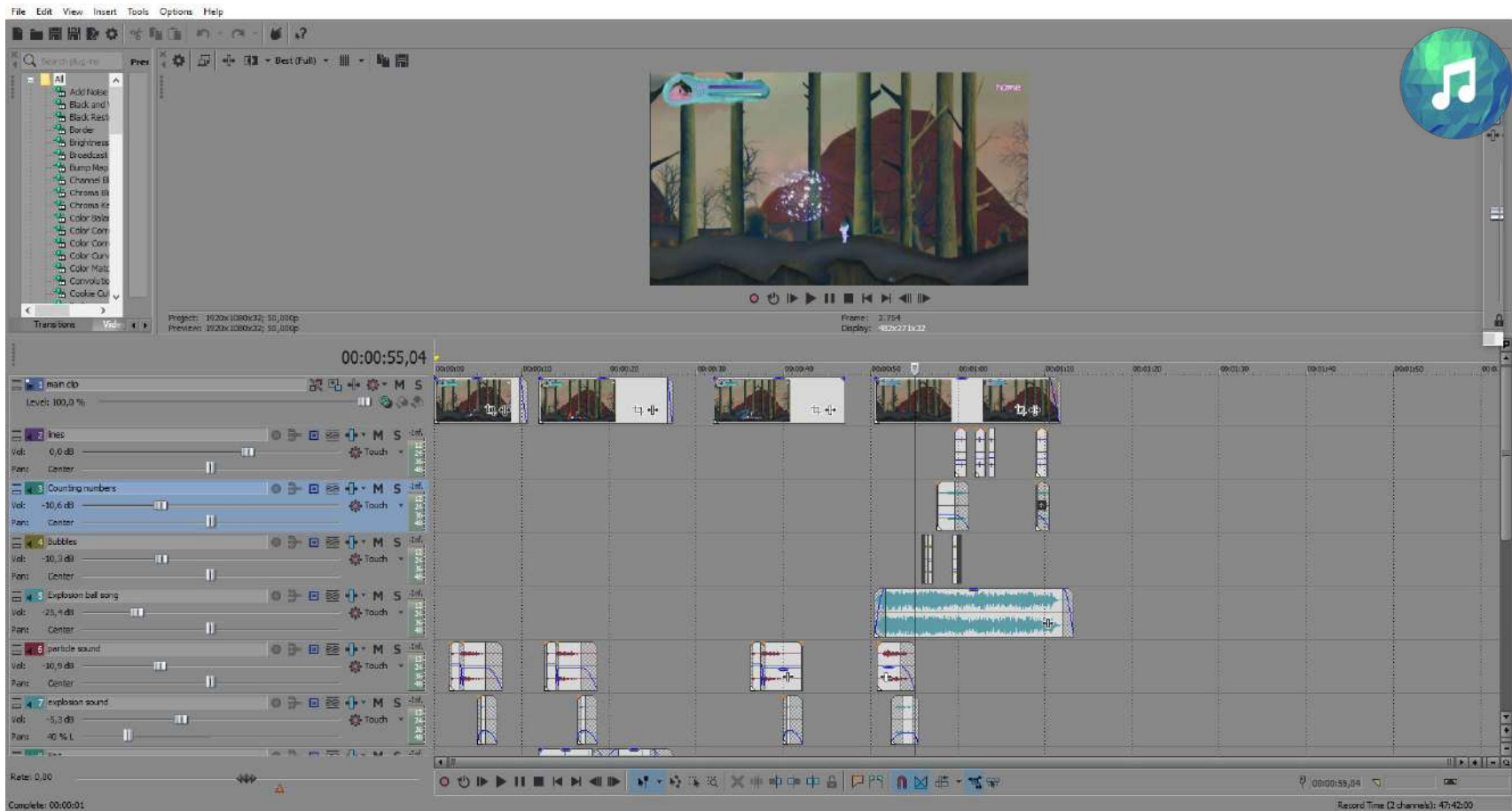


You and 5% of players didn't take action
to save the area

65% took action
and saved the area



30% partly took action
and saved the area



Η προσθήκη ήχων έγινε στο Sony Vegas Pro. Όλοι οι ήχοι είναι ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων

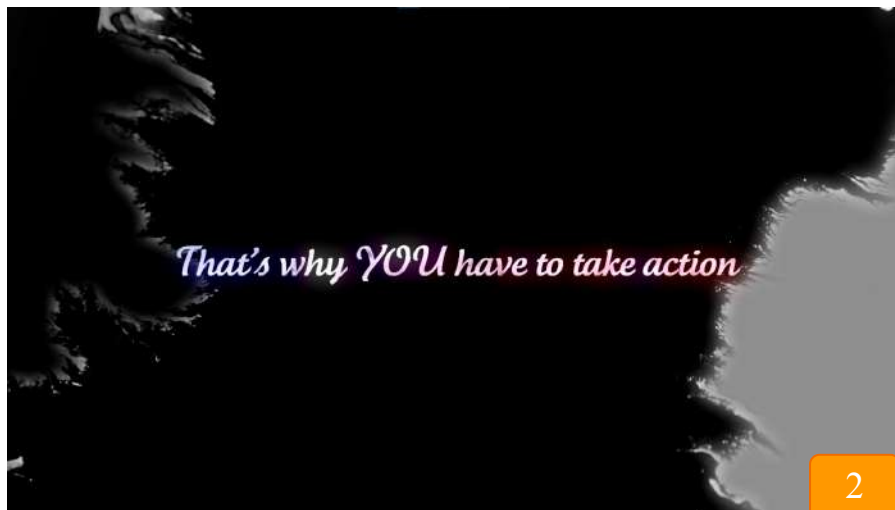


Τρέιλερ παιχνιδιού - 1η δοκιμή

Επηρεασμένη από το γεγονός πως η υφή που έχει το παιχνίδι μου θυμίζει νερομπογιά, ήθελα το τρέιλερ να περιέχει μελάνι το οποίο απλώνεται σταδιακά πάνω στην οθόνη, σχηματίζοντας layers. Κάθε φορά που θα εμφανίζεται μια καινούρια πληροφορία κειμένου, η προηγούμενη θα καλύπτεται από μπογιά και τα στιγμιότυπα του παιχνιδιού, θα φανερώνονται μέσα από σταγόνες μελανιού. Βρήκα τα ανάλογα βίντεο στο διαδίκτυο, τα οποία είναι δωρεάν για χρήση, και προσπάθησα να τα προσαρμόσω στις ανάγκες μου. Ωστόσο, το αποτέλεσμα δε με άφησε ικανοποιημένη εξαιτίας της όψης που είχε.



Μέσω των στιγμιοτύπων του trailer, μπορούμε να δούμε τον τρόπο προσέγγισής μου. Πάνω στο μελάνι που απλώνεται, εμφανίζονται τα γράμματα έχοντας glow effect ώστε να είναι πιο ευδιάκριτα πάνω στο background, ενώ ταυτόχρονα ταυτίζονται και με τον τρόπο που εμφανίζονται τα κείμενα εντός του παιχνιδιού. Η εμφάνιση των κειμένων γίνεται σαν να πρόκειται για χειρόγραφο αποτέλεσμα, ενώ κάθε φορά που εμφανίζεται νέο κείμενο, μια στρώση μελανιού καλύπτει το προηγούμενο. Τα στιγμιότυπα του παιχνιδιού, εμφανίζονται μέσω κηλίδας μελανιού.





Τρέιλερ παιχνιδιού - 2η δοκιμή

Για να βελτιώσω την όψη εμφάνισης των γραφικών μου, αποφάσισα να βάλω ένα σταθερό background πάνω στο οποίο θα εμφανίζονται τα κείμενα. Βρήκα ένα βίντεο ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων στο youtube και το χρησιμοποίησα ως βάση. Με στόχο να μη μπερδεύει το θεατή, το θόλωσα ώστε η έμφαση να δίνεται στα κείμενα. Τα ίδια τα κείμενα πέρα από το glow effect, δέχτηκαν και ένα wave effect για να μην είναι τόσο στατικά. Εμφανίζονται ξανά με stroke, σαν να είναι γραμμένα επιτόπου στο χέρι.

Η ιδέα των στιγμιότυπων από το παιχνίδι να εμφανίζονται μέσω της κυλίδας μελανιού που συνεχώς αναπτύσσεται στο χώρο, μου άρεσε και την κράτησα. Για να πραγματοποιηθεί αυτό το εφέ, επέλεξα τα κατάλληλα track matte στο After Effects που εξυπηρετούσαν το σκοπό μου. Όπως και στην πρώτη δοκιμή, η γραμματοσειρά που έχει χρησιμοποιηθεί και εδώ είναι η Tartine Script Offc Pro σε μορφή Regular. Η οποία αισθητικά, ταιριάζει με το ύφος του παιχνιδιού.



The screenshot displays the Adobe After Effects interface. The main composition window shows a scene with a forest and the text "That's why by usin... tion". The timeline at the bottom shows a sequence of layers from 0:00 to 0:20:36. A red box highlights the 'Stroke' column in the layer panel, which contains a list of stroke effects applied to various layers.

Layer Name	Stroke	Blend
[Link 17...mp4]	None	None
[OP with...rt.avi]	L.Srv	None
[Link 17...mp4]	None	None
[Harp..._r.avi]	L.Srv	None
[Make d...ams.ai]	None	None
[In ord...l area.ai]	None	None
[Rebirth.ai]	None	None
[Spiral]	None	None
[Link 17...mp4]	None	None
[Awytyv...avi]	L.Srv	None
[rzlckvqom]	None	None
[Telekniss.ai]	None	None
[Link 17...mp4]	None	None
[Tghed...avi]	L.Srv	None
[Protection]	None	None
[Protection ball]	None	None



Επίσης, για να αναδεικνύονται καλύτερα οι δυνάμεις, εμφανίζονται ξεχωριστά η καθεμία από την άλλη, έχοντας τον εκάστοτε ρόλο να τις συνοδεύει καθώς και την ονομασία των δυνάμεων. Στο τέλος του trailer εμφανίζεται και το όνομα του παιχνιδιού. Το sound design έγινε στο Sony Vegas Pro και είναι ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων.



Project: 1920x1080x32, 50,000p
 Preview: 1920x1080x32, 50,000p

Transitions

00:01:50,27

video
 Level: 100,0 %

music
 vol: 0,0 dB
 Pan: Center

Rate: 0,00

Complete: 00:00:00

Frame: 5,527
 Display: 825x462x32

Record Time (2 channels): 45:42:45

The bottom section of the interface is the timeline. It features a video track with several clips and a music track with a red waveform. The video track has a 'video' track with a level of 100.0%. The music track has a volume of 0.0 dB and is panned to the center. The timeline shows a sequence of clips with various effects and transitions. The current time is 00:01:50,27. The interface also includes a 'Rate' section set to 0,00 and a 'Complete' section showing 00:00:00. The bottom right corner displays the 'Record Time (2 channels): 45:42:45'.

*Harming the environment
is an act that has always been happening*

1

*That's why YOU have to take action
by using your powers to advance*

2



3



4













Βιβλιογραφία - Εικόνες

WordPress.com, 2020. Oxenfree [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<<https://otakubrit.wordpress.com/2020/03/15/oxenfree/>>

Dodd Adam, 2016. ‘Oxenfree’ Arrives on PS4 With Free Content [online]
[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<<https://bloody-disgusting.com/news/3392967/oxenfree-update-adds-new-game-plus/>>

Reddit, 2021. Beacon Beach, Edwards Island [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<https://www.reddit.com/r/OXENFREE/comments/kfeoia/beacon_beach_edwards_island/>

Fandom, 2021. Oxenfree Wiki: The Radio [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021] <https://oxenfree.fandom.com/wiki/The_Radio>

Nintendo, 2017. Oxenfree [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<<https://ec.nintendo.com/NZ/en/titles/70010000001612>>

PressStartOnce, 2017. Oxenfree Title Screen (PC, Xbox One, PS4) [online]
[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=hQA8DWkKVDw&ab_channel=PressStartOnce>

Reddit, 2020. “Save Ren” but he’s already in the tower??? [online]
[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<https://www.reddit.com/r/OXENFREE/comments/ge9mvx/save_ren_but_hes_already_in_the_tower/>

Tumblr, (χ.χ.). Night School Studio Official Tumblr of the creators of OXENFREE and Afterparty [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]
<<https://nightschoolstudio.tumblr.com/post/148759327681/oxenfree-polaroids>>

Wanick Vanissa, 2016. #5 [usability review]: Oxenfree [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<http://www.vanissawanick.com/5-usability-review-oxenfree/>>

Musajew Bartłomiej, 2018. OXENFREE AND THE POETICS OF THE INEXPRESSIBLE [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://haywiremag.com/features/oxenfree-and-the-poetics-of-the-inexpressible/>>

Epic Games, 2014. Child of Light: Ultimate Edition [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021] <<https://www.epicgames.com/store/en-US/p/child-of-light>>

Interface in Games, 2021. Child of Light [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021] <<https://interfaceingame.com/games/child-of-light/>>

Locke Jennifer, 2019. Should you buy the Child of Light and Valiant Hearts double pack for Nintendo Switch?

<<https://www.imore.com/should-you-buy-child-light-and-valiant-hearts-double-pack-nintendo-switch>>

IGN, 2014. Child of Light Review [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=DNOFWMBTJDk&ab_channel=IGN>

Bodacious Chase, 2014. Child of Light Review [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021] <<https://bodaciouschase.com/2014/11/13/child-of-light-review/>>

GAMESPACE, (χ.χ.). Limbo [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://gamespace.gr/game/limbo/>>

Pinterest, (χ.χ.). Εφαρμογές [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://gr.pinterest.com/pin/235172411771771245/>>

Sportskeeda, 2016. Limbo released for Android phones [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.sportskeeda.com/esports/limbo-released-for-android-phones>>

Laser DOG, 2014. Limbo - Indie Game Showcase @Appstore [online]

[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<http://www.laserdog.co.uk/blog/4/11/2014/limbo-indie-game-showcase-appstore>>

Inverse, 2016. SIX YEARS LATER, 'LIMBO' STILL WORKS [online]

[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.inverse.com/article/17308-six-years-later-limbo-remains-a-bare-bones-bone-chilling-journey>>

Interface in Games, 2016. Inside [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://interfaceingame.com/games/inside/>>

Ράντελερ Κωνσταντίνος, 2021. Το εξαιρετικό "Inside" το σημερινό δώρο από την Epic Games [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<https://displayer.gr/news/news-gaming/to_eksairitiko_inside_to_shmerino_doro_apo_tin_epic_games/>

McCaffrey Ryan, 2018. Inside Review [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.ign.com/articles/2016/06/28/inside-review>>

Joho Jess, 2017. The Secret Feminist Message Behind *Inside* [online]

[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.pastemagazine.com/games/inside/the-secret-feminist-message-behind-inside/>>

Παπαϊωάννου Γιάννης, 2017. Ο υπέροχος σκοτεινός κόσμος του Inside [online]

[ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.lifo.gr/now/tech-science/o-vperohos-skoteinos-kosmos-toy-inside/>>

Nintendo, 2021. Little Nightmares: Complete Edition [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.nintendo.com/games/detail/little-nightmares-complete-edition-switch>>

Game UI Database, 2021. Little Nightmares [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.gameuidatabase.com/index.php?&sort=1&set=1&tag=61.85.22.7>>

Wilson Mike, 2020. 'Little Nightmares' Sells Two Million Copies, Coming to Google Stadia Next Month [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://bloody-disgusting.com/video-games/3618172/little-nightmares-sells-two-million-copies-coming-google-stadia-next-month/>>

GAMEREACTOR, 2021. Little Nightmares arrives on Switch in May [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://www.gamereactor.eu/images/?textid=639433&id=2070603>>

GfyCat, (χ.χ.). Little Nightmares Gifs [online] [ανασύρθηκε στις 21/07/2021]

<<https://gfycat.com/gifs/search/little+nightmares>>

Klamath-Siskiyou Native Seeds, 2021. Lewisia cotyledon-Siskiyou lewisia [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]

<<https://klamathsiskiyouseeds.com/product/lewisia-cotyledon-siskiyou-lewisia/>>

M.H. Wolfe and Associates Environmental Consulting, Inc., 2021.

abstract-pink-and-blue-marble [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]

<<https://www.mhwolfeassoc.com/home/abstract-pink-and-blue-marble/>>

Pinterest, (χ.χ.). Green Tones Texture [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://br.pinterest.com/pin/284852745154262970/?d=t&mt=login>>

DeviantArt, 2013. Nagi no Asukara Eye Texture pack + Download [online]
[ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://www.deviantart.com/jaimelynh/art/Nagi-no-Asukara-Eye-Texture-pack-Download-405254529>>

Steam, 2014. Child of Light [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=255213902>>

Steam, 2021. Oxenfree [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://store.steampowered.com/app/388880/Oxenfree/>>

Vecteezy, 2021. Vector Old Purple Texture 121151 [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://www.vecteezy.com/vector-art/121151-vector-old-purple-texture>>

WallpaperAccess, 2021. Green Texture Wallpapers [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://wallpaperaccess.com/green-textured>>

IGN, 2015. Combat Basics [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.ign.com/wikis/child-of-light/Combat_Basics>

Ancient Symbols.com, (χ.χ.). Sacred Symbols [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.ancient-symbols.com/sacred_symbols.html>

Dreamstime, 2021. Lewisia Rediviva vintage illustration [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://www.dreamstime.com/lewisia-rediviva-vintage-illustration-flowering-plant-flowers-white-pink-lavender-color-petals-oblong-shape-image163322609/>>

Pinterest, (χ.χ.). This item is unavailable | Etsy [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<https://gr.pinterest.com/pin/331436853832220039/>>

Pinterest, (χ.χ.). Nornir. Bind-Rune Talisman. Custom bespoke sustainable | Etsy [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]

<<https://gr.pinterest.com/pin/1114852082726398851/>>

Pinterest, (χ.χ.). DARK GIFTS - Telekinesis by convalise on DeviantArt [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]

<<https://gr.pinterest.com/pin/420594052692185842/>>

HDRI Haven, 2017. The Sky Is On Fire [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]

<https://hdrihaven.com/hdri/?h=the_sky_is_on_fire>

Youtube, 2016. Oxenfree #3 - The Cave [online] [ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGd1PDY4Fnw&ab_channel=TsuladanGaming>

Moby Games, 2014. Child of Light Screenshots [online] [ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<<https://www.mobygames.com/game/windows/child-of-light/screenshots/gameShotId.750050/>>

Youtube, 2017. Hollow Knight Intro cutscene [online] [ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=0Y6DKBqXlmU&ab_channel=AdorableGaming>



Βιβλιογραφία - Ήχοι

Youtube, 2020. This Too Shall Pass Scott Buckley (No Copyright Music) [online] [ανασύρθηκε στις 17/05/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=SEKx5vpSgvI&ab_channel=AudioLibrary—Musicforcontentcreators>

Youtube, 2021. cute + soft aesthetic sound effects pack 2021 (no copyright) [online] [ανασύρθηκε στις 17/05/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=vS-8Dtr_R50&ab_channel=bluemoonx>

Youtube, 2020. A Breath of Fresh Air - Artificial.Music (No Copyright Music) | Release Preview [online] [ανασύρθηκε στις 16/05/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=7aDRj0gEbWM&ab_channel=AudioLibrary—Musicforcontentcreators>

Mixkit, 2021. Bell Tick Tock Timer [online] [ανασύρθηκε στις 16/05/2021]
<<https://mixkit.co/free-sound-effects/clock/>>

Youtube, 2020. Cave Collapse - Sound Effect [online] [ανασύρθηκε στις 16/05/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=AbiaeENWxeI&ab_channel=EchoCinematics>

Youtube, 2021. Broken – Fireflies (No Copyright Music) [online] [ανασύρθηκε στις 20/06/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=rENpCTNjLdO&ab_channel=AudioLibrary—MusicforcontentcreatorsAudioLibrary—MusicforcontentcreatorsΕπαληθεύτηκε>

Youtube, 2019. Omega – Scott Buckley (No Copyright Music) [online] [ανασύρθηκε στις 28/11/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=ZRBsgI8PD1Y&ab_channel=AudioLibrary—Musicforcontentcreators>

Youtube, 2021. New Road – Ghostrifter Official (No Copyright Music) [online]
[ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=mnhE5Zwct-E&ab_channel=AudioLibrary—Musicforcontentcreators>

BBC Sound Effects, (χ.χ.). Hell To Heaven - Hurricane superstorm [online]
[ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=hurricane>>

Youtube, 2014. CAVE WATER SOUND EFFECT IN HIGH QUALITY [online]
[ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=5HX9g74vc8E&ab_channel=nBeats>



Βιβλιογραφία - Tutorials

Youtube, 2020. Blender 2.9 Stylized energy sphere tutorial [online]
[ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=Zb52OdC087I&ab_channel=Dargio>

Youtube, 2017. Unity 5 Tutorial - Thirdperson Character Setup [online]
[ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=LOMiKKO9VSc&ab_channel=Firemind>

Youtube, 2017. Photoshop Watercolor Painting Effect [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=McT4ZnXcAOE&ab_channel=PhotoshopEssentials>

Youtube, 2017. After Effects Tutorial: Victory Leaf Particle Title Animation [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=63pKpwUc5zA&ab_channel=SonduckFilm>

Youtube, 2017. After Effects Tutorial: Text Animation in After Effects - Writing Text Effects - No Plugin [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=LSmDzScPsTY&ab_channel=FLIMLIONVisualFX>

Youtube, 2017. Easy Green Screen Keying in After Effects CC [online]
[ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=idgFCsnxa5U&ab_channel=JasonLevine>

Youtube, 2020. How to Make a Simple Intro in After Effects CC 2020 [online]
[ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=TF3Zo4wkJiA&ab_channel=TechInfusion>

Youtube, 2019. After Effects Magic Particles Trail Tutorial. No Plugins. [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=2HGo0kSbrn8&ab_channel=LayerAce>

Youtube, 2015. Blender - Force Field Texture Tutorial [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=vq-CTsvwxBY&ab_channel=iiVeDesign>

Youtube, 2018. Create 2D Fire Animation in After Effects (No Third-party Plugin Required) [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=4nRZGNiAY2M&ab_channel=Guzmotion>

Youtube, 2019. Blender Tutorial - Dragon Glass Procedural Shader Tutorial - [Blender 2.8] [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=JtFOeYWSheA&ab_channel=DCPWebDesigners>

Youtube, 2020. Blender 2.8 Tutorial - Cell Fracture Explosion [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=ZG_ZMnKzVTO&ab_channel=BlenderMania>

Youtube, 2019. Blender - Sci-Fi Particle Simulation in Eevee Blender 2.8 [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=2bv973aqx-w&ab_channel=Ducky3D>

Youtube, 2018. Animated Infographic Chart After Effects Tutorial [online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=EgxGPINxgtg&ab_channel=MoveShapes>

Youtube, 2019. Sea Shack | beginners tutorial | blender 2 8 | Part 2 [online] [ανασύρθηκε στις 27/11/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=XKB4N8n8_hw&ab_channel=GrantAbbitt>

Youtube, 2019. Animating Waves with Displacement | Blender 2.8 [online] [ανασύρθηκε στις 27/11/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=grdhD3PPkKs&ab_channel=GrantAbbitt>

Youtube, 2020. How to make Basic Roblox VFX in Blender 2.9!

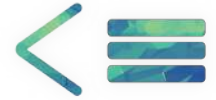
[online] [ανασύρθηκε στις 27/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=eVooB-plt9O&ab_channel=TheOldForgeDeveloper>

Youtube, 2020. After Effects Tutorial CC Particle World Background [online]

[ανασύρθηκε στις 28/11/2021]

<https://www.youtube.com/watch?v=Kpcd9-7bqnY&ab_channel=KiGraphics>



Βιβλιογραφία - Βίντεο

Mitch Martinez - Director of Photography, 2015. INK STOCK FOOTAGE
[online] [ανασύρθηκε στις 23/07/2021]
<<http://mitchmartinez.com/ink-stock-footage/>>

Youtube, 2019. No Copyright Video, Copyright Free, Motion Graphics,
Background, Animation, Green Screen, YouTube [online] [ανασύρθηκε στις
23/07/2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=2Gg6Seob5Mg&ab_channel=NOCOPYRIGHTMOTIONGRAPHICS>