

parasomnia

Concept art ενός βιντεοπαιχνιδιού

Μεταξάς Ανδρέας

A.M: 13092

Επιβλέπουσα καθηγήτρια:

Βάντα Χαλυβοπούλου

Αθήνα, Μάρτιος 2022

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Μεταξάς Ανδρέας του Σταύρου, με αριθμό μητρώου 13092 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

Ο/Η Δηλών/ούσα



Περιεχόμενα

| | |
|--------------------------------|----|
| Εισαγωγή | 5 |
| Τα βιντεοπαιχνίδια και η Τεχνη | 6 |
| Το concept art | 7 |
| Μεθοδολογία και Τεχνικές | 8 |
| Επίλογος | 11 |
| Βιβλιογραφία | 12 |

Εισαγωγή

Η παρούσα πτυχιακή έχει ως σκοπό τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού και ειδικότερα την ιστορία, τους βασικούς χαρακτήρες, τα περιβάλλοντα, την θεματολογία, την ατμόσφαιρα και την αισθητική του σε επίπεδο concept art.

Στα αρχικά στάδια αναζήτησης του θέματος γνώριζα μόνο ότι θέλω να ασχοληθώ με ένα που επιτρέπει όσο τω δυνατών περισσότερη εικαστική μελέτη και έρευνα. Έτσι θα μπορούσα να εξελιχθώ τεχνικά και να μελετήσω και άλλους καλλιτέχνες και κινήματα. Ήμουν ανάμεσα στη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιού, επιτραπέζιου ή εικονογράφησης βιβλίου. Κυριάρχησε η επιλογή του βιντεοπαιχνιδιού γιατί είναι ένα σύγχρονο μέσο εξιστόρησης με άπειρες δυνατότητες και με πολλά περιθώρια καινοτομίας μιας και είναι σχετικά νέο και ακόμα βλέπουμε το ποσό αλλάζει μορφή μέσα στα χρόνια. Έτσι μπορώ να παρουσιάσω εικόνες με εικαστικό ενδιαφέρον μέσω της τέχνης του concept art του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Για να κάνω κάτι πιο καινοτόμο και δημιουργικό εμπνεύστηκα από την ειδικότητα της αδερφής μου που είναι ψυχολόγος και έφτιαξα μια ιστορία που πυρήνας της είναι η υπνικές διαταραχές και οι ανθρώπινες φοβίες, αφήνοντας ως ηθικό δίδαγμα ότι ξεπερνώντας τες κάποιος μπορεί να γίνει πιο δυνατός. Ήθελα το τελικό προϊόν να μεταφέρει στον παίχτη συναισθήματα και η εμπειρία του να έχει έντονη διάδραση για αυτό αποφάσισα για να μην έχω περιορισμούς, έτσι θα απευθύνεται μόνο σε ενήλικες. Στη συνέχεια σκέφτηκα την ιστορία, ερεύνησα ποιο εικονογραφικό στυλ προσφέρεται για να την αποτυπώσει καλύτερα, και ξεκίνησα να κάνω τις πρώτες μου απόπειρες μέχρι να καταλήξω σε ένα που να είμαι ευχαριστημένος.

Τα βιντεοπαιχνίδια και η τεχνη

Ως βιντεοπαιχνίδι θεωρείται ένα παιχνίδι το οποίο μπορεί να παιχθεί ψηφιακά σε οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή για παράδειγμα τον υπολογιστή, κάποια εξειδικευμένη κονσόλα ή ακόμα και το κινητό μας. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι δημιουργήθηκε το 1958 από τον φυσικό William Higinbotham και ήταν ένα παιχνίδι τύπου τένις με πολύ απλά γραφικά και χωρίς κάποια πλοκή ή χαρακτήρες και όμως ήταν αρκετό για να προκαλέσει το ενδιαφέρον του κόσμου. Μέχρι και τη δεκαετία του 70 έγιναν πλέον μόδα με το πρώτο “κανονικό” παιχνίδι να θεωρείται ότι φτιάχτηκε το 1968 από τον “Ralph H. Baer”. Εκείνη την περίοδο είναι που έγιναν πλέον προσβάσιμα στο ευρύ κοινό μέσω των “Arcade”¹ στην Αμερική. Έτσι ιστορικά πέρασε στην κοινωνία ως ένα μέσο ψυχαγωγίας των παιδιών και των εφήβων κυρίως, και ως συνέπεια πολλοί το θεώρησαν ως άλλη μια μόδα που θα περάσει. Στις μέρες μας βέβαια ξέρουμε ότι πλέον έχει εξελιχθεί σε μια μορφή διαδραστικής εξιστόρησης μοναδική στο είδος της, προσβάσιμη σε μια πληθώρα ψηφιακών συσκευών και ως συνέπεια, και αναλόγως τη θεματολογία του, μπορεί να είναι κατάλληλο για παιδιά ή εφήβους ή ακόμα και μόνο για ενήλικες. Στην Ευρώπη αυτός ο διαχωρισμός γίνεται με ένα σύστημα που ονομάζεται “PEGI”² και αναλόγως με το περιεχόμενο του κάθε βιντεοπαιχνιδιού το κατατάσσει κατάλληλο για άτομα άνω των 3, 7, 12, 16 ή 18 ετών. Αυτό από το νόμο αναγράφεται στη συσκευασία κάθε παιχνιδιού ώστε να γνωρίζει ο αγοραστής αν είναι κατάλληλο για τις ανάγκες του.

Η πολυπλοκότητα των σύγχρονων παιχνιδιών έχουν ως φυσική απόρροια εκτός από το προγραμματιστικό κομμάτι, να σχετίζονται με μια συλλογή πρακτικών, μέσων και τεχνικών παρόμοιου εύρους με μια ταινία. Πιο συγκεκριμένα είναι σύνηθες να υπάρχει σενάριο που είναι μια μορφή λογοτεχνίας, χαρακτήρες, αντικείμενα και περιβάλλοντα, σχεδιασμένοι σε επίπεδο “concept art” δηλαδή μέσω εικονογράφησης και στην συνέχεια να μεταφερθούν σε τρισδιάστατο περιβάλλον μέσω διαφόρων ψηφιακών προγραμμάτων. Ηθοποιοί που χρειάζεται να ενσαρκώσουν τους χαρακτήρες δανείζουν την φωνή τους και την κίνησή τους μέσω τεχνολογιών όπως τη “motion capture”³. Μουσικοί δουλεύουν στην ενορχήστρωση και τα ηχητικά εφε και επίδοξοι animators δημιουργούν “χορογραφίες” για σκηνές που το απαιτούν καθώς και θεαματικές μάχες. Αυτός είναι και ο λόγος που ο Berys Gaut φιλόσοφος και συγγραφέας, καθηγητής του πανεπιστημίου “St. Andrews” στη Μεγάλη Βρετανία και πρώην πρόεδρος της βρετανικής ένωσης “British Society of Aesthetics and Editorial Consultant” αναφέρεται στα βιντεοπαιχνίδια ως “interactive cinema” δηλαδή διαδραστικό σινεμά σε μετάφραση.

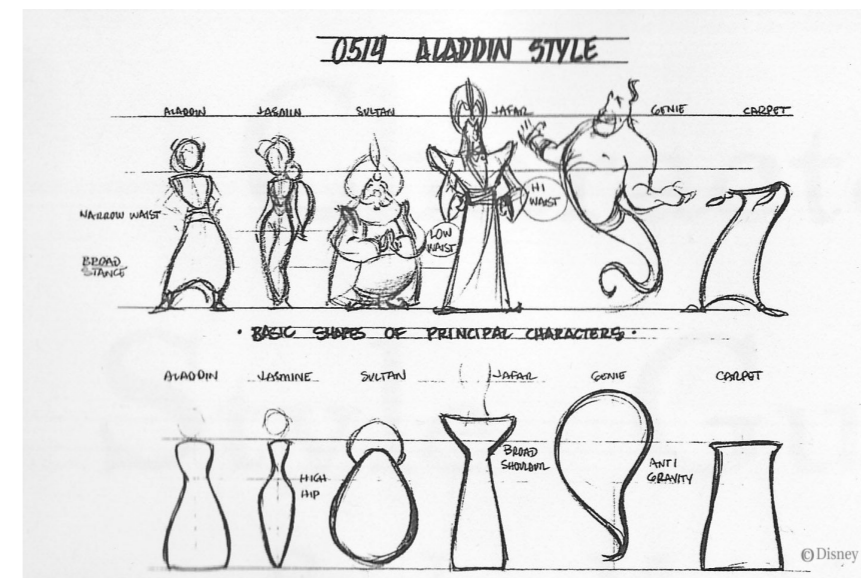


Το σύστημα PEGI

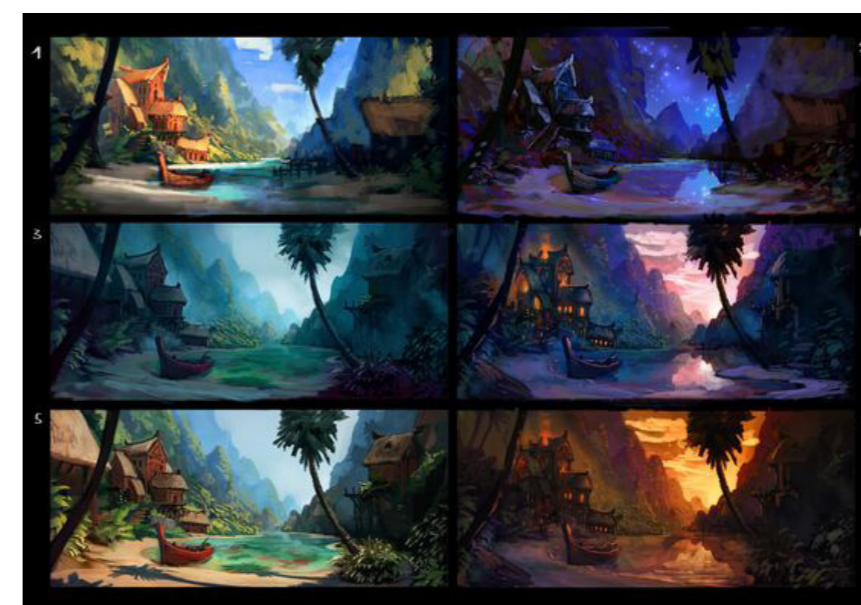
1. Ήταν δημόσιοι χώροι που είχαν ειδικές συσκευές που με την εισαγωγή ενός νομίσματος κάποιος μπορούσε να παίξει αυτά τα παιχνίδια που υπήρχαν προεγκατεστημένα σε αυτά
2. Pan European Game Information
3. Μέσω ειδικών στολών καταγράφεται η κίνηση των ηθοποιών και μεταφράζεται σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον αυτή η τεχνική έχει πρακτική εκτός από τα βιντεοπαιχνίδια στον στρατό, τον αθλητισμό, το σινεμά, την ιατρική και την ρομποτική

Η Concept art

Το “concept art” είναι ένα στάδιο απαραίτητο για την παραγωγή ταινιών, κινουμένων σχεδίων και βιντεοπαιχνιδιών. Η συγκεκριμένη ορολογία χρησιμοποιήθηκε τη δεκαετία του 1930 από το στούντιο παραγωγής κινουμένων ταινιών “Walt Disney Animation Studios” και εκτότε καθιερώθηκε στην βιομηχανία του θεάματος. Είναι η τέχνη που απεικονίζει το πως θα μοιάζουν τα περιβάλλοντα και οι χώροι που θα εξελιχθούν τα δρώμενα μιας ιστορίας, οι χαρακτήρες που θα πρωταγωνιστούν σε αυτή και τι ρούχα θα φοράνε ή το ποια αντικείμενα θα χρησιμοποιούν και πως θα μοιάζουν αν παίζουν ρόλο στην πλοκή και την δράση. Στην ουσία χτίζει κόσμους και δίνει ζωή στους χαρακτήρες, σε συμφωνία πάντα με το σενάριο το οποίο ενισχύει οπτικά, και για να το κάνει αυτό χρησιμοποιεί εργαλεία όπως το βασιλό σχέδιο και τη θεωρία των χρωμάτων για να μπορέσει να δώσει χαρακτήρα στα σχέδια και με μια ματιά να μας προϊδεάσει για το τι να περιμένουμε κάθε φορά από αυτά.



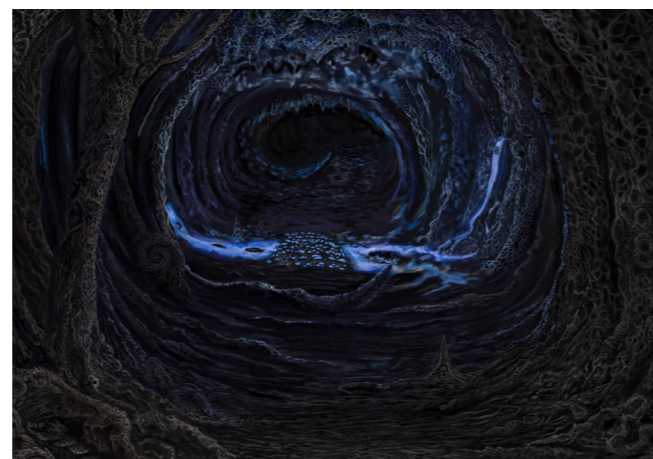
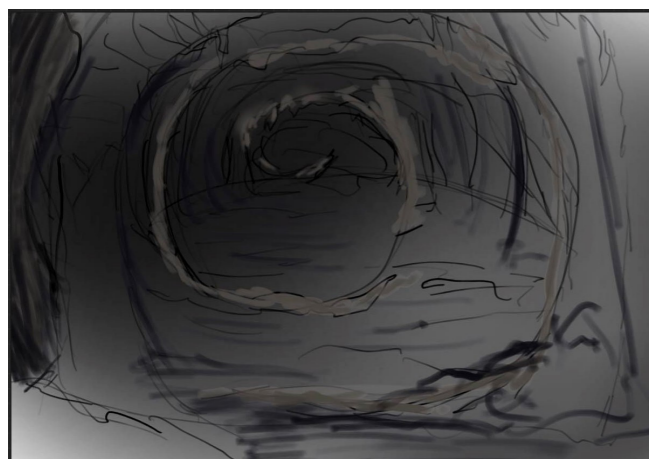
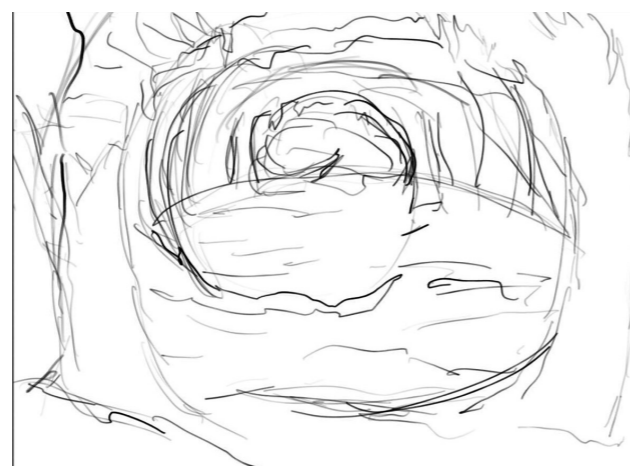
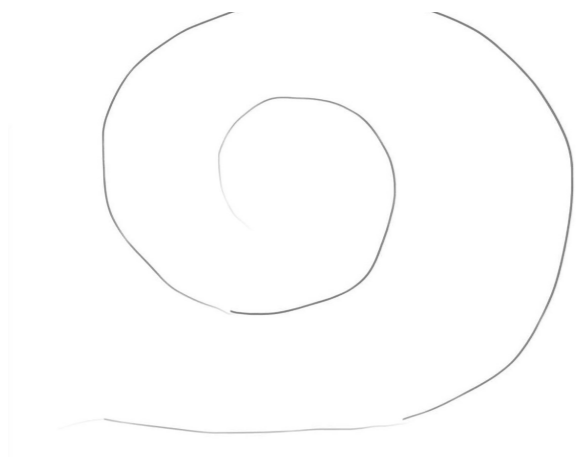
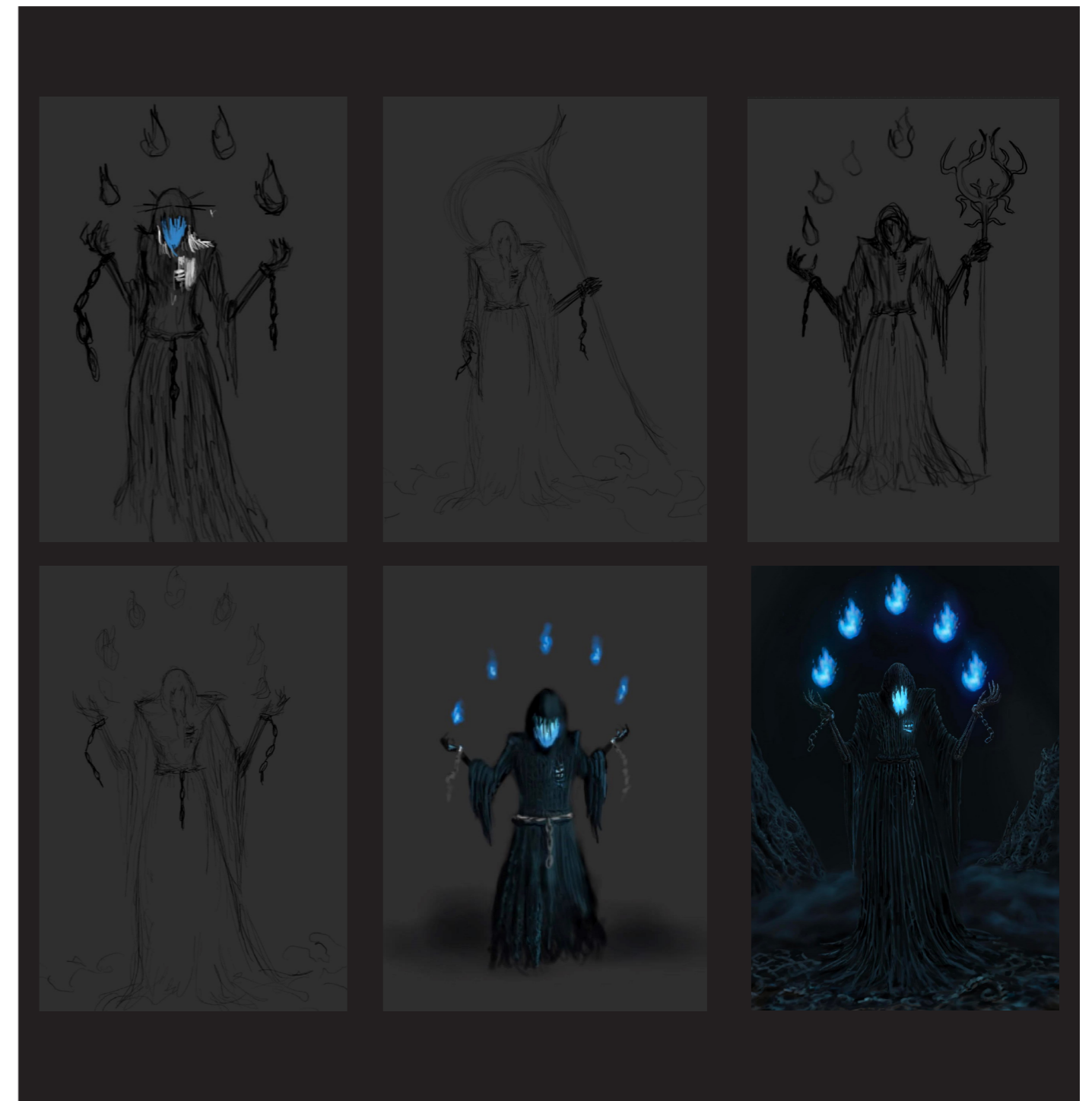
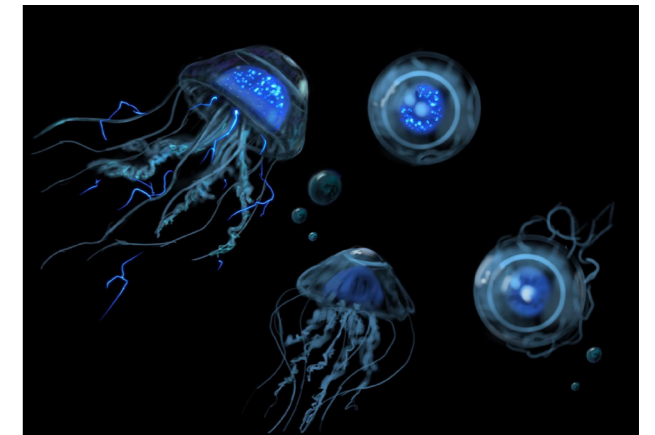
Shape language by Walt Disney Studios



Chris Karbach Visual Development Artist

Μεθοδολογία, μέσα και τεχνικές

Η μεθοδολογία που ακολούθησα για την δημιουργία αυτού του βιντεοπαιχνιδιού ήταν αρχικά να βρω έξι περιοχές ή αλλιώς περιβάλλοντα που θα μπορούσε να εξελιχθεί η ιστορία μου. Ερεύνησα την αισθητική που θέλω να ακολουθήσω η οποία έχει έντονα σουρεαλιστικά και φαντάσματα στοιχεία όντας σκοτεινά και μυστήρια. Έτσι αφού κατέληξα στις περιοχές έκανα την έρευνα μου σχετικά με τις φοβίες και επέλεξα ποιες φοβίες μπορούν να δωθούν σε χαρακτήρες που θα ταίριαζαν στην κάθε περιοχή. Κάνοντας αυτή την αντιστοίχιση αποφάσισα ότι από την λίστα πρέπει να εικονογραφίσω σίγουρα τον πιο βασικό εχθρό της κάθε περιοχής, με όρους βιντεοπαιχνιδιού με τους οποίους και θα αναφέρομαι στο εξής είναι στην ουσία ο αρχηγός της κάθε πίστας χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι είναι οι μοναδικοί εχθροί-φοβίες που ζουν εκεί. Επιπλέον έχοντας τους αρχηγούς μπορώ πλέον να εικονογραφίσω και τα όπλα που παίρνουμε από αυτούς και γίνονται απαραίτητα για να μπορέσουμε να προχωρήσουμε το παιχνίδι. Ο κάθε αρχηγός προκειμένου να έχει πολυδιάστατη υποστασιακή και πιο μεγάλη σημασία από τους απλούς εχθρούς, εκτός από τις φοβίες που αντιπροσωπεύει, είναι βασισμένος και σε ένα από τα θανάσιμα αμαρτήματα. Έτσι μπορούμε να πούμε ότι ο κάθε χαρακτήρας εκτός από φοβίες αντιμετωπίζει και πάθη σε συμβολικό επίπεδο. Εικονικά για να μπορέσω να πετύχω το θεμιτό αποτέλεσμα χρειάστηκε να μελετήσω πολλούς καλλιτέχνες και να πάρω ιδέες και τεχνικές από αυτούς. Αυτοί που με επηρέασαν παραπάνω και αξίζει να τους αναφέρω είναι οι: Hieronymus Bosch, Suguru Tanaka, Tim Burton, Zdzislaw Beksinski, Max Ernst, Hitchcock (vertigo), Robert Wiene (The Cabinet of Dr. Caligari) κ.α. Παρακάτω ακολουθεί ως παράδειγμα η δημιουργία της πίστας της σπηλιάς μαζί με τους χαρακτήρες που ζουν εκεί και τον αρχηγό. Στην συνέχεια παραθέτω την δομή ολόου του παιχνιδιού που είναι χωρισμένο σε: περιοχές, αρχηγούς, όπλα και φορεσιές .



Βιβλιογραφία

- ELIADE MIRCEA,1994, ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑ,ΤΟ ΣΥΛΛΟΓΙΚΟ ΥΠΟΣΥΝΕΙΔΗΤΟ, ΑΘΗΝΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΣΕΝΙΔΗΣ
- Caillois Roger, 2001, Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι, Αθήνα , Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου
- Walter Sargent, 1923, The enjoyment and use of color, Charles Scribner's Sons
- Huizinga Johan, 1938. Homo Ludens, Εκδόσεις Martino Fine Books
- Carroll Noël , 1990, The philosophy of horror, Εκδόσεις Routledge
- Carroll Noël, 1987, The Nature of Horror. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Εκδόσεις Wiley
- Bernard Perron, 2009, Horror video games essays on the fusion of fear and play, North Carolina, Εκδόσεις Jefferson
- Mary Jo Dondlinger, 2007, Department of Technology & Cognition, College of Education University of North Texas, διαθέσιμο στο: <http://hypermedia468.pbworks.com/w/file/etch/82077116/Dondlinger2007EducationalVideoGameDesign.pdf>
- Aaron Smuts, 2005, Are Video Games Art?, University of Wisconsin, Madison, διαθέσιμο στο: https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=liberalarts_contempaesthetics
- University of St Andrews, 2010, Researchers-Berys Gaut, διαθέσιμο στο: [https://risweb.st-andrews.ac.uk/portal/en/persons/berys-gaut\(22fc866f-9bb6-48b3-92e9-d081a8bd449b\).html](https://risweb.st-andrews.ac.uk/portal/en/persons/berys-gaut(22fc866f-9bb6-48b3-92e9-d081a8bd449b).html)
- Dwight Pavlovic, 2020, Video Game Genres: Everything You Need to Know, διαθέσιμο στο: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>
- Alan Chodos, 2008, This Month in Physics History October 1958: Physicist Invents First Video Game, διαθέσιμο στο: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>
- elwikipedia, 2019, Καταγραφή κίνησης, διαθέσιμο στο: https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%AE_%CE%BA%CE%AF%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82
- wikipedia,2022, List of video game genres, διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres
- wikipedia, 2021, Concept art, διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art
- wikipedia, 2022, Video games as an art form, διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form
- wikipedia, 2022,Video game, διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
- elwikipedia,2021, βιντεοπαιχνίδι, διαθέσιμο στο: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%B-D%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>
- wikipedia,2022 Early history of video games, διαθέσιμο στο : https://en.wikipedia.org/wiki/Early_history_of_video_games
- Λαϊνός Θεόδωρος, 2016, Ο νέος κόσμος των απτικών θαυμάτων, διαθέσιμο στο:<https://www.tovima.gr/2016/02/15/science/o-neos-kosmos-twn-artikwn-thaymatwn/>
- αποτέλεσμα ομαδικής εργασίας για το μάθημα “Εισαγωγή Στην Επιστήμη Των Υπολογιστών Και Των Επικοινωνιών”, διαθέσιμο στο: <https://sites.google.com/site/icsdvideogames/>
- MASAHIRO MORI, 2012, The Uncanny Valley, διαθέσιμο στο: <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>
- RINA DIANE, 2019, What Is the Uncanny Valley?, διαθέσιμο στο <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley>
- wikipedia, 2022,Uncanny valley, διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley

Το φανζιν αυτό είναι μέρος της πτυχιακής εργασίας με τίτλο “Parasomnia, concept art ενος βιντεοπαιχνιδίου. απο το Τμήμα Οπτικής επικοινωνίας και εφαρμοσμένων τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, με την Επιβελέπουσα καθηγητρία Βάντα Χαλυβοπούλου.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

parasomnial

Concept art ενός βιντεοπαιχνιδιού

Μεταξάς Ανδρέας

A.M: 13092

Επιβλέπουσα καθηγήτρια:
Βάντα Χαλυβοπούλου

Αθήνα, Μάρτιος 2022

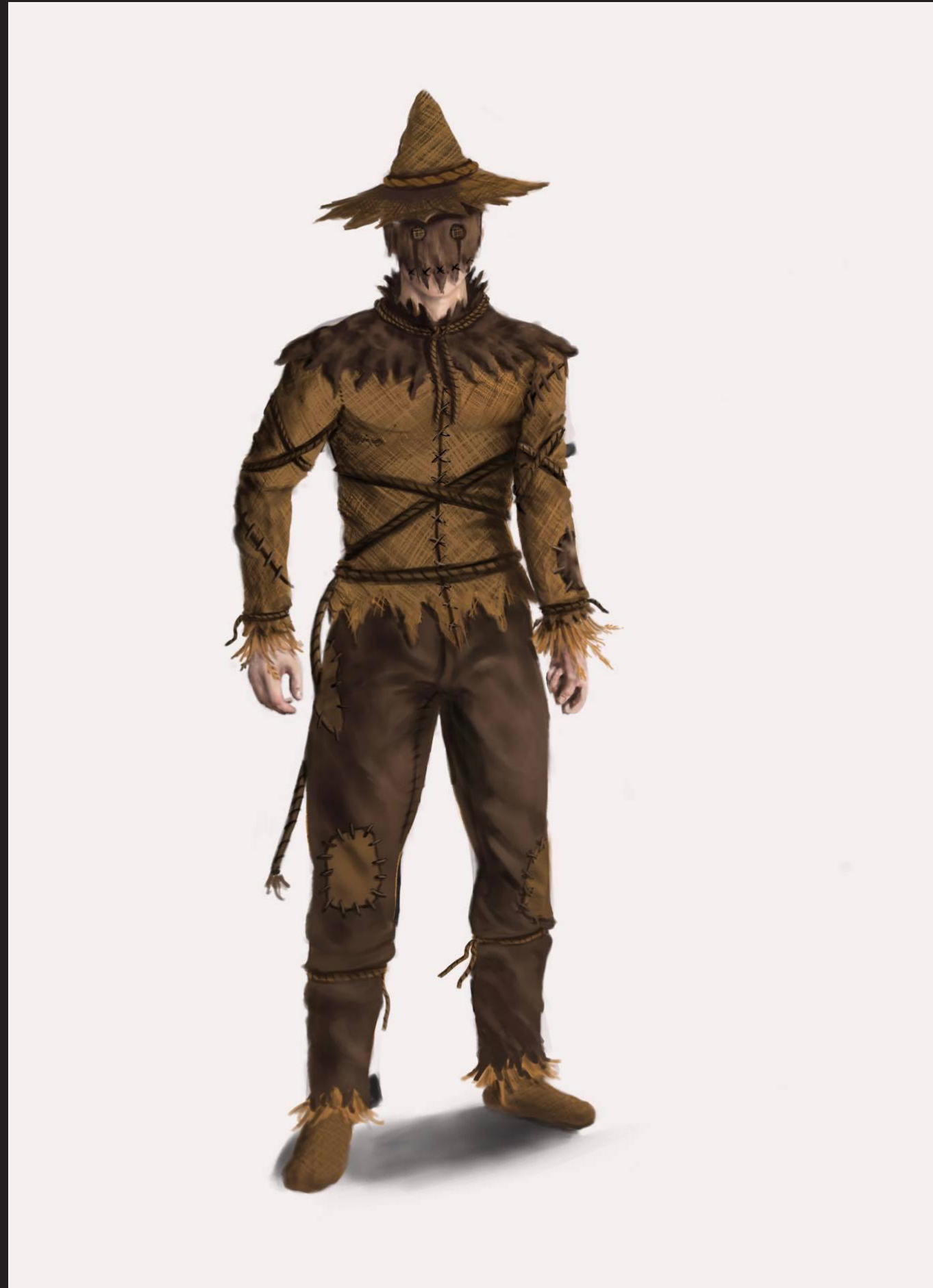


Εισαγωγή

Το θέμα του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού πραγματεύεται, έναν χαρακτήρα που εισέρχεται Αιφνιδίως σε έναν άγνωστο κόσμο και προσπαθώντας να γυρίσει στο δικό του θα ταξιδέψει σε μία σειρά άλλων κόσμων θα χρειαστεί να ξεπεράσει δυσκολίες και εχθρούς, θα συλλέξει γνώσεις, αντικείμενα και όπλα για να πολεμήσει και στο τέλος να τα καταφέρει. Μέσα από αυτό το ταξίδι του θα χρειαστεί να γνωρίσει και να ξεπεράσει πολλές εσωτερικές φοβίες οι οποίες θα παίρνουν μορφή εχθρικών χαρακτήρων και νικώντας τους θα διαπιστώσει πως κυριαρχώντας κάθε φόβο του, δηλαδή ένα αδύναμο κομμάτι του χαρακτήρα του, τον ξεπερνάει και αυτό μετατρέπεται σε όπλο του για να μπορέσει να αντιμετωπίσει μελλοντικούς εχθρούς και φοβίες άρα η προηγουμένως αδυναμία του πλέον έχει γίνει κομμάτι της δύναμης του. Έτσι με έναν συμβολικό και σουρεαλιστικό τρόπο διεισδύουμε στην ψυχοσύνθεσή του χαρακτήρα μας ξεπερνάμε τους φόβους του και τον ακολουθούμε στην αναζήτησή της αλήθειας καθώς περνάει από τα όρια της παράνοιας και της τρέλας. Θα τον ακολουθήσουμε στο ταξίδι του που θα αποτελείται από έξι κόσμους οι οποίοι συνοπτικά είναι ένα δάσος το φθινόπωρο με γυμνά δέντρα και πεσμένο φύλλωμα, ένα στοιχειωμένο τσίρκο, μια παλιά

Ευρωπαϊκή πόλη με παραμορφωμένα κτήρια και ουρανό, μια ψυχιατρική κλινική μέσα από την μάτια των ψυχασθενών που την κατοικούσαν, μια σκοτεινή σπηλιά και ένα νεκροταφείο που έχει σταματήσει στον χρόνο σε μια αιώνια έκλειψη. Ξεπερνώντας όλες τις δυσκολίες και κατακτώντας τους φόβους του προτού καταφέρει να γυρίσει στην ασφάλεια του σπιτιού του ο πρωταγωνιστής θα πρέπει να αντιμετωπίσει στο απόλυτο κενό μια εκδοχή του ίδιου του του εαυτού που την ουσία είναι η πηγή όλων των ατελειών στον χαρακτήρα του και μόνο τότε θα μπορέσει να ολοκληρώσει το παιχνίδι και να ξυπνήσει στο κρεβάτι του απορημένος αν όσα έζησε ήταν ένα τρελό όνειρο που δεν είχε καμία συνοχή όπως συνηθίζουν τα όνειρα ή αν ήταν κάτι παραπάνω...





Το Δάσος

Το Δάσος είναι η πρώτη περιοχή που βρίσκεται ο χαρακτήρας μας και καλείται να εξερευνήσει. Συμβολικά η σημασία του δάσους είναι το αίσθημα του να έχει χαθεί κανείς, την εξερεύνηση, του πιθανού κινδύνου και του εξωκοσμικού. Για αυτό και είναι το τέλειο μέρος για να ξεκινήσει το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ξεκινώντας την πίστα ο χαρακτήρας μας ξυπνάει μυστηριωδώς στο μαγεμένο δάσος μπερδεμένος με τις πιτζάμες του, είναι ένα μέρος φθινοπωρινό και εκ πρώτης όψης ειρηνικό και όμορφο, είναι ηλιοβασίλεμα ή αυγή δεν είναι σίγουρο αλλά το χρυσάφι φως του ηλίου διαχέεται παντού και δίνει μια αίσθηση ασφαλείας και ελπίδας. Εν αντιθέσει, οι ρίζες των δέντρων που είναι διασκορπισμένες παντού και μπλέκονται μεταξύ τους κυματίζοντας σαν φίδια ανάμεσα στα πεσμένα φύλλα δίνουν ένα απειλητικό προαίσθημα.

Στο μονοπάτι μπροστά από τον χαρακτήρα που πιθανώς να προτιμήσουν οι περισσότεροι να πάρουν βρίσκονται σε σειρά κολοκύθες σκαλισμένες, και θυμίζουν αυτές που σύμφωνα με το έθιμο του Χάλογουιν χρησιμοποιούνται ως φαναράκια για να βρίσκουν τον δρόμο τους οι χαμένες ψυχές, με την διαφορά ότι οι συγκεκριμένες δεν φωτίζουν και δεν έχουν έκφραση. Αν κάποιος λοιπόν ακολουθήσει αυτό τον δρόμο πιστεύοντας πως είναι ασφαλής θα τον υποδεχτεί η πρώτη έκπληξη και στην ουσία η αναγνώριση του με το παιχνίδι, οι κολοκύθες που είναι στην πραγματικότητα σκιάχτρα θαμμένα στο έδαφος θα ξεπεταχτούν και θα επιτεθούν στον χαρακτήρα μας καθώς είναι μια παγίδα που αναμένεται να πέσει, έτσι αφού πεθάνει και ξαναρχίσει

την πίστα εξ' αρχής θα καταλάβει ότι κόντρα στο συνηθισμένο η οδός που πρέπει να ακολουθήσει είναι η ακριβώς ανάποδη εκεί θα τον υποδεχτεί το πρώτο του όπλο για να μπορεί να πολεμήσει και να αμυνθεί καθώς και η πρώτη του στολή. Το όπλο που βρίσκει είναι ένα μεγάλο πριονωτό μαχαίρι, που θυμίζει αυτά που χρησιμοποιούνται στην χάραξη των κολοκυθών και η στολή είναι μια που σε μεταμφιέζει σε σκιάχτρο. Φορώντας αυτή τη στολή ο χαρακτήρας μας δεν γίνεται αντιληπτός από τα σκιάχτρα και μπορεί είτε να τα προσπεράσει απαρατήρητος, είτε να τα προκαλέσει και να τα αντιμετωπίσει ένα τη φορά, αφού με κάθε εχθρό που νικάει παίρνει και πόντους εμπειρίας που τον κάνουν πιο δυνατό όσο προχωράει στο παιχνίδι. Αυτοί οι πόντοι μηδενίζονται αν ο παίκτης χάσει και δεν έχει φτάσει σε συγκεκριμένα σημεία που βρίσκονται σε θέσεις κλειδιά σε κάθε πίστα πχ πριν από δύσκολες μάχες ή παγίδες ή πριν από μάχη με αρχηγό και ονομάζονται στα αγγλικά "check points". Προχωρώντας στο τέλος της πίστας και έχοντας κερδίσει διάφορους εχθρούς περιμένει να τον υποδεχτεί ο τελευταίος εχθρός, και ο πρώτος αρχηγός του παιχνιδιού. Αυτός δεν είναι άλλος από την Μέδουσα μια γυναίκα που έχει φίδια για μαλλιά και σώμα φιδιού κατά τω ήμισυ.

Στην Ιστορία του παιχνιδιού η Μέδουσα αρχικά δεν έχει απειλητική συμπεριφορά προς τον πρωταγωνιστή, του δείχνει συμπόνια και προσπαθεί να τον πείσει να δεχτεί το ότι έχει πλέον χαθεί από τον κόσμο του και να τον δελεάσει να μείνει μαζί της στο δάσος που θα είναι ασφαλής και τον προειδοποιεί ότι αν την αγνοήσει οι δυσκολίες που θα έχει να αντιμετωπίσει στη συνέχεια θα είναι αντίστοιχες με την πραγμάτωση των χειρότερων και βαθύτερων του φόβων. Στην συνέχεια αφού συνομιλεί με τα φίδια της σε γλώσσα που δεν

καταλαβαίνουμε, του δίνει την επιλογή αν θέλει τόσο πολύ να επιστρέψει, κόβει από το μοναδικό πράσινο δέντρο της πίστας και του προσφέρει ένα μήλο και υπόσχεται ότι ένα δάγκωμα από αυτό αρκεί για να μάθει όλη την αλήθεια τόσο για το πως βρέθηκε εκεί αλλά και πως μπορεί να γυρίσει. Η συμπεριφορά της είναι αποπλανητική με έντονη αίσθηση του φλερτ αλλά γύρω της ο πρωταγωνιστής παρατηρεί πετρωμένα απομεινάρια αντρών και έτσι καταλαβαίνει ότι είναι παγίδα με αποτέλεσμα να αρνηθεί να δεχτεί την προσφορά της. Τότε η συμπεριφορά της αλλάζει και χωρίς άλλη συνομιλία γίνεται επιθετική και αρχίζει η μάχη.

Όντας η πρώτη μάχη αρχηγού που έχει να αντιμετωπίσει ο παίχτης θα πρέπει και το επίπεδο δυσκολίας να είναι μετριασμένο. Οι γρήγορες κινήσεις της μέδουσας και ο κίνδυνος πέτρωσης σε κάθε χτύπημα που δέχεται αποτελούν το σύνολο των δυσκολιών που θα πρέπει να προσαρμοστεί.

Τελειώνοντας τη μάχη ο πρωταγωνιστής αποκτά πρόσβαση στο πρώτο του ισχυρό όπλο που είναι ένα μαστίγιο φτιαγμένο από την Μέδουσα και που έχει τις δυνάμεις της έτσι η φοβία του φιδιού που νίκησε έγινε ο πιο ισχυρός του σύμμαχος για τις μαχες που έρχονται. Έχοντας τελειώσει αυτή την πίστα μπορεί πλέον να μεταφερθεί στην επόμενη.

Η ιδέα του δάσους προέκυψε από το συμβολισμό του που όπως προανέφερα είναι το αίσθημα του να έχει χαθεί κάποιος ειδικά σε όρους ονείρων, επειδή είναι η πρώτη πίστα ήθελα να είναι πιο φιλική από τις υπόλοιπες και λιγότερο τρομακτική. Αυτός είναι και ο λόγος που σε αυτή την πίστα υπάρχει ήλιος σε φάση που ανατέλλει και συμβολίζει μια καινούργια αρχή. Οι διάσκορπες πέτρες που υπάρχουν στο έδαφος λειτουργούν ως προοικονομία για την μέδουσα που κατοικεί στο τέλος του και οι ρίζες

των δέντρων είναι μστα φίδια που έχει. Η παραμορφωμένη για ονειρικό στοιχείο το σδηλώνεται ξεκάθαρα τη διάρκεια του παιχνιπαντού στοιχεία που τχρώμα που παντού κχπορτοκαλί που δίνει τζεστασιάς και του οικείνα σημαίνει και κάτι επικ

Το concept τ βασίζεται στην ένωστοιχείων και συμβολικφοβία που ήθελα να ι αυτός ο χαρακτήρας φιδιών ή αλλιώς η αρχικά είχα σχεδιάσει έ στην προσπάθεια όμα ενδιαφέροντα τα conκ συνέχεια ακολούθησα σκέψη που έγινε οδηγό υπόλοιπα. Δεδομένου φιδιών όσο και αν τρε από μόνη της δεν θεωρνα σταθεί σε ένα περιβά. με πολύ πιο τρομακτικά σε επίπεδο δημιουργούτε ενδιαφέροντος, σ λοιπόν θεωρώ ότι τ και η συμπεριφορ συγκεκριμένα για τα ι δεν είναι ασυνήθιστη να πλησιάζουν το αφ να μετράνε συγκριτικ τους αν είναι αρκετά τους καταβροχθίσουν συνηθισμένη συμπεριρ τα παιδιά τους ή τα α άσχημα και αν ακούγ ανθρώπινο επίπεδο δε φυσιολογικές ανπιδρά όποτε στράφηκα στην χ φιδιού που έχουμε στο τα φίδια και κατέληξα π συσχέτιση του φιδιού στην ιστορία του αμαρτήματος στην γέν στην εξίσωση και τον

πλάνη και δαιμονοποιεί τον χαρακτήρα δίνοντας άλλο νόημα βαθύτερο. Την σκέψη αυτή για να μπορέσω να την κάνω μέθοδο και να λειτουργήσει και στα επόμενα μου concepts την εξέλιξα και αποφάσισα να δώσω στους χαρακτήρες μου στοιχεία που θα παραπέμπουν στα 7 θανάσιμα αμαρτήματα. Αυτά είναι η Λαγνεία, η Λαιμαργία, ο Φθόνος, η Απληστία, η Οκνηρία, η Οργή και η Περηφάνια. Την φιδοφοβία "πάντρεψα" με την λαγνεία και ένωσα το φίδι με την γυναίκα, μιας και ο πρωταγωνιστής είναι άντρας το ίδιο και εγώ που είμαι ο δημιουργός, αλλά προφανώς θα μπορούσε να λειτουργήσει και με μια αντρική εκδοχή. Επίσης το χαρακτηριστικό της αποπλάνησης με απώτερο σκοπό το κακό του πρωταγωνιστή μου έφερε στο μυαλό από την ελληνική μυθολογία τις Σειρήνες. Έχοντας όλα αυτά στο μυαλό μου η τελική μου προσέγγιση στο θέμα ήταν μια εκδοχή της μέδουσας που έχει πρόσωπο γυναίκας που παραπέμπει στην Εύα μαλλιά από φίδια από τον μύθο της Μέδουσας, ουρά φιδιού που παραπέμπει στην ουρά της σειρήνας και παραπλανητική διάθεση που παραπέμπει στον όφη της γένεσης. Στην κατάληξη της ουράς έχει ένα χαρακτηριστικό κεντρί με το οποίο χορηγεί το δηλητήριο που προκαλεί την πέτρωση στους εχθρούς της κόντρα στον μύθο σύμφωνα με τον οποίο ήταν τόσο άσχημη που όσοι την έβλεπαν κατάματα πετρώναν.







Welcome



Το τσίρκο

Το τσίρκο επιλέχθηκε ως δεύτερη περιοχή γιατί είναι ένα σύμβολο χαράς και γέλιου συνήθως έτσι όταν είναι εγκαταλελειμμένο η απουσία κόσμου προκαλεί περίεργα συναισθήματα. Λαμβάνοντας υπ' όψη την τελική μορφή που προορίζεται να πάρει δηλαδή ένα βιντεοπαιχνίδι σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, το τσίρκο είναι το τέλειο μέρος για να προκαλέσει αίσθηση κινδύνου και φόβο στον παίχτη και να μπορέσει να νιώσει ότι ο κίνδυνος είναι υπαρκτός. Ερχόμενος από το φαινομενικά γαλήνιο και φωτεινό δάσος το ύφος παίρνει μια πιο σκοτεινή τροπή με τους ήχους της βροχής των κεραυνών και τα γέλια των κλόουν να ηχούν σε όλη την πίστα. Η δομή της πίστας είναι χωρισμένη σε μικρές περιοχές όπως παιχνίδια του τσίρκου, σκηνές των ακροβατών και των κλόουν, και άμαξες-καμαρίνια. Κάθε περιοχή κρύβει τους δικούς της κινδύνους και εκπλήξεις.

Σε αυτή την πίστα ξεκινάει ο χαρακτήρας μας ξυπνώντας έξω από μια μεγάλη κλειδωμένη σκηνή τσίρκου, το μέρος είναι βροχερό και σκοτεινό και για να μπει μέσα δεν έχει άλλη επιλογή από το να βρει το κλειδί της κεντρικής σκηνής. Στην αναζήτησή του πολλοί εχθροί θα περιμένουν κρυμμένοι στα πιο απίθανα σημεία αλλά και σε κοινή θέα για να του επιτεθούν. Αν η πρώτη πίστα λειτουργούσε ως αναγνωριστική για το παιχνίδι αυτή θα λειτουργήσει εκπαιδευτικά, μαθαίνει στον παίχτη να χρησιμοποιεί ότι το όπλο που κέρδισε στην προηγούμενη είναι ο καλύτερος του σύμμαχος και πως η προσεκτικές κινήσεις είναι ο πιο σίγουρος δρόμος για την επιτυχία. Όταν πλέον καταφέρνει κανείς να ξεκλειδώσει την κεντρική σκηνή τότε ξεκινάει το σόου ανοίγουν τα φώτα στην σκηνή παίζει παντού μουσική τσίρκου και στο τέλος ένας κλόουν μεγάλος και πολύ

επικίνδυνος περιμένει να τον υποδεχτεί.

Ο κλόουν αυτός που είναι και ο αρχηγός της πίστας είναι η προσωποποίηση του αμαρτήματος της λαιμαργίας. Έχει ένα υπερμέγεθες πιρούνι και ένα κομμάτι κρέας καρφωμένο και το χρησιμοποιεί σαν σφυρί στην πρώτη και πιο εύκολη του φάση. Σε αυτή τη φάση μένει τελείως αμίλητος και μυστήριος και επιτίθεται αμέσως. Όταν οι πόντοι ζωής του μειωθούν στο 20% και ο παίχτης πιστεύει ότι ήταν μια εύκολη μάχη που σχεδόν τελείωσε τότε ο κλόουν ανοίγει ένα φερμουάρ που έχει στην κοιλιά του αποκαλύπτοντας ένα στόμα με μια μεγάλη γλώσσα και αιχμηρά δόντια. Στην συνέχεια καταβροχθίζει το κομμάτι κρέας και πρώην όπλο του και ανακτά μέρος της ζωής του φτάνοντας στο 50%. Η μάχη λοιπόν είναι ξανά στην μέση και η συμπεριφορά του εχθρού είναι πολύ πιο επιθετική και με καινούργιες κινήσεις οι οποίες εκτός από ταχύτητα έχουν και εμβέλεια. Το μαστίγιο που πετρώνει παίζει καθοριστικό ρόλο σε αυτή τη μάχη γιατί μπορεί ο παίχτης να το χρησιμοποιεί μέχρι να προκαλέσει την πέτρωση από ασφαλή απόσταση και στην συνέχεια να πλησιάσει και προκαλέσει αλληπάλληλα χτυπήματα όσο προλαβαίνει με το πριονωτό μαχαίρι.

Με την νίκη του κλόουν τελειώνει και η πίστα στην θέση και αυτού εμφανίζεται μια ονειροπαγίδα που αν κοιμηθεί ο χαρακτήρας δίπλα της θα προκληθεί η μεταφορά του στην επόμενη.







Η νεκρή πόλη

Η νεκρή πόλη αποτελεί την Τρίτη κατά σειρά πίστα και έχει αισθητική που παραπέμπει σε μια ευρωπαϊκή πρωτεύουσα πχ του Λονδίνου κατά τη Βικτωριανή εποχή με βασική διαφορά ότι τα κτίρια είναι παραμορφωμένα και βλέποντας τα, ο παίχτης νιώθει ότι όλη η πόλη είναι εναντίων του και θέλει να τον καταπιεί. Οι ήχοι που κυριαρχούν είναι το φύσημα του ανέμου, κλαδιά που τρίζουν και εκκλησιαστικά όργανα που παίζουν έξω από ναούς.

Ξυπνώντας στην μέση της ερημωμένης πόλης ο χαρακτήρας μας παρατηρεί μια ανθρώπινη φιγούρα στην σκιά να απομακρύνεται, χωρίς να προλάβει να την προσεγγίσει. Αυτή είναι και η μοναδική απόδειξη ζωντανής ανθρώπινης ζωής που συναντά καθώς όσο την εξερευνά βρίσκει μόνο άδεια κτήρια και δρόμους. Όλοι οι εχθροί είναι απέθαντα πλάσματα ή φαντάσματα. Σε διαφορά σημεία υπάρχουν άφησες αναρτημένες που αναγράφεται ότι αναζητάτε νεκρός ή ζωντανός ένας δολοφόνος κατά συρροήν που τρομοκρατούσε την πόλη όσο αυτή ήταν κατοικημένη το κωδικό όνομα του οποίου ήταν "jack the Ripper", αυτό προκαλεί την περιέργεια του πρωταγωνιστή και αναρωτιέται τι μπορεί να συνέβη και ερημώθηκε αυτή η πόλη ή αν βρέθηκε τελικά ποτέ αυτός ο δολοφόνος. Μη έχοντας άλλη επιλογή ξεκινάει τη αναζήτηση της φιγούρας και την εξερεύνηση της περιοχής. Στην πορεία βρίσκει στοιχεία και έρευνες τις αστυνομίας και τον οδηγούν στο πιθανό κρησφύγετο του δολοφόνου όποτε αποφασίζει να πάει εκεί να δει τι απέγινε.

Πηγαίνοντας εκεί συναντάει την φιγούρα που είχε δει να το υποδέχεται και να τον περιμένει. Είναι ένας άνδρας ντυμένος με μια δερμάτινη φορεσιά εποχής και μια τρομαχτική μάσκα που κρύβει το πρόσωπο του. Αν και περίτεχνη η φορεσιά είναι φανερά

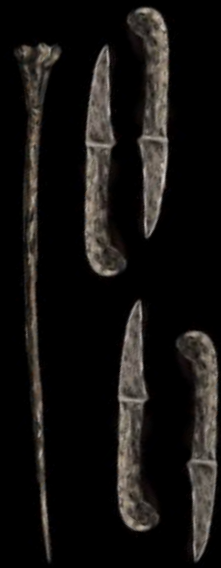
φτιαγμένη στο χέρι και μάλιστα από κάποιον ερασιτέχνη. Συνδέοντας τα στοιχεία που βρήκε ο πρωταγωνιστής καταλαβαίνει πως είναι ο Τζακ. Ο ίδιος δεν το αρνείται αλλά τον προκαλεί σε μάχη αν θέλει να μάθει περισσότερα. Αν χάσει το διάκυβεβμα είναι η ζωή του ενώ αν κερδίσει του υπόσχεται εκτός από πληροφορίες ότι θα του δώσει και ότι πιο πολύτιμο έχει χωρίς όμως να διευκρινίσει τι είναι αυτό.

Ο Τζακ είναι βασισμένος κονσεπτικά στον Jack the Ripper έναν υπαρκτό δολοφόνο της βικτωριανής εποχής στο Λονδίνο το 1888 με πολλά απεχθή εγκλήματα που του αποδόθηκαν χωρίς όμως να βρουν ποτέ ποιος ήταν πραγματικά. Η τακτική του ήταν να αφήνει εμφανώς το στίγμα του ανοίγοντας τα θύματα του και αφαιρώντας τους διαφορά μέρη. Το όνομα του αποδόθηκε μετά από ένα γράμμα που θεωρείται ότι έγραψε ο ίδιος στην αστυνομία αναφέροντας έτσι τον εαυτό του. Οι κινήσεις του ήταν προκλητικές και φαινόταν να παίζει ένα αρρωστημένο παιχνίδι κυνηγητού με αυτούς ενώ τρομοκρατούσε τους αθώους πολίτες. Ως αποτέλεσμα της φήμης του θεωρώ ότι είναι η τέλεια προσωποποίηση της αιχμηρόφοβιας η οποία απεικονίζεται και στον σχεδιασμό του αφού έχει στοιχεία που παραπέμπουν σε κούκλα βουντού. Το θανάσιμο αμάρτημα που τον χαρακτηρίζει είναι η ζηλοφθονία καθώς αποτελεί βασικό παράγοντα για τους περισσότερους φόβους του και αν και δεν μπορεί να αποδοθεί κάπως σχεδιαστικά είναι κομμάτι της προσωπικότητας του εμφανές από τους διαλόγους του. Η φορεσιά του είναι μια στολή φτιαγμένη από το δέρμα και τα όπλα που χρησιμοποιεί είναι κοκάλινα και τα 2 υλικά αποτελούν λάφυρα από τα άτυχη θύματα του που τα συλλέγει και εν συνέχεια τα επεξεργάζεται. Η μάχη χωρίζεται σε 2 φάσεις όπως και οι περισσότερες. Στην πρώτη της

φάση ο Τζακ πολεμάει από απόσταση πετώντας αιχμηρά μαχαιράκια και αμύνεται με το σπαθί του μόνο αν ο παίχτης αποφασίσει να τον πλησιάσει πολύ. Αυτό δίνει χρόνο στον παίχτη να προσαρμοστεί σε αυτό το είδος μάχης και να σχεδιάσει μια στρατηγική. Είναι προφανές ότι η "βαλίτσα έκπληξη" που έχει πλέον στην κατοχή του θα του χρειαστεί για να τον προστατεύει από απομακρυσμένες επιθέσεις που θα τον έπιαναν προ εκπλήξεως αλλιώς και θα τον τραυμάτιζαν χάνοντας πόντους ζωής. Για την επίθεση η καλύτερη επιλογή είναι "το μαστίγιο που πετρώνει" για να μπορεί να του επιτίθεται από απόσταση ασφαλείας. Στην δεύτερη φάση η μάχη δυσκολεύει και θα πρέπει να ο παίχτης να έχει τελειοποιήσει την στρατηγική του γιατί ο Τζακ γίνεται πλέον επιθετικός και γρήγορος, πλησιάζει αιφνίδια σε πολύ κοντινή απόσταση αν του δοθεί η ευκαιρία και με το ξίφος του προκαλεί μεγάλη ζημιά ενώ ακόμα εξαφανίζεται και εμφανίζεται σε νεκρά γωνία για τον παίχτη και πετάει αιχμηρά αντικείμενα. Είναι μάχη που απαιτεί τον ακονισμό των αντανεκλαστικών και προκαλεί αδρεναλίνη δίνοντας ένα ισχυρό αίσθημα ικανοποίησης όταν βγει κάποιος νικητής.

Μετά την ήττα του ο Τζακ αντί να πεθάνει όπως θα ήταν αναμενόμενο εμφανίζεται με ημιδιαφάνεια και αποκαλύπτει πως ήταν εξ' αρχής νεκρός όπως και όλοι οι υπόλοιποι στην πόλη. Με φιλική πλέον διάθεση εξηγεί πως μια φρικτή ασθένεια που καταλαμβάνει τους ανθρώπους τρελαίνει το μυαλό τους και τελικά τους σκοτώνει ξέφυγε από μια ψυχιατρική κλινική και προσέβαλε την πόλη με αποτέλεσμα να την ερημώσει από κάθε άνθρωπο. Εξηγεί ότι υπήρχε η φήμη ότι αυτή η ασθένεια ήταν προϊόν πειραματισμών ενός διεφθαρμένου γιατρού που χρησιμοποιούσε τους ασθενείς σαν να είναι δικά του πειραματόζωα και εκφράζει την ζήλια του προς αυτόν θυμίζοντας μας ποιος πραγματικά

είναι. Τέλος κρατάει του προσφέροντας σ' μας ότι πιο πολύτιμο ήταν η συλλογή του όπλα τα οποία σίγ' βοηθήσουν στις επόμενες που έχει να αντιμετωπίσει εξαφανίζεται και στην θέση του ονειροπαγίδα τηλε



they're
watching us

there are
everywhere

help
save
me

can't you
see them?

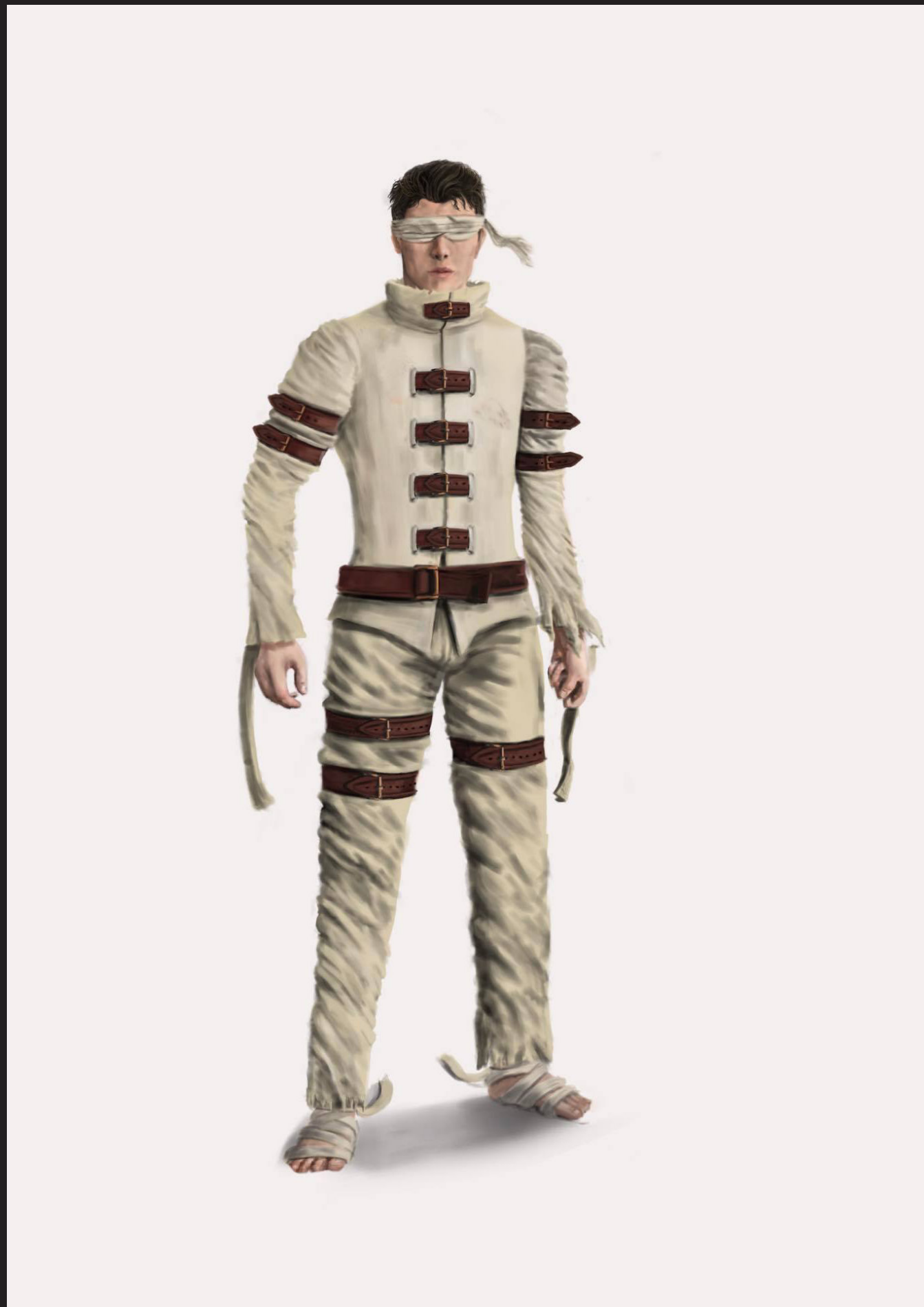
I hate
this place

I don't
want to
die here

this
is
over
I don't
SEE them
too
40 days
here

I'm
scared
people
are
watching
me
the
same
way
He





Ψυχιατρική κλινική

Ξυπνώντας ο χαρακτήρας μας αντικρίζει ένα κενό χώρο που θυμίζει μια εγκαταλελειμμένη κλινική. Εξερευνώντας την πίστα βρίσκει μόνο μια στολή ασθενή στο χώρο. Μόνο αφού την τοποθετήσει ο παίχτης στον χαρακτήρα εμφανίζεται η κανονική πίστα. Η κλινική μετατρέπεται στο πιο ψυχεδελικό και διεστραμμένο μέρος που έχει επισκεφθεί μέχρι τώρα στο παιχνίδι με το πάτωμα σε μοτίβο σκακιέρας να κυματίζει ποντικά, τοίχους χωρίς παράθυρα γραμμένοι με τρομακτικές σημειώσεις και μάτια και στόματα που κάνουν τον παίχτη να νιώθει ότι βρίσκεται μόνιμα υπό απειλή και ότι παρακολουθείται. Επιπλέον έπιπλα και αντικείμενα του χώρου αιωρούνται ή και κινούνται από μόνα τους. Αυτό το σκηνικό είναι μια εκδοχή της κλινικής μέσα από την παράνοια των ασθενών της και μας δείχνει ότι όλα είναι στο μυαλό τους αλλά όπως και να έχει βασανίζονται. Οι ήχοι που ακούγονται είναι χαστική μουσική πιάνου και βιολιών αλλά και καρτσάκια που κυλάνε στους διαδρόμους, κρεβάτια που τρίζουν και ήχους πόνου από τους ασθενείς. Η διείσδυση σε μια τέτοια πραγματικότητα θέλω να αφήνει έντονα το στίγμα της στον παίχτη που μπαίνει στον ρόλο του τρελού και αμφισβητεί κάθε τι που βλέπει μη γνωρίζοντας αν είναι αληθινό ή μη προσφέροντας του μια πολύ ιδιαίτερη εμπειρία.

Στο τέλος της πίστας συναντά και τον γιατρό που βρίσκεται πίσω από όλα ο οποίος καταλαβαίνει ότι δεν ανήκει ο χαρακτήρας μας στο ιατρείο του αλλά των διαβεβαιώνει ότι θα φροντίσει ο ίδιος για να αλλάξει αυτό όποτε καλύτερα να το συνηθίσει ως το νέο του σπίτι. Η ιστορία του είναι ήδη γνωστή στον παίκτη από όσα του έχει ήδη πει ο Τζακ και με βάση αυτή είναι ξεκάθαρο γιατί του δόθηκε σαν

αμάρτημα που αντιπροσωπεύει η απληστία. Σαν φοβίες εκπροσωπεί περισσότερες από μια, είναι η προσωποποίηση της Ιατροφοβίας, αιμοφοβίας και της χειροφοβίας

Έτσι ξεκινάει και η μάχη Σε αυτή τη μάχη ο γιατρός στην κυριολεξία παίζει με τη νηφαλιότητα και την υπομονή του παίχτη και του χαρακτήρα ταυτόχρονα αφού οι κινήσεις του έχουν επιδράσεις και στους δυο. Η δυσκολία αυτού του αρχηγού αυξάνεται και αλλάζει μορφή αναλόγως από ποια επίθεση του μπορεί να τραυματιστεί ο χαρακτήρας, κάποιες αφαιρούν μόνο πόντους ζωής αν το τραύμα έγινε από απλά όπλα όπως νυστέρι ή ψαλίδι που αποτελούν και το σύνολο των κινήσεων του στην πρώτη φάση της μάχης δηλαδή μέχρι τη μέση της ζωής του. Αν όμως περάσει ο παίχτης στην δεύτερη φάση ο γιατρός αλλάζει μορφή και αποκτά 2 έξτρα χέρια που του επιτρέπουν να ακινητοποιεί για λίγο τον χαρακτήρα και να του χορηγεί διάφορες ουσίες. Εκεί αρχίζει να επηρεάζει και τον παίχτη αφού κουμπιά όπως το δεξιά και το αριστερά αναστρέφονται και το πάνω με το κάτω για 10 δευτερόλεπτα αυξάνοντας δραματικά την δυσκολία προσαρμογής, άλλες κινήσεις του αντιστρέφουν το πάτωμα με το ταβάνι, μειώνουν την ταχύτητα του χαρακτήρα στο 1/2 και τα χρώματα της οθόνης αναστρέφονται από κανονικά σε αρνητικά, επιπλέον μπορούν να προκληθούν ταυτόχρονα μέχρι 2 από αυτά τα αποτελέσματα.

Η στρατηγική λοιπόν σε αυτή τη μάχη πρέπει να είναι τα καλά αντανακλαστικά, η παρατήρηση και η εκμάθηση των κινήσεων του αντιπάλου ώστε να μην βρεθεί ο παίχτης έρμαιο των παιχνιδιών του. Είναι μια πολύ δύσκολη μάχη που αναμένεται να επαναληφθεί πολλαπλές φορές μέχρι να επιτευχθεί η νίκη και να χρειάζεται αρκετή θέληση και υπομονή, το

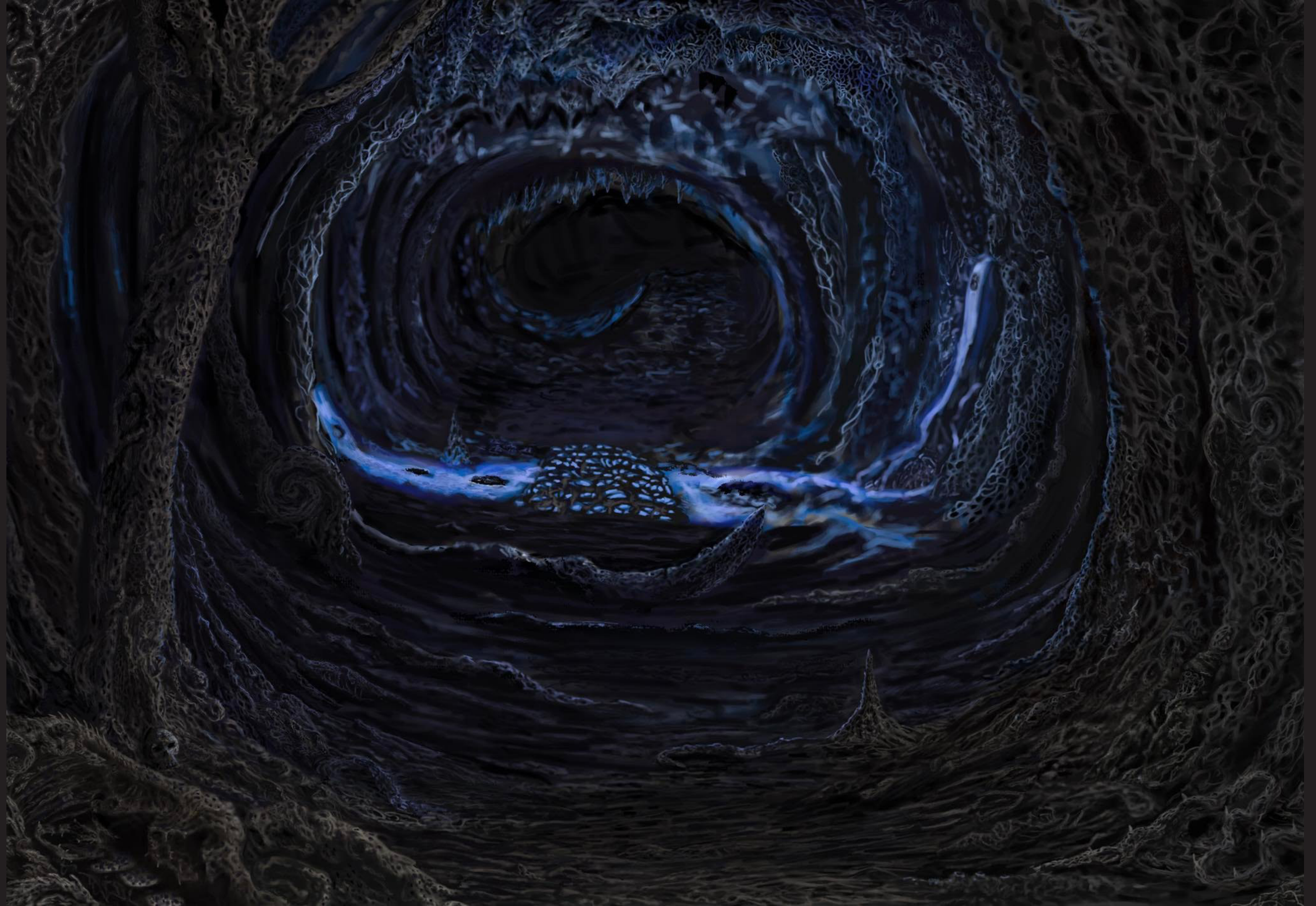


σίγουρο είναι ότι έχει σκοπό να μείνει αξέχαστη και να προφέρει ένα έντονο αίσθημα ικανοποίησης στο τέλος.

Το όπλο που κερδίζει ο παίχτης μετά από αυτή τη μάχη εκ πρώτης όψης δεν έχει σκοπό να ενθουσιάσει αφού δεν είναι επιθετικό και φανταχτερό αλλά χαίρει μεγάλης στρατηγικής σημασίας ιδιαίτερα στις δυσκολίες που έπονται. Είναι μια περίτεχνη σύριγγα με στο σήμα των Ιατρών η οποία περιέχει

δόση από το αίμα του συγκεκριμένου Ιατρού άρα και προσφέρει ανοσία σε κάθε αλλαγή καταστάσεις που μπορεί να προκληθεί στον χαρακτήρα για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.







Σπηλιά της αναζήτησης

Το επόμενο μέρος που βρίσκεται να ξυπνάει ο χαρακτήρας μας είναι αυτή η σπηλιά. Είναι σκοτεινή και βραχάδεις με τοιχώματα που θυμίζουν την υφή του σπόγγου ή της ελαφρόπετρας σαν να έχουν υποστεί διάβρωση καθ' όλη την επιφάνεια τους. Το ελάχιστο φως που υπάρχει προέρχεται από την λάβα που κυλάει ανα περιοχές και φωτίζει σε ψυχρές αποχρώσεις εν αντιθέσει με αυτή που έχουμε συνηθίσει. Οι ήχοι που κυριαρχούν είναι ο ήχος της λάβας που καίει και σταγόνες νερού που αντηχούν στο περιβάλλον. Κατά τα αλλά φαινομενικά είναι ένα πολύ ήρεμο μέρος και λειτουργεί ως αποσυμπίεση από την προηγούμενη πίστα και προετοιμασία για την επόμενη. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν έχει πολλαπλούς κινδύνους και παραφυσικά φαινόμενα.

Συμβολικά η σπηλιά λειτουργεί ως ένα μέσω αναζήτησης, είναι η καρδιά της γης και πολλές φορές θεωρήθηκαν ως πέρασμα για τον κάτω κόσμο. Οι ψυχολόγοι στα όνειρα τη μεταφράζουν ως αναζήτησή του νοήματος της ζωής. Και θρησκευτικά μπορεί να συμβολίζει τη ζωή ή τον θάνατο αφού ο Χριστός γεννήθηκε και θάφτηκε σε μια. Είναι η τέλεια πίστα για να φιλοξενήσει φόβους όπως αυτός του σκοταδιού, της κλειστοφοβίας, της τρυποφοβίας και φόβους φυσικών φαινομένων όπως αστραποφοβία και πυροφοβία.

Σε αυτή την πίστα ο χαρακτήρας μας είναι μπερδεμένος για άλλη μια

φορά και νιώθει πιο χαμένος από ποτέ! Γύρω του έχει μόνο παραμορφωμένα πλάσματα της φύσης και λειτουργεί σαν ένα είδος εσωτερικής αναζήτησης. Ειδικά μετά από την κλινική που είχε χτίσει στον παίχτη ένα μόνιμο αίσθημα αβεβαιότητας. Στην διαδρομή του μέχρι το τέλος θα πολεμήσει πόλους εχθρούς θα βρει πολλά αντικείμενα και θα λύσει διαφορά παζλ για να προχωρήσει. Όλα αυτά θα είναι φτιαγμένα για να τον καθυστερήσουν και να του αποσπάσουν την προσοχή και τον νόημα θα ολοκληρωθεί όταν συναντήσει τον αρχηγό της πίστας στο τέλος.

Ο αρχηγός είναι μια σκούρα λεπτή και μακρόστενη φιγούρα με μαύρο μανδία και βασίζεται στην περιγραφή της αποκαλούμενης ως "Μορά" φιγούρας που περιγράφουν πολλοί ότι είδαν από αυτούς που βίωσαν το φαινόμενο της υπνικής παράλυσης. Είναι πλέον ένας αστικός μύθος και μια κοινή φοβία όποτε και εμπνεύστηκε από αυτή μιας και έχει τόσο άμεση σχέση με τις υπνικές διαταραχές που δεν μπορούσε να λείπει από το παιχνίδι. Το θανάσιμο αμάρτημα που της απέδωσα είναι η σκνηρία ή αλλιώς τεμπελιά και ορίζει τόσο την ροή όλης της πίστας όσο και της μάχης με αυτή.

Οι κινήσεις της είναι πολύ αργές με πολύ μεγάλο εύρος και επικίνδυνες. Είναι όλες επιθέσεις εξ' αποστάσεως και θέλουν αρκετή εξάσκηση για να αποφευχθούν. Στην πρώτη φάση της μάχης έχει μια κίνηση που παραλύει τον χαρακτήρα για 5 δευτερόλεπτα, και μερικές που του επιτίθεται με μπλε μπάλες φλόγας* αφήνοντας τον ανήμπορο να αμυνθεί αν έχει χτυπηθεί από την παράλυση αρχικά. Μετά το μέσω της ζωής της περνώντας στη

*βασίζονται σε μυθικές φλόγες της αγγλικής λαογραφίας που ονομάζονται "will o' wisp" σε ελεύθερη μετάφραση η θέληση του ψίθυρου και είναι συνδεδεμένες με φαντάσματα και ψυχές

δεύτερη φάση ενώ δεν αποκτά η ίδια κάποια έξτρα κίνηση, παγιδεύει με κάποιες αλυσίδες που εμφανίζονται από πίσω από τον χαρακτήρα και του μειώνουν το εύρος κίνησης του.

Στρατηγικά ο παίκτης πρέπει να έχει μόνιμα εξοπλισμένο εκτός από ένα επιθετικό όπλο της επιλογής του και το αντίδοτο "πασπαρτού" για να μπορέσει να αποτρέψει τις αλλαγές της κατάστασης του προτού προκληθούν όπως η παράλυση και το κάψιμο στις οποίες είναι ευάλωτος σε αυτή τη μάχη. Στη δεύτερη φάση που οι κινήσεις του είναι περιορισμένες έχει ως μοναδική λύση το μαστίγιο που πετρώνει και την συλλογή του Τζακ με τα πετούμενα όπλα. Με το τέλος της μάχης η γνωστή ονειροπαγίδα εμφανίζεται και είναι πλέον έτοιμος ο χαρακτήρας να μεταβεί την επόμενη και τελευταία πίστα.







Το νεκροταφείο του Αρμαγεδώνα

Ξυπνώντας ο χαρακτήρας μας αυτή τη φορά βρίσκεται στο πιο δυστοπικό σκηνικό που θα μπορούσε. Είναι ένα νεκροταφείο παραμορφώνομενο και διεφθαρμένο. Παγωμένο στον χρόνο επικρατεί μια αιώνια εκληψη ηλίου και φωτίζει όλο των χώρο κόκκινο σε ένα σκηνικό καλυμμένο με ρίζες και ναούς ή μωσαϊκά χτισμένα σε γοτθικό ρυθμό που μοιάζουν να αποσυντίθεται. Υπάρχουν παντού διασκορπές ταφόπλακες και ακούγονται ψαλμωδίες και ήχοι φωτιάς που καίει φαίνεται σαν ένα τοπίο που προηγήθηκε μια μεγάλη μάχη που είχε πολλές απώλειες.

Έχοντας εμπνευστεί από διαφορά θρησκευτικά στοιχεία και έχοντας ξεκινήσει την πρώτη πόστα με αναφορές από την "Γένεση"* δεν θα μπορούσε η τελευταία πίστα παρά να είναι εμπνευσμένη από την "Αποκάλυψη του Ιωάννη"*. Στην συνέχεια για να μπορέσω να οπτικοποιήσω αυτή τη δυστοπία ερεύνησα δουλειές άλλων καλλιτεχνών που επηρεάστηκαν από αυτή τη θεματολογία όπως ο "Hieronymus Bosch" και ο ποιητής Δάντης με τη "Θεία κωμωδία" αλλά και άλλους σουρεαλιστές όπως ο "Max Earnest", ο "Suguru Tanaka" και ο "Zdzislaw Beksinski".

Γύρω από το σημείο που ξυπνάει ο χαρακτήρας μας που είναι σχετικά ασφαλές υπάρχουν παντού εχθροί, οι περισσότεροι από αυτούς είναι άνθρωποι με κόκκινους μανδύες και είναι οργανωμένοι σε μεγάλες ομάδες που είσαι κινούνται από το ένα μέρος στο άλλο πάντα με τα χέρια σταυρωμένα και στημένο το κεφάλι ή σε σημεία ναών που φαίνεται να κάνουν προσευχή ή κάποια τελετή. Αυτοί οι εχθροί αν ο χαρακτήρας έχει βρει και έχει φορέσει τον αντίστοιχο μανδύα

με αυτούς δεν του επιτίθονται και δεν μετράνε ως πραγματική απειλή για αυτό και δεν εκπροσωπούν και κάποια συγκεκριμένη φοβία. Οι πραγματικοί εχθροί της πίστας είναι μεταφυσικές οντότητες με τους πιο ισχυρούς να είναι τέρατα βιβλικής προέλευσης και αντιπροσωπεύουν τον φόβο του θανάτου ή την νεκροφοβία. Αυτοί οι εχθροί προστατεύουν κάποιους βωμούς που λειτουργούν ως κλειδί για το κάλεσμα του τελικού εχθρού της πίστας. Σκοπός του χαρακτήρα μας θα είναι να αποτρέψει την κάθε τελετή που γίνεται σε αυτούς. Εν τέλη όμως δεν τα καταφέρνει με αποτέλεσμα να χρειαστεί τελικά να αντιμετωπίσει την μεγαλύτερη απειλή της πίστας.

Με την ολοκλήρωση και της τελευταίας τελετής εμφανίζεται μέσα από μια λίμνη μια μορφή με αγγελικά και δαιμονικά στοιχεία. Έχει δείκτες ρολογιού για κερατά και το ίδιο το ρολόι λειτουργεί ως φωτοστέφανο πίσω από το κεφάλι του. Στη θέση της καρδιάς του υπάρχουν γρανάζια και τα αποκομμένα άκρα του λειτουργούν αυτόνομα από το σώμα του. Αυτός ο εχθρός σε συμφωνία με το θέμα της πίστας που έχει να κάνει με τον θάνατο, εκπροσωπεί την χρονοφοβία. Αυτή η φοβία επιλέχθηκε ένα βήμα πριν το τέλος του παιχνιδιού γιατί είναι λίγο πολύ καθολική για εμάς τους ανθρώπους και πολλές φορές μας ανησυχεί πιο πολύ και από τον ίδιο τον θάνατο. Έτσι μπορούμε να μιλούμε πιο εύκολα στην θέση του χαρακτήρα και να νιώσουμε την επικινδυνότητα μιας ύπαρξης που μπορεί να ελέγξει μια τόσο ισχυρή δύναμη. Για να ολοκληρωθεί ή αίσθηση κινδύνου αυτός ο εχθρός έχει αντιστοιχηθεί με το θανάσιμο αμάρτημα της Οργής. Όντας μια μορφή θεότητας για την αίρεση που τον λατρεύει θεωρεί ως βλάσφημες τις πράξεις του χαρακτήρα που είχαν σκοπό να αποτρέψουν το κάλεσμα του. Για αυτό και είναι πολύ θυμωμένος μαζί του ώστε να του επιτεθεί

κατευθείαν και χωρίς προειδοποίηση.

Η μάχη αυτή έχει μεγάλη δυσκολία από το πρώτο κίονας φάση. Ο αρχηγός αυτός είναι ιπτάμενος και έχει πολλές και δύσκολες κινήσεις, επιπλέον τα άκρα του είναι αυτόνομα του σώματος του. Αρχικά μπορεί από μακριά να στείλει κάποιο από τα άκρα του για επίθεση δίνοντας όμως και την ευκαιρία να τραυματιστούν, να πετάξει ακτίνες που εκτός από τους πόντους ζωής που κοστίζουν παγώνουν και τον χρόνο για τον χαρακτήρα για 3 δευτερόλεπτα τη φορά, να στείλει τα χρυσά του φτερά ως λεπίδες και σε συγκεκριμένα σημεία της μάχης έπειτα από σχετική ένδειξη που αφήνει λίγο χρόνο στον παίχτη να αντιδράσει, να προκαλέσει μέσα από μια επίθεση σε όλη την περιοχή γύρω του το πάγωμα του χρόνου για 8 δευτερόλεπτα αφήνοντας τον χαρακτήρα εκτεθειμένο. Στην δεύτερη φάση της μάχης γίνεται πιο γρήγορος, πιο επιθετικός και πιο απρόβλεπτος, επιπλέον κάθε φορά που καταφέρνει να σταματήσει τον χρόνο για τον χαρακτήρα ανακτά πόντους ζωής ο ίδιος. Έτσι από την αρχή πρέπει να είναι εξοπλισμένος ο χαρακτήρας με ένα αμυντικό και ένα επιθετικό όπλο για να μπορεί να τον αντιμετωπίσει, τα ιδανικά όπλα είναι το πασπαρτού αντίδοτο για να αποτρέψει την αλλαγή κατάστασης του χαρακτήρα που σε αυτή την περίπτωση είναι το πάγωμα του χρόνου, και το ατελείωτο φλογοβόλο που μπορεί να κάνει επιθέσεις από απόσταση ενώ είναι και πολύ ισχυρό, επιπλέον έχει πιθανότητα να προκαλέσει έγκαυμα στον αντίπαλο μειώνοντας του τους πόντους ζωής επιπλέον.

Με αυτή την νίκη ο χαρακτήρας μας εξοπλίζεται με το πιο δυνατό όπλο του παιχνιδιού που είναι "το ξίφος της κυριαρχίας" με την δύναμη πλέον ο ίδιος να ελέγξει τον χρόνο. Στη θέση του αρχηγού αντί να εμφανιστεί η γνωστή ονειροπαγίδα εμφανίζεται ένας καθρέφτης.





ΤΟ ΚΕΝΟ

Αλληλεπιδρώντας με τον καθρέφτη ο χαρακτήρας μας μεταφέρεται σε μια έλλειψη περιβάλλοντος στο απόλυτο κενό, εκεί πλέον επικρατεί ησυχία, όλοι οι πόντοι ζωής του έχουν ανανεωθεί, έχουν κυριαρχηθεί όλοι οι φόβοι του και βρίσκεται μόνος του με τον εαυτό του και τον καθρέφτη που βρήκε στην προηγούμενη πίστα. Μέσα από τον καθρέφτη βγαίνει μια εναλλακτική μορφή του εαυτού του που είναι σκοτεινή και διεφθαρμένη, μετά από όλες τις μάχες με όλα αυτά τα τέρατα που σκότωνε για να επιβιώσει ο ίδιος, τάζει το μεγαλύτερο εχθρό όλων μας που είναι το ίδιο μας το εγώ! Αυτός ο εχθρός αντιπροσωπεύει την υπερηφάνεια και τον φόβο στον ίδιο μας τον εαυτό. Έχει ακριβώς τις ίδιες κινήσεις και εργαλεία με τον δικό μας χαρακτήρα και τα χρησιμοποιεί όλα σε άριστο βαθμό. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη στρατηγική που προτείνεται αντιθέτως όλα τα όπλα και οι τεχνικές που έχει αποκτήσει μέχρι τώρα θα του χρειαστούν για να μπορέσει και να επιτεθεί και να αμυνθεί στον εαυτό του. Είναι ένα τέλος που ευελπιστώ να μην το περιμένει κανείς και να αφήνει με αλληγορικό τρόπο το μήνυμα ότι όσες δυσκολίες και αν περνάμε ο μόνος μας πραγματικός σύμμαχος ή εχθρός δεν είναι άλλος από εμάς.

Τελειώνοντας και με αυτή τη μάχη όλα σκοτεινιάζουν στιγμιαία και ο χαρακτήρας μας ξυπνάει στο δωμάτιο του θεωρώντας ότι όσα έζησε ήταν μια σειρά από τρέλα όνειρα και εφιάλτες ενώ στο κομοδίνο του υπάρχει ένα κόκκινο μήλο δαγκωμένο, σαν αυτό που του είχε προσφέρει στην αρχή του παιχνιδιού η Μέδουσα...

