

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Παιχνίδια
Τρόμου Δράσης - Περιπέτειας
Dreamer

ΛΑΠΠΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Επιβλέπων καθηγητής: Γεώργιος Λέπουρας

Τρίπολη, Ιούνιος 2011

Περιεχόμενα

1. Ορισμός	6
2. Ιστορική αναδρομή	10
3. Γιατί παιχνίδι Τρόμου Δράσης Περιπέτειας;	13
3.1 Αιτιολόγηση Εμπορικότητας	13
3.2 Στοιχεία επιτυχίας	13
3.2.1 Σενάριο	14
3.2.2 Ατμόσφαιρα	15
3.2.3 Τρόπος Παιχνιδιού	18
5. Το Dreamer σε σχέση με υπόλοιπα παιχνίδια του είδους του	20
5.1 Περίληψη του Παιχνιδιού	21
5.1.1 Φιλοσοφία του παιχνιδιού	21
5.1.2 Σκοπός του παιχνιδιού	21
5.1.3 Διαδικασία Υλοποίησης	22
5.2 Χαρακτηριστικά του Παιχνιδιού	31
5.2.1 Γενικά χαρακτηριστικά	31
5.2.2 Μηχανή Γραφικών	32
5.2.3 Multiplayer (πολλαπλοί παίχτες)	32
5.2.4 Gameplay (Χειρισμός)	32
5.2.5 Interface	33
6. Ο Κόσμος του πρώτου επεισοδίου του Dreamer	37
6.1 Προεπισκόπηση	37
6.2 Εξωτερικός χώρος	37
6.3 Ο Ναός	39
6.4 Η Σπηλιά	40
6.5 Οι Τάφοι	41
6.5.2 Ένας βαθύς τάφος	44
6.6 Η έξοδος	45
6.7 Στοιχεία Κόσμου	45
6.7.1 Αντικείμενα	45
6.7.2 Προσπάθειες	46
6.7.3 Κίνηση στον κόσμο	46
6.7.4 Κάμερες	46

6.7.5	Φωτισμός.....	47
6.7.6	Ήχος.....	48
6.7.7	Κομμένες Σκηνές.....	48
6.7.8	Παγίδες.....	49
6.7.9	Ενέργεια	50
6.8	Χαρακτήρες	51
6.8.1	Ο Παίχτης.....	51
6.8.2	Χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από τον παίχτη.....	52
7.0	Το Παιχνίδι	53
7.1	Η Ιστορία	53
7.2	Τα επεισόδια	55
	Επεισόδιο 1	55
	Επεισόδιο 2	56
	Επεισόδιο 3	57
8.	Ανάλυση SWOT	59
	Δυνατά σημεία.....	59
	Αδυναμίες.....	59
	Ευκαιρίες	59
	Απειλές	60
9.	Προώθηση στην αγορά (Marketing)	61
10.	Ακρωνύμια	62
11.	Βιβλιογραφία	63
12.	Αναφορές.....	65
13.	Παραρτήματα.....	67
13.1	Παράρτημα Α.....	67
13.1.1	Dreamer.uc.....	67
13.1.2	DreamerPawn.uc.....	75
13.1.3	DreamerPlayerController.uc.....	75
13.1.4	DreamerCamera.uc.....	75
13.1.5	DreamerEmitCameraEffect.uc.....	78
13.1.6	DreamerHUD.uc.....	79
13.1.7	SFGFxHUD.uc	80
13.1.8	SkeletalPawn.uc	83
13.1.9	DreamerGameReplicationInfo.uc	84

13.2 Παράρτημα Β..... 85

Περίληψη

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι η προσέγγιση των εμπορικών παιχνιδιών τρόμου δράσης περιπέτειας και η δημιουργία του Dreamer ενός νέου παιχνιδιού του είδους. Έτσι μετά από διερεύνηση στον σχεδιασμό του κόσμου τους, στα επιμέρους στοιχεία τους όπως η ιστορία, ο φωτισμός, ο ήχος, οι κινηματογραφημένες σκηνές, ο τρόπος παιχνιδιού και η διαδικασία παραγωγής και προώθησης τους, τα οποία αναλύουμε ξεχωριστά το καθένα, βρίσκουμε τα αίτια της επιτυχίας τους και μελετούμε τις εξελισσόμενες ανάγκες του κοινού μέσα στην πάροδο του χρόνου. Στη συνέχεια καθορίζοντας ποιές τεχνικές και πρακτικές χρησιμοποιούνται περισσότερο σε αυτά τα επιμέρους στοιχεία των κατά καιρούς εμπορικών τίτλων, επιλέγουμε και συνδυάζουμε αυτές που ταιριάζουν περισσότερο με το θεματικό υπόβαθρο του Dreamer, ώστε να δημιουργήσουμε ένα νέο πρωτότυπο παιχνίδι Τρόμου Δράσης Περιπέτειας που δεν υστερεί των ήδη επιτυχημένων του είδους. Στο δεύτερο μισό παρουσιάζουμε τη διαδικασία σχεδιασμού και τα βήματα της υλοποίησης του παιχνιδιού και όλων των επιμέρους στοιχείων του. Το Dreamer σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα, από τον συγγραφέα αυτής της εργασίας, με την προϋπόθεση να δημιουργηθεί ένας τίτλος που να μπορεί να συναγωνιστεί παρόμοιους επαγγελματικούς του είδους του, καθώς επίσης να χρησιμοποιήσει μια καινοτομία στην εξέλιξη της ιστορίας και διάθεσης του παιχνιδιού. Έτσι αντί για τη δημιουργία ενός μεγάλου παιχνιδιού που κάποιος παίχτης θα ξόδευε πολλές ώρες για να τελειώσει, συστήνουμε ένα σύστημα μηνιαίας διάθεσης κατά το οποίο ένα αυτοτελές επεισόδιο θα διατίθεται στο κοινό κάθε μήνα. Το επεισόδιο αυτό θα προωθεί μοναδικά την πλοκή και θα εξελίσει την γενικότερη ιστορία του παιχνιδιού παρουσιάζοντας διαφορετικά στοιχεία παιχνιδιού κάθε φορά και περιλαμβάνοντας περιήγηση του παίχτη σε νέες τοποθεσίες και φέρνοντας τον αντιμέτωπο με νέους εχθρούς και προκλήσεις. Δημιουργήσουμε έτσι ένα δικό μας παιχνίδι με βάση τις τεχνικές των επιτυχημένων τίτλων, το οποίο θα έχει υψηλές ελπίδες επιτυχίας απέναντι στο ήδη υπάρχον κοινό του είδους, χρησιμοποιώντας μόνο ελεύθερο και χαμηλού κόστους λογισμικό .

Summary

The goal of this paper is to present a close up look of the successful Horror Action Adventure in the market and to create a new game of the genre called Dreamer. So after researching the world design and its individual parts such as lighting, sound, cut-scenes, game-play as well as their production and promotion procedures, which we analyze individually and we discover their success reasons and public needs through the passage of time. Following that we distinguish the techniques and practices are mostly used in these successful titles, and we choose and combine the ones that are mostly suited to the Dreamer theme, in order to create our own original Horror Action Adventure game that can stand on par with the successful titles in the markets. At the second half of this paper we present the design and creation procedure step by step for the game as a whole and for each of its individual parts. Dreamer is a game designed and materialized through a relatively small amount of time, from the author of this paper, with the precondition of creating a new game title that can compete against the professional games marketed by using a breakthrough in storytelling and game marketing. So instead of creating a big game that would take the player hours to complete we analyze the making of a monthly produced game that will be provided on small monthly independent episodes that will be released on the same day each month. Each episode will promote the story in its own unique way allowing the player to witness new areas, making him confront new enemies and challenges, changing or expanding the game-play accordingly. That way we create a game that uses the techniques of well known games, by only using free or cheap software, and has all the chances of being accepted by the fans of the genre.

1. Ορισμός

Η ορολογία παιχνίδι "Τρόμου" ([horror](#)) αναφέρεται σε παιχνίδια που αντλούν το υπόβαθρό τους από την μυθοπλασία τρόμου([horror fiction](#)). Το σενάριο τους είναι παρόμοιο με αυτό των αντίστοιχων ταινιών του είδους και αποσκοπούν στο να προκαλέσουν στον παίχτη παρόμοια συναισθήματα.

Η ορολογία Δράσης Περιπέτειας ([action-adventure](#)) αναφέρεται στα παιχνίδια εκείνα που περιέχουν στοιχεία από παιχνίδια δράσης([action](#)) και παιχνίδια περιπέτειας([adventure](#)). Δηλαδή στα παιχνίδια αυτά ο παίχτης καλείται να χρησιμοποιήσει κάποιες φυσικές επιδεξιότητες, ενώ παράλληλα βρίσκεται σε μια πολύπλοκη ιστορία με πολλούς χαρακτήρες, διαλόγους και γρίφους. Η εξέλιξη τους είναι ταχύτερη από αυτή των παιχνιδιών περιπέτειας λόγω του ότι για την ολοκλήρωσή τους χρειάζεται η αντιμετώπιση όχι μόνο πνευματικών αλλά και φυσικών δυσκολιών.

Το είδος των παιχνιδιών Τρόμου Δράσης Περιπέτειας (ΤΔΠ), το οποίο αποτελεί μια υποκατηγορία των παιχνιδιών "Δράσης-Περιπέτειας", όπως αναφέρει ο δημοσιογράφος Greg Giddens στο άρθρο του για την εξέλιξη των παιχνιδιών τρόμου που δημοσιεύτηκε στο αγγλικό περιοδικό Resolution τον Μάρτιο του 2009 ^[10], γεννήθηκε μέσα από δύο βασικές ιδέες: ένας θεματικός χώρος τρόμου, με τελικό στόχο την επιβίωση του παίχτη. Ο χαρακτήρας του παίχτη συνήθως δεν έχει κάποια ιδιαίτερη δύναμη και δεν έχει στη διάθεση του πληθώρα όπλων και πυρομαχικών όπως στα παιχνίδια δράσης, και το παιχνίδι είναι φτιαγμένο ώστε να δίνεται έμφαση στην επίλυση γρίφων και την επιβίωση του χαρακτήρα, σε αντίθεση με τις συνεχείς μάχες και τη βία των παιχνιδιών δράσης περιπέτειας, ο οποίος βρίσκεται μέσα σε μια εξωπραγματική, και συχνά υπερφυσική κατάσταση. Έμφαση δίνεται επίσης στο πως μπορεί ο χρήστης να διαχειριστεί αυτά τα λίγα εργαλεία που του είναι διαθέσιμα για να αντιμετωπίσει τα διάφορα εμπόδια, πράγμα που μπορεί πολύ εύκολα να οδηγήσει σε διαφορετική εξέλιξη της πλοκής. Επίσης ο παίχτης δεν αλληλεπιδρά με πολλούς τρίτους χαρακτήρες, καθώς οι περισσότεροι από αυτούς που συναντά θέλουν να τον σκοτώσουν, και συνήθως καλείται να εξηγήσει και να κατευθυνθεί μέσα την ανάλυση διαφόρων καταστάσεων και την ερμηνεία αντικειμένων, όπως για παράδειγμα βιβλία, εικόνες στο χώρο και ηχητικά εφέ.

Ενώ στα παιχνίδια δράσης ο παίχτης καλείται να αντιμετωπίσει μια πληθώρα εχθρών τους οποίους πρέπει να καταστρέψει, τα τρόμου δράσης περιπέτειας, ωθούν τον παίχτη στο να αποφύγει όσο το δυνατόν περισσότερους εχθρούς και να λύσει τα μυστήρια όσο το δυνατόν πιο γρήγορα μπορεί γιατί ο χρόνος πάντα είναι αντίπαλος. Επίσης η εξέλιξη του σεναρίου τους, σε αντίθεση με πολλά άλλα ήδη παιχνιδιών, δεν είναι πάντα γραμμική και πολλές φορές πράξεις του χρήστη οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια εξέλιξης του παιχνιδιού.

2. Ιστορική αναδρομή

Μέσα στην πάροδο των χρόνων το είδος των παιχνιδιών ΤΔΠ, υπέστη πάρα πολλές αλλαγές σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα. Όπως μας αναφέρει ο Greg Giddens στο άρθρο του (Μάρτιος, 2009) το είδος ξεκίνησε από απλά παιχνίδια περιπέτειας με ιδιαιτερότητες που πλησίαζαν τη θεματολογία τρόμου, συνεχίζοντας σαν ένα ευρέως αναγνωρισμένο είδος από μόνο του για να καταλήξει στη σημερινή του κατάσταση όπου επηρεάζει πολλά άλλα είδη παιχνιδιών. Η εμπορικότητα των εν λόγω παιχνιδιών ανέβηκε με αρκετά αργούς ρυθμούς, όχι λόγω έλλειψης ποιοτικών τίτλων, αλλά λόγω άγνοια του κοινού για το είδος.

Έτσι σύμφωνα με το ντοκιμαντέρ για την ιστορία των παιχνιδιών ΤΔΠ που έφτιαξαν οι Alex Miller, Adam Dodd, και David Gonzales των Braindead Studios τον Αύγουστο του 2008^[3], το άρθρο του Jim Sterling για την αγγλική ιστοσελίδα του IGN-retro τον Ιούνιο του 2008^[2], το άρθρο του Greg Giddens^[10], καθώς και τις αναφορές από το βιβλίο των Bernard Perron και Clive Barker που κυκλοφόρησε το 2009 και περιλαμβάνει δεκατέσσερις μελέτες που πραγματεύονται το περιεχόμενο των παιχνιδιών ΤΔΠ^[11], συντάχθηκε η ακόλουθη ιστορική αναδρομή για την εξέλιξη και την μετάλλαξη του είδους μέσα στην πάροδο των χρόνων.

Το πρώτο παιχνίδι που αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα παιχνιδιού ΤΔΠ κυκλοφόρησε το 1981 με τίτλο [Haunted House](#) (Στοιχειωμένο Σπίτι) για το [Atari 2600](#) και ουσιαστικά ήταν ένα παιχνίδι με στοιχεία δράσης, όπου ο χρήστης καλούνταν να αποφύγει τα τρομακτικά φαντάσματα, να μαζέψει αντικείμενα και να λύσει γρίφους. Αργότερα το 1986 για το [Macintosh](#), και για το [Nintendo Entertainment System](#) (NES) το 1991, εμφανίστηκε το παιχνίδι [Uninvited](#) (Απρόσκλητος) και ήταν το πρώτο παιχνίδι που περιλάμβανε αποκλειστικά στοιχεία τρόμου. Το [Uninvited](#) ήταν ένα point-and-click παιχνίδι περιπέτειας που εξελισσόταν σε ένα στοιχειωμένο σπίτι όπου ο παίχτης έψαχνε τον αδερφό του που χάθηκε μετά από ένα ανεξήγητο ατύχημα στο δρόμο. Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε γρίφους και ένα υποτυπώδες σύνολο αντικειμένων που ο χρήστης μπορούσε να μεταφέρει μαζί του ενώ έπρεπε να αποφύγει τέρατα και φαντάσματα μέσα στην έπαυλη. Αποτέλεσε ένα από τα πρώτα αξιόλογα παιχνίδια περιπέτειας που είχε σενάριο τρόμου. Το 1989 κυκλοφόρησε το [Sweet Home](#) της [Capcom](#) ένα παιχνίδι ρόλων με θεματολογία τρόμου για το NES. Το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε έξω από την Ιαπωνία και σχετίζεται με την ομώνυμη ταινία τρόμου του Ιαπωνικού κινηματογράφου. Στις διάφορες μάχες του παιχνιδιού υπήρχε η πιθανότητα να πεθάνει κάποιος απ τους χαρακτήρες μόνιμα, χωρίς δηλαδή να υπάρχει η δυνατότητα ανάστασής του κατά τη διάρκεια του υπόλοιπου παιχνιδιού, δημιουργώντας έτσι μεγαλύτερη ένταση, και οδηγώντας τον παίχτη σε ένα από τα πέντε διαφορετικά φινάλε του. Το παιχνίδι αποτέλεσε αδιαμφισβήτητα έμπνευση για αρκετούς μετέπειτα τίτλους της εταιρίας τους οποίους θα περιγράψουμε παρακάτω.

Αργότερα το 1992 έκανε την εμφάνιση του το [Alone in the Dark](#) της [Infogrames](#), που αποτελεί το πρώτο πραγματικό παιχνίδι ΤΔΠ. Στο στατικό τρισδιάστατο περιβάλλον του παιχνιδιού ο χρήστης κινούταν σαν σε ένα δράσης παιχνίδι, μέσα σε προ-επεξεργασμένες σκηνές, με σταθερές στο χώρο κάμερες, και καλούνταν να παραμείνει ζωντανός μέσα από πολλές επικίνδυνες καταστάσεις, να βρει κλειδιά για να ξεκλειδώσει περιοχές και να λύσει

γρίφους. Δυστυχώς η σειρά παιχνιδιών Alone in the Dark είχε την ατυχία να έχει κακές συνέχειες, κάνοντας την να χαθεί από το προσκήνιο. Δημιουργώντας όμως πρότυπα για τους μετέπειτα ανταγωνιστικούς του τίτλους. Το 1995 κυκλοφόρησε το [Cloak Tower](#) της [Human Entertainment](#), ένα παιχνίδι τρόμου δράσης περιπέτειας όπου ο παίχτης πραγματικά έτρεχε για τη ζωή του. Η μοναδική λύση για την επιβίωση από το πλάσμα που κυνηγούσε την ηρωίδα ήταν η εύρεση κρυψώνας. Το παιχνίδι είχε πολλούς δυναμικά μεταβαλλόμενους γρίφους, πράγμα που έκανε την εμπειρία ακόμη πιο έντονη, και ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που έδιναν τη δυνατότητα πολλαπλών τελών. Έτσι ανάλογα με τους γρίφους που λυνόταν, η ιστορία έπαιρνε διαφορετική τροπή. Ένα στοιχείο που πολλά παιχνίδια του είδους υιοθέτησαν στο μέλλον.

Έτσι σταδιακά το είδος των ΤΔΠ παιχνιδιών έπαιρνε την δική του ξεχωριστή μορφή και παράλληλα η δημοσιότητα των τίτλων σταδιακά ανέβαινε, κάνοντας έτσι περισσότερους σχεδιαστές παιχνιδιών να ασχοληθούν με τη δημιουργία αντίστοιχων τίτλων.

Το 1996 λοιπόν η Capcom κυκλοφόρησε το πρώτο παιχνίδι της σειράς [Resident Evil](#), χρησιμοποιώντας τον τίτλο "Παιχνίδι Τρόμου Επιβίωσης" για να το προωθήσει στην αγορά. Η εμπορική του επιτυχία ήταν τεράστια, κάνοντας τα παιχνίδια ΤΔΠ διάσημα. Το παιχνίδι που κυκλοφόρησε για την κονσόλα [Play Station](#) της [Sony](#) έβαζε το χρήστη σε μια πόλη γεμάτη ζόμπι, μετά την εξάπλωση ενός βιολογικού όπλου, ενώ το μεγαλύτερο μέρος του διαδραματιζόταν μέσα σε μια έπαυλη. Χρησιμοποίησε πολλά στοιχεία από τους προκατόχους του, όπως τις σταθερές κάμερες και σκηνικά από το Alone in the Dark, τις μικρές σκηνές φορτώματος όπως το άνοιγμα πόρτας, από το Sweet Home, τα πολλαπλά φινάλε ανάλογα με την εξέλιξη, και πολλά άλλα. Το παιχνίδι ήταν μάλιστα τέτοια επιτυχία που ακόμη και σήμερα συνεχίζει να βγάζει συνέχειες, ενώ έχει μεταφερθεί και στην μεγάλη οθόνη με πολύ μεγάλη επιτυχία. Το 1999 κυκλοφόρησε ένα ακόμη παιχνίδι που έμελε να αλλάξει τον κόσμο των παιχνιδιών ΤΔΠ. Το [Silent Hill](#) της [Konami](#), χρησιμοποιώντας μια παρόμοια ιστορία με το Uninvited, έκανε χρήση ενός πλήρους τρισδιάστατου περιβάλλοντος και με την καταπληκτική του ατμόσφαιρα έγινε αμέσως τεράστια επιτυχία κλέβοντας μεγάλο μέρος του κοινού του Resident Evil. Το ελάχιστο φως του φακού που κουβαλούσε ο παίχτης και τα άκρος τρομακτικά σχεδιασμένα σκηνικά και τέρατα, συμπληρωνόταν από άριστα ηχητικά εφέ δημιουργώντας τρόμο στο χρήστη.

Από τότε η μεταστροφή στις τρεις διαστάσεις ήταν αναπόφευκτη. Μαζί της όμως ήρθαν και αλλαγές στον τρόπο παιχνιδιού. Πιο σύνθετα συστήματα παιχνιδιού έκαναν την εμφάνισή τους και ενώ η μάχες γινόταν λιγότερες, τα μυστήρια και τα προβλήματα που έπρεπε να λύσει ο παίχτης γινόταν όλο και πιο σύνθετα. Παράλληλα και άλλα στοιχεία από διάφορα είδη παιχνιδιών άρχισαν να ενσωματώνονται προστιθέμενα στα ήδη υπάρχοντα στοιχεία παιξίματος του είδους, δείχνοντας πως τα παιχνίδια τρόμου εξελισσόταν από ένα απομονωμένο είδος σε κάτι πολύ μεγαλύτερο. Παιχνίδια όπως το [Half Life](#) της [Valve](#) και το [System Shock 2](#) της [Electronic Arts](#) έκαναν την εμφάνισή τους, και παρόλο που δεν έγιναν ποτέ εξολοκλήρου αποδεκτά σαν καθαρά παιχνίδια ΤΔΠ, είχε αρχίσει να διαφαίνεται πως το είδος μπορούσε να χρησιμοποιήσει πάρα πολλά ακόμη στοιχεία για να παράγει εμπορικούς τίτλους. Παράλληλα παιχνίδια που δεν στηριζόταν μόνο σε τρομακτικές καταστάσεις και σκηνικά για να τρομοκρατήσουν τον παίχτη, αλλά χρησιμοποιούσαν

ψυχολογικό τρόμο, άρχισαν να κάνουν την εμφάνιση τους, χρησιμοποιώντας συναισθήματα που γεννιόταν από την παράνοια, και φόβος από το γεγονός της μόνιμης καταδίωξης, άρχισαν να εμφανίζονται σε διάφορα άλλα είδη παιχνιδιών δείχνοντας πως πολλές εταιρίες προσπαθούσαν να εξελίξουν το είδος σε κάτι μεγαλύτερο.

Έτσι λοιπόν στα πρόσφατα χρόνια το υπερ-είδος των παιχνιδιών ΤΔΠ έχει δώσει ζωή σε πολλά παιχνίδια από διάφορα άλλα είδη, ενώ τα παιχνίδια ΤΔΠ από μόνα τους έχουν εξελιχθεί στο βαθμό που έχουν αποτινάξει από πάνω τους τις διάφορες συνταγές και πλέον περιορίζονται μόνο από τη φαντασία των σχεδιαστών τους. Κλασικοί τίτλοι που καθόριζαν το είδος παλαιότερα όπως τα Resident Evil 4 και 5 έκαναν την εμφάνισή τους με ιδιαίτερα προσεγμένα συστήματα μάχης, στόχευση τρίτου προσώπου με κάμερες πάνω από τον ώμο, με την Capcom να δίνει μεγαλύτερη έμφαση στα αντανακλαστικά του παίχτη και την ακριβή στόχευση διευρύνοντας έτσι το στοιχείο Δράσης στην εν λόγω σειρά παιχνιδιών. Οι παίχτες ανταποκρίθηκαν θετικά στις όποιες μεταστροφές του είδους και οι αντίστοιχοι τίτλοι γνώρισαν τεράστια εμπορική επιτυχία και κέρδισαν πολλούς τίτλους σε παγκόσμιο επίπεδο. Παρόλα αυτά υπάρχουν τίτλοι που συνεχίζουν την παράδοση των αρχικών παιχνιδιών του είδους, όπως το [Fatal Frame](#) της [Techmo](#), που με τη χρήση έξυπνα στημένων καμερών και εφευρετικού σεναρίου δημιουργούν άκρως τρομακτικές σκηνές και καταστάσεις.

Μέσα λοιπόν από όλη την πορεία του είδους μέσα στο χρόνια είναι φανερό πως πλέον τα παιχνίδια ΤΔΠ έχουν ξεφύγει από προκαθορισμένα σενάρια κατασκευής, έχουν διεισδύσει σε πολλά άλλα είδη παιχνιδιών και πάντα βρίσκονται σε ζήτηση από τους παίχτες.

3. Γιατί παιχνίδι Τρόμου Δράσης Περιπέτειας;

3.1 Αιτιολόγηση Εμπορικότητας

Τι είναι αυτό που κάνει αυτά τα παιχνίδια τόσο εθιστικά και εμπορικά; Κατά την εξέλιξη του είδους μέσα στην πάροδο των χρόνων το ενδιαφέρον των παιχτών για τους τίτλους του είδους δε μειώθηκε καθόλου. Με την μεταμόρφωση των παιχνιδιών ΤΔΠ, και με τη χρήση στοιχείων από όλα άλλα είδη παιχνιδιών, η ζήτηση για τους αντίστοιχους τίτλους έχει αυξηθεί^[10]. Αυτό από μόνο του αποδεικνύει πως η θεματολογία αυτών των παιχνιδιών είναι κάτι που αναζητά ένα μεγάλο μέρος της κοινότητας των παιχτών και πως οι παίχτες είναι διατεθειμένοι να προσαρμοστούν στον διαφορετικό τρόπο παιξίματος των διαφόρων τίτλων. Όπως αναφέρει η επίκουρη καθηγήτρια επικοινωνίας Mary Dalton, στο κοινό αρέσουν οι εξωπραγματικές καταστάσεις, ειδικά αυτές που εξελίσσονται γύρω από χαρακτήρες που δεν είναι μακριά από τον μέσο άνθρωπο^[8]. Όπως και μέσα από τις ταινίες τρόμου, έτσι και στα παιχνίδια ΤΔΠ, ο καταγισμός συναισθημάτων που προκαλεί το να καθοδηγείς ένα χαρακτήρα, από την ασφαλή απόσταση που μας προσφέρει το παιχνίδι, μέσα από μια σειρά καταστάσεων που προκαλούν φόβο και αγωνία, μας κάνουν να νιώθουμε την αδρεναλίνη να κυλάει στις φλέβες μας και την καρδιά μας να χτυπάει δυνατά. Καθώς αποφασίζουμε για τα επόμενα βήματά μας, τα οποία μπορούν οποιαδήποτε στιγμή να αποβούν μοιραία για το χαρακτήρα μας, παίζουμε παράλληλα και το ρόλο του θύματος^[8]. Πολλοί άνθρωποι βρίσκουν έτσι διέξοδο από τη ρουτίνα και την καθημερινότητα τους μέσα από αυτές τις καταστάσεις που διεγείρουν τη φαντασία τους.

Αν λοιπόν τα βιβλία και οι ταινίες τρόμου δημιουργούν ένα παράθυρο μέσα από το οποίο βλέπουμε τους φόβους του συγγραφέα, τα παιχνίδια ΤΔΠ μας μεταφέρουν μέσα σ' αυτούς τους φόβους και μας κάνουν να τους βιώσουμε με το δικό μας μοναδικό τρόπο. Μερικές φορές μάλιστα ένα καλογραμμένο σενάριο παιχνιδιού μπορεί να αφήσει τον παίχτη με ερωτήματα γύρω από το θέμα του, κάνοντας έτσι την αρχή μιας ολόκληρης νέας πραγματικότητας, όπως ο κόσμος της σειράς Resident Evil.

3.2 Στοιχεία επιτυχίας

Σε αυτή την ενότητα θα εξετάσουμε τα στοιχεία αυτά που καθορίζουν ένα ΤΔΠ παιχνίδι και πως αυτά μπορούν να μετατρέψουν ένα τέτοιο παιχνίδι σε μια τεράστια επιτυχία. Όπως αναφέραμε και προηγουμένως δύο είναι τα πιο κύρια χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού ΤΔΠ^[11]: Ένα καλό θέμα τρόμου και ένα περιβάλλον παιχνιδιού που το αντικατοπτρίζει ανάλογα. Αυτά μπορούν να αναλυθούν σε μικρότερες υποκατηγορίες όπως το σενάριο του παιχνιδιού, τα επίπεδα και η ατμόσφαιρά τους (φωτισμός, ήχος, κομμένες σκηνές) και τέλος ο τρόπος παιχνιδιού και οι προκλήσεις του παιχνιδιού. Στη συνέχεια αναλύουμε αυτές τις κατηγορίες και παρουσιάζουμε με ποιο τρόπο υλοποιούνται αυτές σε επιτυχημένα παιχνίδια του είδους.

3.2.1 Σενάρια

Τα σενάρια των παιχνιδιών ΤΔΠ, αποτελούν ένα από τα ισχυρότερα χαρακτηριστικά τους. Έξυπνες ιστορίες γεμάτες γυρίσματα, εντάσεις, αγωνία και τελικά λύτρωση ή αποτυχία, διεγείρουν και μαγνητίζουν οποιονδήποτε παίχτη ανεξαρτήτου ηλικίας και υπόβαθρου. Στην πλειοψηφία τους είναι πρωτότυπες ιστορίες που εξελίσσονται γύρω από τον κεντρικό χαρακτήρα ο οποίος είναι συνήθως ένας απλός άνθρωπος χωρίς ιδιαίτερες δυνάμεις ή αποκτά κάποιες υπερφυσικές δυνάμεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αυτό μας γνωστοποιείται από τη ροή του παιχνιδιού ^[11]. Η εξέλιξη του σεναρίου είναι συνήθως μη γραμμική στην αρχή του παιχνιδιού και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να περιπλανηθεί και να λύσει τους γρίφους του παιχνιδιού με κάποια τυχαία σειρά αλλά πάντα καταλήγει γραμμική προς το τέλος για να κατευθύνει τον παίχτη σε ένα τελικό στάδιο ανάλογα με τις αποφάσεις που έχουν ληφθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τα θέματα αντλούνται από διάφορα μέρη του πραγματικού κόσμου, όπως η λογοτεχνία τρόμου, ο κινηματογράφος, η μυθολογία και η θρησκεία όπως διαφαίνεται από το βιβλίο των Bernard Perron και Cliver Barker ^[11]. Η λογοτεχνία τρόμου είναι εδώ και χρόνια από τα πιο διάσημα είδη με τίτλους που έχουν γίνει παγκόσμια γνωστοί και συγγραφείς που δημιουργούν κόσμους που προκαλούν τρόμο και αγωνία, αλλά παράλληλα διεγείρουν τη φαντασία των αναγνωστών. Δεν είναι λίγες οι φορές που ένα παιχνίδι ΤΔΠ αποτελεί υλοποίηση ενός τέτοιου βιβλίου. Οι κινηματογραφικοί κόσμοι των ταινιών τρόμου και τα τέρατα του κινηματογράφου κάνουν πολλές φορές εμφανίσεις στα παιχνίδια του είδους. Με την πάροδο των χρόνων μάλιστα είναι ενδιαφέρον να παρατηρηθεί πως είναι ενδιαφέρουσα ακόμη και η εξέλιξη τους μέσα από αυτά, καθώς αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι των εν λόγω παιχνιδιών όπως διαφαίνεται από το βιβλίο των Bernard Perron και Cliver Barker ^[11]. Πολύ συχνή είναι η μεταφορά των ιαπωνικών ταινιών τρόμου σε κάποιο παιχνίδι καθώς οι κόσμοι και η ατμόσφαιρα που δημιουργούν, είναι άκρως δελεαστική και προσφέρονται γιατί δένουν εύκολα με τις προδιαγραφές ενός παιχνιδιού. Η μυθολογία απαρτίζεται από ιστορίες πολύ τρομακτικές και αποτελεί τεράστια πηγή έμπνευσης για το σενάριο ενός παιχνιδιού ΤΔΠ. Σενάρια παιχνιδιών που βασίζονται σε ιστορίες αρχαίων πολιτισμών που περιγράφουν κάτι που συνέβη πριν χιλιάδες χρόνια και τώρα γίνεται πραγματικότητα είναι συχνά στοιχεία που συναντάμε σε αυτό το είδος. Αρχαίες θρησκείες, περίεργες τελετουργίες, θεοί και δαίμονες είναι μια άλλη πηγή έμπνευσης για τα παιχνίδια του είδους, καθώς η αναζήτηση του μεταφυσικού και η διερεύνηση του θανάτου, είναι από τις παλαιότερες και τις πιο ενδόμυχες πηγές φόβου για τον άνθρωπο.

Πολλές φορές όμως τα σενάρια των παιχνιδιών ΤΔΠ είναι τόσο πρωτοποριακά που αν και επηρεάζονται από τα παραπάνω θέματα, δημιουργούν τη δική τους εντελώς διαφορετική εκδοχή μιας πραγματικότητας και επηρεάζουν με τη σειρά τους τα άλλα είδη που αναφέρονται σ' αυτή. Αυτό που έχουν όμως όλα κοινό είναι η προσπάθεια να δημιουργήσουν ένα κόσμο όπου θα παγιδεύσουν τον παίχτη για ένα χρονικό διάστημα και θα του προκαλέσουν συναισθήματα που πηγάζουν στην ουσία από τους φόβους του ίδιου, αλλά παρουσιάζονται μέσα από τις καταστάσεις του ήρωα όπως διαφαίνεται από το βιβλίο των Bernard Perron και Cliver Barker ^[11].

3.2.2 Ατμόσφαιρα

Για να δημιουργηθεί ένα πετυχημένο παιχνίδι ΤΔΠ όμως δεν χρειάζεται μόνο ένα άκρως τρομακτικό και ελκυστικό σενάριο. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι η δημιουργία ενός κόσμου αντιπροσωπευτικού αυτού που περιγράφεται και που αναμένεται για μια τέτοια κατάσταση καθώς και μιας άκρως τρομακτικής ατμόσφαιρας. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να δημιουργηθεί ένα τέτοιου είδους επίπεδο καθώς και αρκετά στοιχεία που μπορούν να συμβάλουν στη δημιουργία αυτής της ατμόσφαιρας καθώς επίσης και πολλές τεχνικές. Τα κυριότερα από αυτά είναι ο φωτισμός, ο ήχος και οι κομμένες σκηνές.

3.2.3.1 Σχεδιασμός Επιπέδων

Ο τρόμος είναι ιδανικός για τα παιχνίδια καθώς μας επιτρέπει να υλοποιήσουμε χώρους παρόμοιους με αυτούς που αλληλεπιδρούμε καθημερινά και δίνοντας τους μια κατάλληλη περιπλοκή να τους κάνουμε να φαίνονται φανταστικοί και ξεχωριστοί όπως διαφαίνεται από το βιβλίο των Bernard Perron και Cliver Barker ^[11]. Τα παιχνίδια ΤΔΠ συνήθως εξελίσσονται σε τοποθεσίες παρόμοιες με αυτές του πραγματικού κόσμου, οι οποίες στεγάζουν παράλληλα και κάποια υπερφυσική παρουσία. Με τον τρόπο αυτό λοιπόν τις περισσότερες φορές θέλουμε να σχεδιάζουμε τα επίπεδα κάνοντάς τα να μοιάζουν οικεία στον παίχτη, προκαλώντας έτσι μεγαλύτερη ταυτοποίησή του με τον ήρωα. Όπως μας αναλύουν και στο βιβλίο τους *Begginning Game Level Design* οι βετεράνοι του σχεδιασμού παιχνιδιών John Feil και Marc Scattergood το 2005 ^[14], κυριότερο συστατικό για να το επιτύχουμε αυτό είναι τα χρώματα που επιλέγουμε για τα στοιχεία του περιβάλλοντος που χρησιμοποιούμε, καθώς και τα διάφορα καιρικά φαινόμενα που μπορούν να μετατρέψουν ένα πανέμορφο τοπίο στον πιο τρομακτικό εφιάλτη. Αυτό συνήθως επιτυγχάνεται με την προσθήκη βροχής, κεραυνών, ομίχλης και άλλων φυσικών φαινομένων καθώς και με την εναλλαγή των διαφόρων χρονικών στιγμών της ημέρας. Έτσι λοιπόν κάνοντας τον παίχτη να απολέσει μέρος της όρασης του, αποκρύπτοντας από το οπτικό του πεδίο πληροφορίες που δεν θέλουμε να λάβει, και οδηγώντας τον σε ένα αφιλόξενο περιβάλλον μπορούμε να καταφέρουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Ένα ακόμη βασικό στοιχείο για τα επίπεδα στα παιχνίδια ΤΔΠ είναι η βοήθεια τους στην εξιστόρηση του σεναρίου. Τοποθετώντας κατάλληλα αντικείμενα και κινηματογραφημένες σκηνές σε διάφορα σημεία κλειδιά είναι ο κατάλληλος τρόπος για να δημιουργήσουμε μια ομαλή ροή στο παιχνίδι και να βοηθήσουμε τον παίχτη να κατανοήσει την ιστορία χωρίς να του την αφηγηθούμε.

3.2.2.2 Φωτισμός

Ο φωτισμός ή καλύτερα, η έλλειψή του, είναι επίσης ένα από τα βασικά συστατικά ενός καλού παιχνιδιού ΤΔΠ. Η χρήση λιγοστών και μικρών φωτεινών πηγών με τρόπο αρκετά καλλιτεχνικό μπορεί μεν να κάνει το προγραμματιστικό και υπολογιστικό φορτίο πολύ πιο ελαφρύ, αλλά αποτελεί μια πρόκληση που μπορεί να συναντηθεί μόνο από τη δημιουργικότητα των δημιουργών του παιχνιδιού, καθώς γίνεται πολύ λεπτή η γραμμή από

τη δημιουργία ενός τρομακτικού και συνάμα ελκυστικού περιβάλλοντος, με τη δημιουργία ενός χώρου αφιλόξενου και ενοχλητικού για τον παίχτη κάνοντας τον δεύτερο να χάσει το ενδιαφέρον του στο παιχνίδι. Οι σκιές δεν χρειάζεται να είναι τόσο ακριβείς, καθώς μια δυσδιάκριτη σκιά που πλησιάζει θα έχει εξίσου το επιθυμητό αποτέλεσμα, αλλά παίζουν σημαντικό ρόλο στην απεικόνιση του χώρου και γι' αυτό συνήθως είναι αρκετά προσεγμένες στα παιχνίδια του είδους. Όπως μας αναφέρουν οι John Feil και Marc Scattergood στο βιβλίο τους ^[14], ενώ στον πραγματικό κόσμο όλα τα αντικείμενα θα περιμέναμε να είναι φωτισμένα σε ένα σημείο από μια φωτεινή πηγή, στο παιχνίδι θέλουμε να υπάρχουν περιοχές στις οποίες φωτίζονται μόνο συγκεκριμένα σημεία, αφήνοντας τα υπόλοιπα πιο σκοτεινά, προκαλώντας συναισθήματα φόβου στον παίχτη.

Από άποψη μηχανής γραφικών αυτό μπορεί να επιτευχθεί με αρκετούς τρόπους. Η τοποθέτηση μικρών σε εμβέλεια και όσο το δυνατόν λιγότερων και τοποθετημένων σε καίρια σημεία πηγών φωτός περισκοπικής εκπομπής, δηλαδή φώτα παρόμοια με μια λάμπα δωματίου ή μια έντονη φωτεινή πηγή του φυσικού περιβάλλοντος όπως μια φωτιά. Η χρήση φωτεινών πηγών ευθείας εκπομπής με μικρή εμβέλεια, όπως για παράδειγμα θα δούλευε ένας φακός, η αποφυγή χρήση αντικειμένων που ακτινοβολούν έντονα σε περιοχές που θέλουμε σκοτάδι και η δημιουργία ζωνών φωτισμού στα διάφορα δωμάτια, δηλαδή περιοχών όπου κάποια χρώματα υπερισχύουν των υπολοίπων και κάποια εφέ φωτισμού γίνονται πιο έντονα ή πιο μαλακά, είναι μερικοί από αυτούς τους τρόπους. Εδώ όπως μας υποδεικνύουν και οι John Feil και Marc Scattergood ^[14], πρέπει να αναφέρουμε πως οι φωτεινές πηγές όπου υπάρχουν πρέπει να τοποθετούνται με τρόπο καλλιτεχνικό, ώστε να δημιουργείται ένας ατμοσφαιρικός και συνάμα καλαίσθητος χώρος, και ενδείκνυται η τοποθέτησή τους κοντά στο πάτωμα, ώστε να δημιουργείται το τρομακτικό εφέ της περιέργης σκίασης προς τα πάνω στα αντικείμενα που δέχονται τον φωτισμό τους. Επίσης τα χρώματα που χρησιμοποιούνται πρέπει να είναι συγκεκριμένα για να προκαλούν τα κατάλληλα συναισθήματα στον παίχτη.

3.2.2.3 Ήχος

Ένα μεγάλο κομμάτι όλων των παιχνιδιών και ένα από τα σημαντικότερα για την υλοποίηση ενός πετυχημένου ΤΔΠ είναι ο ήχος. Τα ηχητικά εφέ μπορούν να αυξήσουν κατά πολύ την ένταση μιας σκηνής, η χρήση κατάλληλης μουσικής ενισχύει κατά πολύ την ροή του παιχνιδιού μαγνητίζοντας και "υπνωτίζοντας" το χρήστη. Όπως μας περιγράφει και ο σχεδιαστής και παραγωγός παιχνιδιών Tom Meigs στο βιβλίο του Ultimate Game Design: Building Game Worlds το 2003 ^[12], η αλλαγή του κομματιού της μουσικής που ακούει ο παίχτης, αλλά ακόμη και του βήματος της μουσικής, μπορεί να προϊδεάσει μια επερχόμενη έντονη κατάσταση, ενώ κάποιο εφέ στο βάθος μπορεί ακόμη να χρησιμοποιηθεί για να οδηγήσει τον παίχτη. Η χρήση της τεχνολογίας τρισδιάστατου ήχου, με ήχους που ακούγονται από ηχεία αντίστοιχα με το που κοιτάζει ο χρήστης, οδηγούν στη δημιουργία μιας πιο αληθοφανούς και συνάμα τρομακτικής ατμόσφαιρας.

Όργανα που ενδείκνυται για τη μουσική σε τέτοιες καταστάσεις είναι συνήθως, αρμόνια και κιθάρες, σε μπάσες νότες, και πάρα πολλοί περιβαλλοντικοί ήχοι που βρίσκονται σε αρμονικότητα μεταξύ τους. Όπως μας περιγράφουν και οι John Feil και Marc

Scattergood ^[14], σε σκηνές έντασης απότομοι ήχοι σε υψηλές νότες μπορούν να δημιουργήσουν ακριβώς αυτό που χρειαζόμαστε, κάνοντας τον χρήστη να πετάγεται κυριολεκτικά από την καρέκλα του. Ηχητικά εφέ όπως μικρές ηχώ από το βάδισμα, το στάξιμο νερού, τον αέρα ή άλλα στοιχεία του περιβάλλοντος βοηθούν στη δημιουργία της ατμόσφαιρας γενικά και δίνουν καλύτερη αίσθηση του περιβάλλοντος. Οι ήχοι από τα διάφορα τέρατα με τα οποία ίσως έρθει αντιμέτωπος ο παίχτης, είναι συνήθως βρυχηθμοί ή κραυγές και η σωστή χρήση τους φέρνει πολύ τρομακτικά αποτελέσματα όπως μας αναφέρει και ο John Hübner στο άρθρο του για τη μουσική και τον ήχο στις ταινίες τρόμου^[9].

3.2.2.4 Κάμερες

Η τοποθέτηση των καμερών είναι ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο. Η λανθασμένη τοποθέτηση της μπορεί να κάνει ολόκληρες σκηνές να χάσουν τη μαγεία τους, να προδώσουν στοιχεία της άμεσα εξελισσόμενης πλοκής και να καταστρέψουν την ατμόσφαιρα που προσπαθούμε να φτιάξουμε όπως μας αναφέρει ο Tom Meigs ^[12]. Στα παιχνίδια ΤΔΠ πολλές φορές επιλέγουμε τις σταθερές κάμερες, ειδικά στους εσωτερικούς χώρους, καθώς αυτό βοηθά στην καθοδήγηση του παίχτη στους διάφορους γρίφους, αλλά και τους δημιουργούς στη δημιουργία, πιο ατμοσφαιρικών σκηνικών. Αρκετές φορές επιλέγεται η χρήση προοπτικής πρώτου προσώπου, ειδικά σε παιχνίδια με πιο έντονο το στοιχείο της δράσης. Σε εξωτερικούς χώρους όμως είναι προτεινόμενη η χρήση προοπτικής τρίτου προσώπου, με την κάμερα να βρίσκεται πίσω και ελαφρός πάνω από τον χαρακτήρα του παίχτη, διευκολύνοντας έτσι την εξερεύνηση μεγάλων χώρων.

3.2.2.5 Κομμένες Σκηνές

Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα η ιστορία ενός ΤΔΠ παιχνιδιού είναι από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του. Όπως μας αναφέρει στο βιβλίο του Game Design, 2nd Edition ο Bob Bates το 2004 ^[6], για την εξέλιξη αυτής της ιστορίας και την προώθηση του παιχνιδιού χρησιμοποιούνται σκηνές στις οποίες ο παίχτης δεν ελέγχει το χαρακτήρα του και αποτελεί απλά θεατή της εξέλιξης. Οι σκηνές αυτές είναι το στοιχείο που κάνει τα παιχνίδια ΤΔΠ να μοιάζουν τόσο πολύ με ταινίες τρόμου και μπορούν να χρησιμοποιούν τα γραφικά του παιχνιδιού χωρίς αυτό να είναι απαραίτητο καθώς μπορεί να είναι εντελώς ξεχωριστά βίντεο, ακόμη και με πραγματικούς ανθρώπους. Ο έξυπνος σχεδιασμός αυτών καθώς και οι διάλογοι που ίσως να εξελίσσονται μέσα σ' αυτές μπορούν να κάνουν ένα παιχνίδι να ξεχωρίσει και να κάνουν τον παίχτη ακόμη πιο αγχώδη για την εξέλιξη της πλοκής. Όπως μας εξηγεί και ο Bob Bates ^[6] μέσα από αυτές μπορούμε να παρουσιάσουμε χαρακτήρες να τους αναπτύξουμε και με έξυπνους διαλόγους να δώσουμε στον παίχτη την αίσθηση του ότι γίνονται κι άλλα πράγματα στον κόσμο του παιχνιδιού που δεν τα ελέγχει. Είναι συνήθως ο καλύτερος τρόπος για να εκτυλίσσεται η πλοκή ενώ παράλληλα είναι αυτό που αναζητά ο χρήστης, για να κατανοήσει με την ιστορία. Παρόλα αυτά όπως γίνεται προφανές στο βιβλίο Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games των Tracy Fullerton, Christopher Swain και Steven Hoffman το 2004 ^[16], πρέπει να

διατηρούνται σε όσο το δυνατόν μικρότερες ποσότητες καθώς η υπερβολική χρήση τους μπορεί να έχει το αντίθετο αποτέλεσμα αποκόβοντας την αλληλεπίδραση του παίχτη με τις δράσεις του χαρακτήρα, και καταστρέφοντας έτσι την ομαλότητα του παιχνιδιού.

3.2.3 Τρόπος Παιχνιδιού

Ο τρόπος παιχνιδιού στα παιχνίδια ΤΔΠ πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο απλός και εύκολος αλλά ταυτόχρονα ενδιαφέρον και όχι μονότονος, ενώ το περιβάλλον της οθόνης του παίχτη πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο διακριτικό και λειτουργικό καθώς δε θέλουμε να απορροφά την προσοχή του παίχτη από το περιβάλλον αλλά παράλληλα να του δίνει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται.

3.2.3.1 Χειρισμός

Ο χειρισμός πρέπει να επιτρέπει στον παίχτη την ολοκλήρωση όλων των δυσκολιών του παιχνιδιού με τουλάχιστον έναν τρόπο, καθώς και την πλοήγησή του μέσα στον κόσμο με τρόπο τέτοιο ώστε ο παίχτης να μπορεί να αντιληφθεί και να αντιδράσει στις διάφορες καταστάσεις που εξελίσσονται. Στα παιχνίδια που περιλαμβάνουν και σύστημα μάχης ο χειρισμός είναι μια τεράστια πρόκληση καθώς ένα πολύπλοκο σύστημα χειρισμού μπορεί να κάνει το παιχνίδι εξωφρενικά δύσκολο και παράλληλα απωθητικό, ενώ ένα απλό και εύκολο σύστημα να το κάνει υπερβολικά εύκολο και βαρετό, όπως αναφέρει στο βιβλίο του και ο Bob Bates^[6]. Εκτενής έλεγχος πρέπει να πραγματοποιηθεί από διαφορετικού τύπου παίχτες για να βρεθεί εκείνη η χρυσή τομή ανάμεσα στις δύο προηγούμενες καταστάσεις, όπου το παιχνίδι γίνεται ενδιαφέρον και εθιστικό.

Πολλά παιχνίδια ΤΔΠ χρησιμοποιούν και διάφορα άλλα μέσα για να βοηθήσουν τον παίχτη και να τον προετοιμάσουν για τις καταστάσεις που του επιφυλάσσουν όπως για παράδειγμα στο *Silent Hill* ο παίχτης περιπλανιόνταν με ένα φακό και ένα ραδιόφωνο που είχε μαζί του, το οποίο παρήγαγε παράσιτα όποτε κάποιος εχθρός πλησίαζε. Στο παιχνίδι του [Clive Barker's Undying](#) της [Electronic Arts](#) το 2001, ο παίχτης είχε μια μαγική πέτρα η οποία φωτιζόταν στην παρουσία μαγικών πλασμάτων και επέτρεπε στο χρήστη να παρακολουθεί καταστάσεις που εξελισσόταν στον πνευματικό κόσμο, ενώ στο *Fatal Frame* της Tecmo ο παίχτης χρησιμοποιεί μια φωτογραφική μηχανή για να παγιδεύσει τα πνεύματα που τον ακολουθούν καθώς και να δει και να ανοίξει πόρτες που είναι αόρατες στο γυμνό μάτι. Τα παραπάνω παραδείγματα μαρτυρούν μερικά ιδιαίτερα συστήματα χειρισμού που έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς στα παιχνίδια ΤΔΠ και μαρτυρούν πως οι επιτυχημένοι τίτλοι του είδους συνήθως συνοδεύονται από ένα καινοτόμο σύστημα παιχνιδιού όπως διαφαίνεται από το βιβλίο των Bernard Perron και Cliver Barker^[11].

3.2.3.2 Χαρακτήρες και Εχθροί

Καθώς στα περισσότερα παιχνίδια ο χαρακτήρας που χειρίζεται ο παίχτης είναι μπροστά του στη μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει να είναι καλά σχεδιασμένος και με πολλά πολύγωνα για να μην κουράζει.

Οι εχθροί από την άλλη πρέπει να δένουν με την ιστορία και να είναι ανάλογα σχεδιασμένοι και φωτισμένοι ώστε να προκαλούν τρόμο στον παίχτη όταν εμφανίζονται. Επίσης ο προγραμματισμός της νοημοσύνης τους πρέπει να τους επιτρέπει να πραγματοποιούν τις επιθυμητές κινήσεις, και να είναι ανάλογος της δυσκολίας που επιθυμούμε στο παιχνίδι μας. Υπερβολικά έξυπνοι χαρακτήρες μπορεί να μην είναι πάντα αυτό που επιζητούμε. Ο αριθμός τους επίσης πρέπει να εξετάζεται προσεκτικά καθώς μεγάλος αριθμός τους μπορεί να οδηγήσει στο να φτάσει ο παίχτης στο τέλος του παιχνιδιού με ένα πλήθος εχθρών να τον κυνηγά, ενώ ένας μικρός αριθμός μπορεί να κάνει το παιχνίδι υπερβολικά εύκολο, όπως αναφέρει στο βιβλίο του και ο Bob Bates ^[6:116].

3.2.3.3 Ροή του παιχνιδιού

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία είναι η ροή του παιχνιδιού και πως αυτή παρουσιάζεται στον παίχτη. Πρέπει να γίνεται σταδιακά και με τρόπο τέτοιο ώστε να μπορεί ο παίχτης να αφομοιώσει την πλοκή και παράλληλα να φανταστεί τη συνέχεια. Διάφορες περιοχές που αρχικά ήταν ανοιχτές, πρέπει να αποκλείονται από τον παίχτη αν δεν υπάρχει λόγος επιστροφής του σ' αυτές καθώς σε περίπτωση που δεν του είναι προφανής η συνέχεια κάποια χρονική στιγμή, οι περιοχές αυτές συντελούν στην δημιουργία παράνοιας στον παίχτη. Ακόμη πρέπει για κάθε επίπεδο, να είναι εύκολα αναγνωρίσιμος ο στόχος του παίχτη, καθώς και να υπάρχει μια συνέχεια στην κατεύθυνσή του προς τους διάφορους μικρότερους στόχους που οδηγούν στην περάτωση του παιχνιδιού. Εδώ πρέπει να τονιστεί πως οι στόχοι αυτοί πρέπει να έχουν μια σταθερά αυξανόμενη δυσκολία η οποία θα έχει και τις κατάλληλες ανταμοιβές για τον παίχτη, καθώς η μη ανταμοιβή του παίχτη μετά το πέρας μιας εξωφρενικά δύσκολης δοκιμασίας έχει ως αποτέλεσμα τον εκνευρισμό του και την καταστροφή της ομαλότητας του τρόπου παιχνιδιού, όπως αναφέρει στο βιβλίο του και ο Bob Bates ^[6:115].

5. Το Dreamer σε σχέση με υπόλοιπα παιχνίδια του είδους του

Το Dreamer είναι ένα παιχνίδι Τρόμου Δράσης-Περιπέτειας που παντρεύει το παλιό με το νέο στο είδος. Χρησιμοποιώντας έναν τεράστιο τρισδιάστατο κόσμο, μέσα στον οποίο ο παίχτης μπορεί να περιηγηθεί ελεύθερα σε προοπτική τρίτου προσώπου, και ένα σύνολο από έξυπνα διαμορφωμένους εσωτερικούς χώρους, στους οποίους ο παίχτης καλείτε να αντιμετωπίσει ένα μεγάλο σύνολο δυσκολιών για να καταφέρει να δραπετεύσει από αυτό το εφιαλτικό περιβάλλον. Χαμηλός φωτισμός, δύσκολοι γρίφοι, τέρατα που περιμένουν να εξοντώσουν τον παίχτη σε κάθε ευκαιρία και απρόσμενες παγίδες που μπορούν να αποβούν μοιραίες, σε μερικούς από τους πιο τρομακτικά σχεδιασμένους εσωτερικούς χώρους, το Dreamer έρχεται να βάλει τον χρήστη να τρέχει κυριολεκτικά για τη ζωή του, καθώς ο χρόνος είναι ο μεγαλύτερος εχθρός του. Μια περιπέτεια τρόμου που συνδυάζει την ατμόσφαιρα του Silent Hill με το άγχος του Cloak Tower. Μια διερεύνηση στον αχαρτογράφητο χώρο των ονείρων, όπου όλα είναι πιθανά, και μια ιστορία που μας φέρνει αντιμέτωπους με τους εσωτερικούς μας φόβους, μέσα από μια κατάσταση τόσο οικία. Το Dreamer προσφέρει ένα φανταστικό τρομακτικό σενάριο, που θα προβληματίσει και θα καθηλώσει, καθώς φέρνει πολλά ανεξήγητα φαινόμενα μέσα σε μια ιστορία, και σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, δε στηρίζεται στη βία και το αίμα για να προκαλέσει φόβο στον παίχτη, αλλά παίζει με τις ήδη υπάρχουσες φοβίες του, δίνοντας τους μια τρομακτική εξήγηση. Έτσι πηγαίνουμε ένα βήμα παραπέρα από τα αντίστοιχα παιχνίδια του είδους όπως το Silent Hill, ενώ παράλληλα δημιουργούμε προκλήσεις πολύ πιο φιλικές για το χρήστη και παράλληλα πιο ξεχωριστές, από αυτές του σημάδεψε και χτύπα των άλλων παιχνιδιών όπως το Resident Evil. Επίσης επειδή προφανώς δεν μπορούμε να συναγωνιστούμε την ποιότητα των εφέ και των βίντεο των αντίστοιχων παιχνιδιών του είδους, στο Dreamer στοχεύουμε στη δημιουργία ενός παιχνιδιού που με την εύκολη χρήση του και την εξυπνάδα των γρίφων του θα αποτελεί μια δελεαστική εναλλακτική επιλογή.

Σε αντίθεση με τους περισσότερους τίτλους της αγοράς που περιέχουν όλο το παιχνίδι σε μια ολοκληρωμένη έκδοση, το Dreamer έχει σχεδιαστεί για μηνιαίες εκδόσεις. Κάθε μήνα θα εκδίδεται ένα νέο επεισόδιο που θα προωθεί την πλοκή και θα παρουσιάζει νέες προκλήσεις στους χρήστες. Ένα τέτοιο εγχείρημα είναι νέο για το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών αλλά με την σωστή προώθηση και εξέλιξη έχει όλα τα φόντα για ένα αποδοτικό αποτέλεσμα. Αυτό μπορεί να διαφανεί αρκετά εύκολα αν παρατηρήσουμε την έκρηξη στον αριθμό των σειρών τρόμου στην τηλεόραση, και των ταινιών τρόμου στον κινηματογράφο, πράγμα που μαρτυρά από μόνο του την ύπαρξη ενός τεράστιου κοινού για το είδος.

5.1 Περίληψη του Παιχνιδιού

5.1.1 Φιλοσοφία του παιχνιδιού

Τα όνειρα πάντα αποτελούσαν ένα ανεξήγητο μυστήριο για τον άνθρωπο. Διάφορες ερμηνείες έχουν δοθεί κατά καιρούς για παιχνίδια του υποσυνείδητου, και φανταστικές καταστάσεις που προέρχονται από κρυφές μας επιθυμίες. Οι εφιάλτες πιο συγκεκριμένα πάντα αποτελούσαν μια πηγή τρόμου για τον άνθρωπο καθώς μέσα σε αυτούς ο εγκέφαλός μας, αναπαράγει συναισθήματα που ζούμε σε πραγματικές καταστάσεις και μ' αυτό τον τρόπο οι εμπειρίες μας στον ονειρικό κόσμο φαντάζουν πραγματικές. Δεν είναι μάλιστα λίγες οι περιπτώσεις που τα όνειρα προκαλούν και ψυχοσωματικές παθήσεις στους ανθρώπους. Καθώς το σώμα μας πέφτει σε ύπνο η ψυχή αφήνεται ελεύθερη σε πραγματικότητες που η λογική δεν μπορεί να εξηγήσει. Τι θα γινόταν άραγε αν μια οντότητα σ' αυτές τις πραγματικότητες προσπαθούσε να μας εγκλωβίσει εκεί και πως θα ήταν δυνατό να γυρίσουμε πίσω; Τι θα παθαίναμε αν μέναμε σ αυτό το χώρο περισσότερη ώρα απ' όσο έπρεπε κανονικά; Αυτή η υπόθεση είναι η πηγή έμπνευσης της ιστορίας του παιχνιδιού μας όπου ο ήρωας ουσιαστικά ζει μια ονειρική κατάσταση στην φυσική του πραγματικότητα. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούμε μια κατάσταση που εναλλάσσεται ανάμεσα στον κόσμο των ονείρων, την πραγματικότητα και τον κόσμο των ψυχών μέσα στους οποίους ο ήρωας μας προσπαθεί να βρει διέξοδο από την κατάσταση στην οποία έχει εμπλακεί.

5.1.2 Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του πρώτου παιχνιδιού είναι να ανακαλύψει ο παίχτης τι συμβαίνει και να βρει τη διέξοδο από αυτό τον τεράστιο κόσμο, πριν ο χρόνος του τελειώσει. Στην προσπάθειά του αυτή θα έρθει αντιμέτωπος με ένα άγριο και αφιλόξενο περιβάλλον, το οποίο θα δυσκολεύει την κίνηση του, καθώς και με τους ναούς που κρύβουν τα μυστικά για την αποκάλυψη της αλήθειας, αλλά είναι δύσβατοι και γεμάτοι με παγίδες και γρίφους που ο χρήστης πρέπει να υπερνικήσει. Ο ήρωας μας θα πρέπει να υπερβεί όλες τις δυσκολίες, να μαζέψει τα μυστικά αντικείμενα, να νικήσει τους αντιπάλους και να λύσει τον γρίφο γύρω απ τον περίεργο αυτό κόσμο.

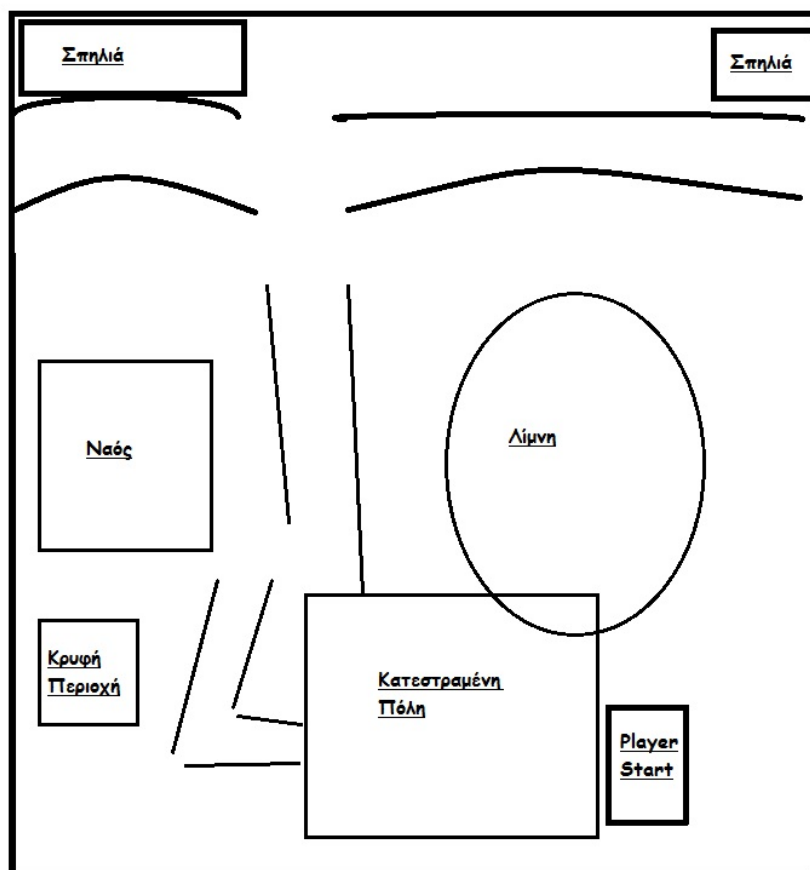
Για να ολοκληρώσει το παιχνίδι ο χρήστης πρέπει να καταφέρει να συγκεντρώσει και τα 4 ιερά αντικείμενα. Τότε θα ανοίξει μπροστά του ο δρόμος για την έξοδο. Μετά την ολοκλήρωση του πρώτου επιπέδου αυτή η έξοδος να οδηγεί στην αρχή του επόμενου επεισοδίου.

Συνολικά θα υπάρξουν αρκετά επεισόδια, καθένα από τα οποία θα είναι αυτοτελές όπως το πρώτο που περιγράφηκε παραπάνω, ή σε μερικές περιπτώσεις χωρισμένο σε δύο μέρη αν η έκταση του είναι μεγαλύτερη από την επιθυμητή. Με αυτό τον τρόπο θα αποκαλύπτεται η μεγαλύτερη ιστορία του παιχνιδιού, χωρίς να χρειάζεται να την παρουσιάσουμε μέσα από εξαντλητικά μέσα, και γεγονότα που εξελίχθηκαν στο παρελθόν της ιστορίας του παιχνιδιού οδηγώντας στις παρούσες καταστάσεις.

5.1.3 Διαδικασία Υλοποίησης

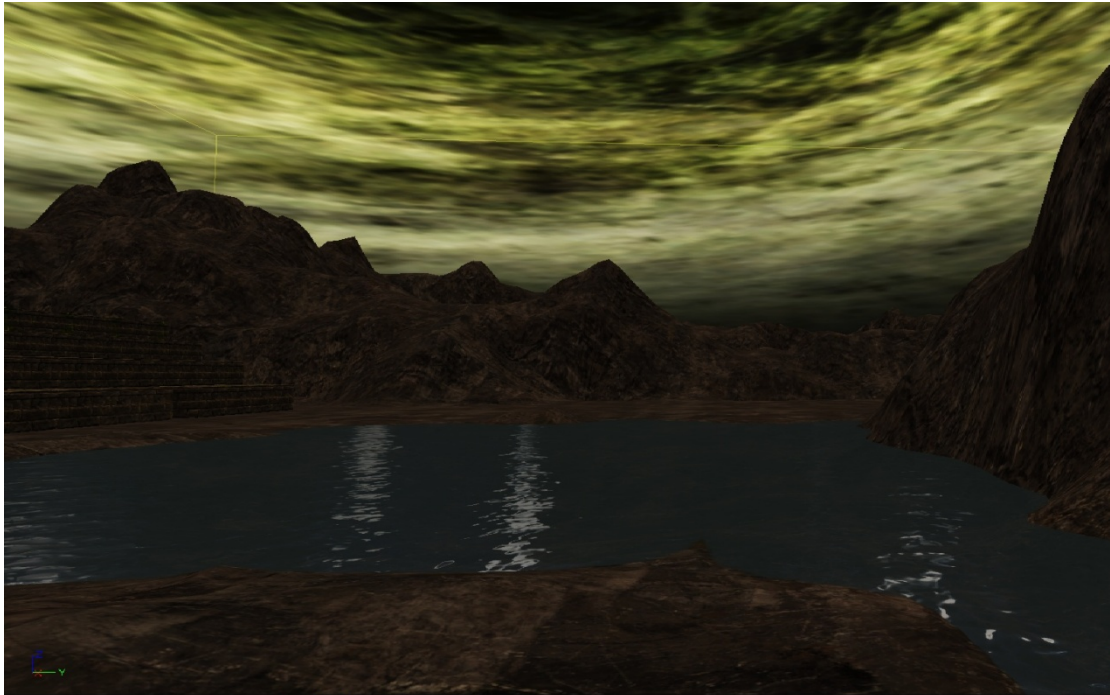
Η διαδικασία υλοποίησης του Dreamer δεν ήταν απλή. Δεδομένου ότι η ομάδα αποτελούνταν από ένα μόνο άτομο, κάποιες σχεδιαστικές αποφάσεις έπρεπε να παρθούν, σχετικά με την υλοποίηση των επιμέρους στόχων. Όπως περιγράφει την διαδικασία υλοποίησης ο Erik Bethke στο βιβλίο του Game Development and production το 2003 [\[18\]](#), αρχικά σχεδιάστηκε η ιστορία του παιχνιδιού, με το υπόβαθρο και την εξέλιξη του πρώτου επεισοδίου. Στη συνέχεια κατασκευάστηκε το Έγγραφο Σχεδιασμού Παιχνιδιού, το οποίο περιέγραφε λεπτομερώς όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και την ακριβή ιδέα για την υλοποίησή τους, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στη συνέχεια σαν χάρτης για τη δημιουργία του παιχνιδιού. Δεδομένου ότι δεν υπήρχαν επαρκείς γνώσεις δημιουργίας όλων των αντικειμένων αποκλειστικά για το συγκεκριμένο παιχνίδι, αποφασιστικέ να γίνει χρήση των ήδη υπαρχόντων από τη μηχανή γραφικών ή εύρεση έτοιμων μέσω του διαδικτύου. Έτσι μετά από διερεύνηση όλων διατιθέμενων αντικειμένων, επιλέχθηκαν κάποια που ταίριαζαν στο μοτίβο μας και άρχισε ο σχεδιασμός των πρώτων περιοχών.

Αρχικά σχεδιάστηκε σε χαρτί μια κάτοψη του κόσμου,

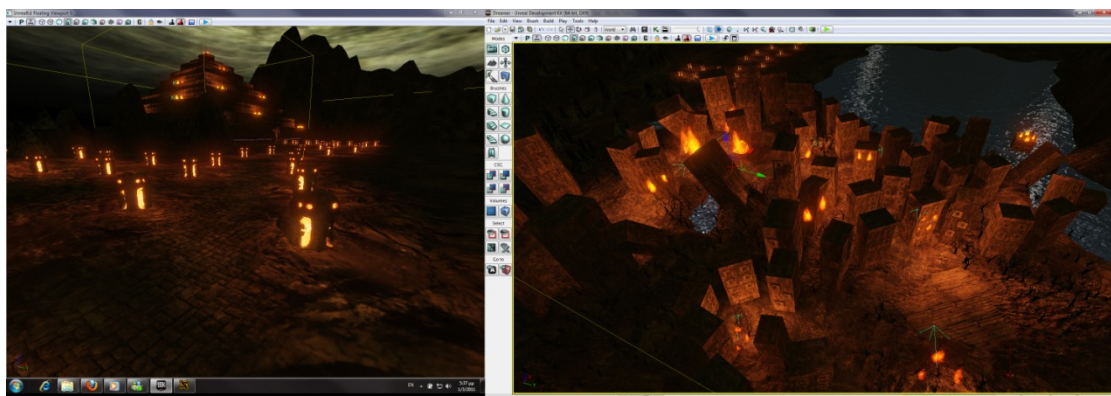


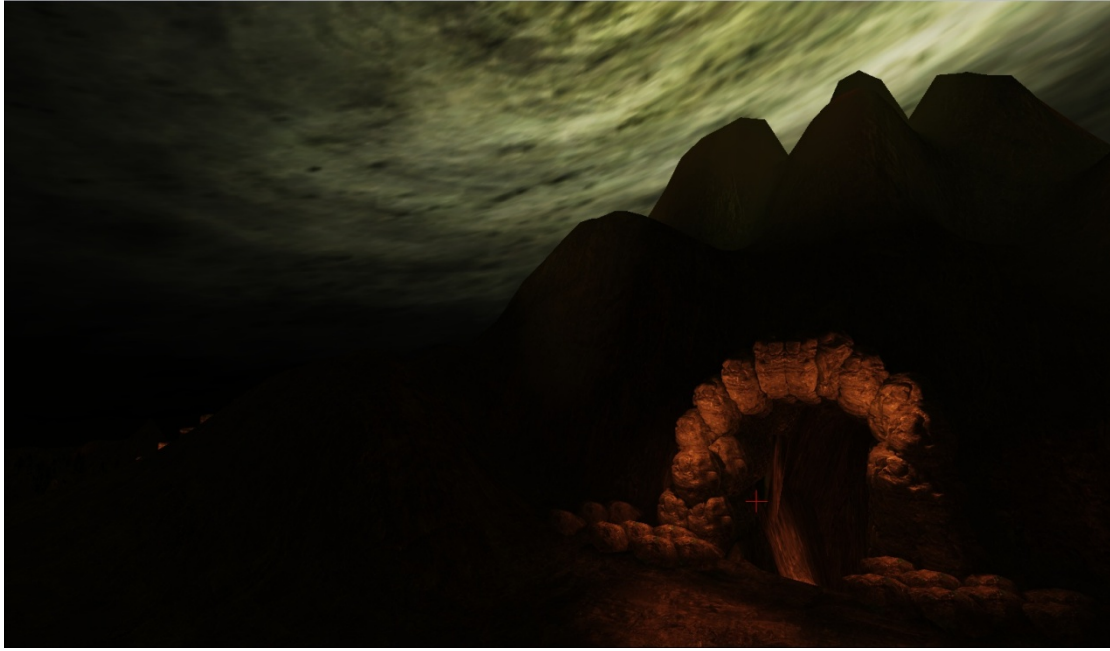
στην οποία έγιναν οι αναγκαίες αλλαγές ώστε όλοι οι χώροι να βρίσκονται σε λογική απόσταση μεταξύ τους και να μην είναι άμεσα ορατοί ο ένας από τον άλλο. Αφού αποφασίστηκε η τοποθεσία που θα φιλοξενούσε τον καθένα από τους ειδικούς χώρους που

θα φιλοξενούσαν τις ειδικές παγίδες και τα αντικείμενα που πρέπει να συλλέξει ο παίχτης, σχεδιάστηκε το πρωταρχικό επίπεδο, και σκιαγραφήθηκε ώστε να δίνει μια "πρόχειρη" αίσθηση του κόσμου όπως συνιστά και ο Tom Meigs ^[12].



Σχεδιάστηκαν τα πρώτα βουνά και το οροπέδιο που θα φιλοξενούσε τις δύο βασικές περιοχές. Στη συνέχεια σχεδιάστηκαν τα πατώματα του ναού ο οποίος αποτέλεσε σημείο αναφοράς για τη δημιουργία των υπολοίπων περιοχών και υπολογίστηκε η ακριβής θέση των άλλων δύο περιοχών για να απέχουν ίδια απόσταση από αυτόν δίνοντας τη δυνατότητα στον παίχτη να ολοκληρώσει όλες τις βασικές περιοχές με όποια σειρά επιθυμεί.

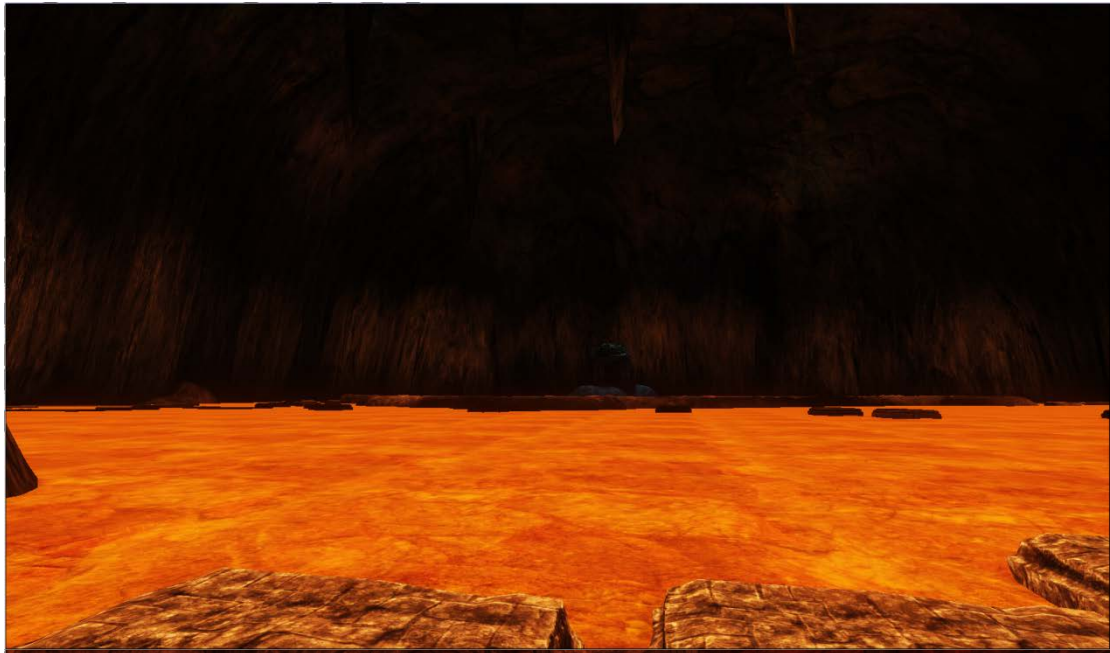


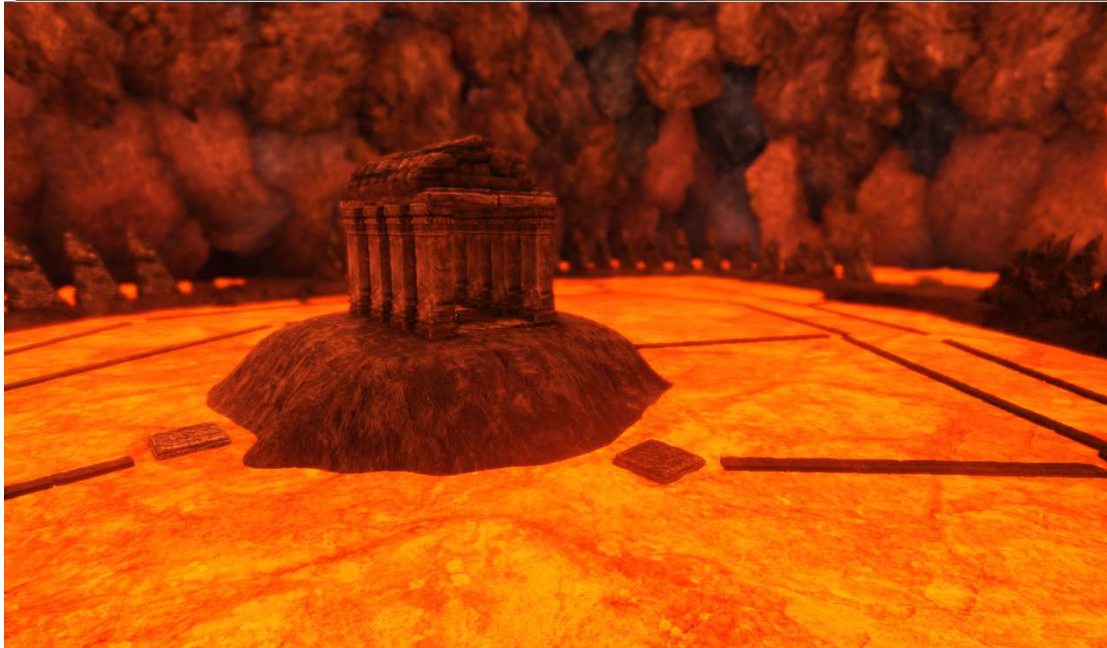


Ακολούθησε η δημιουργία του θόλου που περικλείει τον κόσμο, καθώς και ο σχηματισμός των 2 νέων εδαφών που αποτελούν τα πατώματα για τη σπηλιά και τον βαθύ τάφο. Αφού τοποθετήθηκαν και δημιουργήθηκαν οι ενώσεις με τον κεντρικό χάρτη, συνεχίστηκε η αύξηση της λεπτομέρειας του κεντρικού επιπέδου. Σχηματίστηκαν τα βουνά που περικλείουν το χάρτη, η λίμνη και γενικότερα έγινε μεγαλύτερη διαμόρφωση του ήδη υπάρχοντος χώρου. Το πρόβλημα που παρουσιάστηκε εδώ ήταν η σκιαγράφιση των επιμέρους περιοχών όπου δεν έφτανε το φως από τις κεντρικές περιοχές, δεδομένου ότι το παιχνίδι έχει σκοτεινή ατμόσφαιρα και περιορισμένες ισχυρές πηγές φωτός. Αυτό αποτελούσε δίκωπο μαχαίρι, καθώς από τη μια κάποια γενική πηγή φωτός είχε το ρίσκο να κάνει τις υπόλοιπες περιοχές πού φωτισμένες και να χαλάσει την ατμόσφαιρα, από την άλλη οι ολοσκοτεινές περιοχές επίσης δεν βοηθούσαν. Εδώ τη λύση έδωσε η ομίχλη, που με τον μικρό φωτισμό που εκπέμπει έκανε όλο το χώρο να φωτίζεται όσο ήταν επιθυμητό καθώς και περιόριζε την ορατότητα του παίχτη στον ορίζοντα όπως μας περιγράφει ο Tom Meigs ^[12].



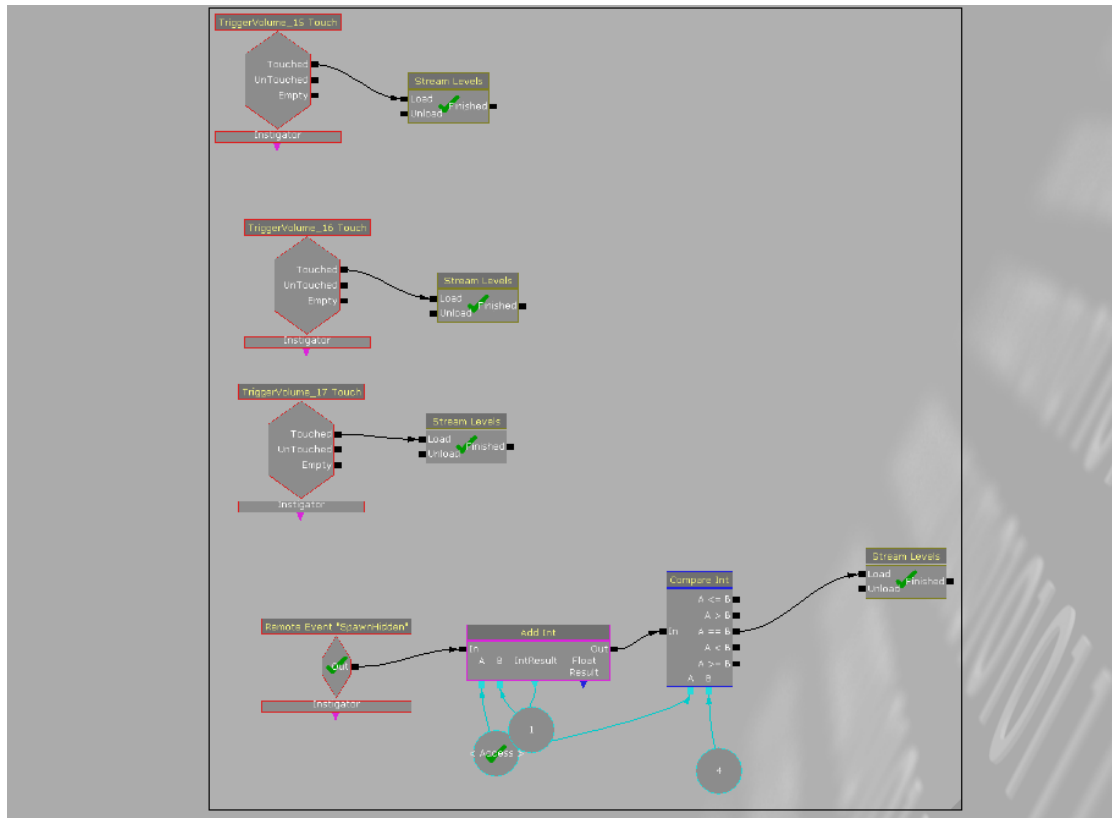
Στη συνέχεια χωρίστηκε το διάγραμμα στις επιμέρους περιοχές. Αρχικά δημιουργήθηκε η κατεστραμμένη πόλη στην αρχή του παιχνιδιού. Επειδή ήταν πλέον απαραίτητο προστέθηκαν τα υλικά της επιφάνειας του τερέν και σκιαγραφήθηκε ο δρόμος που διασχίζει το χάρτη και πρέπει να ακολουθήσει ο παίχτης. Τα δέντρα και οι βράχοι προστέθηκαν πάνω στο κεντρικό επίπεδο σαν διακοσμητικά στρώματα. Στη συνέχεια σχεδιάστηκαν οι επιμέρους περιοχές. Σε κάθε περιοχή αρχικά σχεδιαζόταν το περίγραμμα και σχηματιζόταν οι επιμέρους περιοχές ή δωμάτια, στη συνέχεια τοποθετούνταν τα βασικά στοιχεία του δωματίου και με τέλος με το Kismet, το οποίο είναι η εικονική προγραμματιστική γλώσσα που χρησιμοποιείτε για τον προγραμματισμό τελικών στοιχείων της μηχανής γραφικών, προγραμματιζόταν οι λειτουργίες τους. Όταν οι λειτουργίες έφταναν στο επιθυμητό σημείο συμπληρωνόταν το δωμάτιο με τις κατάλληλες διακοσμήσεις, όπως είχε παρουσιαστεί στην ιστορία ^[12]. Μερικές αλλαγές πραγματοποιούνταν για χάριν λειτουργικότητας σε συγκεκριμένες περιοχές, και τέλος προστέθηκε ο φωτισμός. Στη συνέχεια παραθέεται η διαδικασία δημιουργίας για μια από τις επιμέρους περιοχές και 4 στάδια της δημιουργίας της.



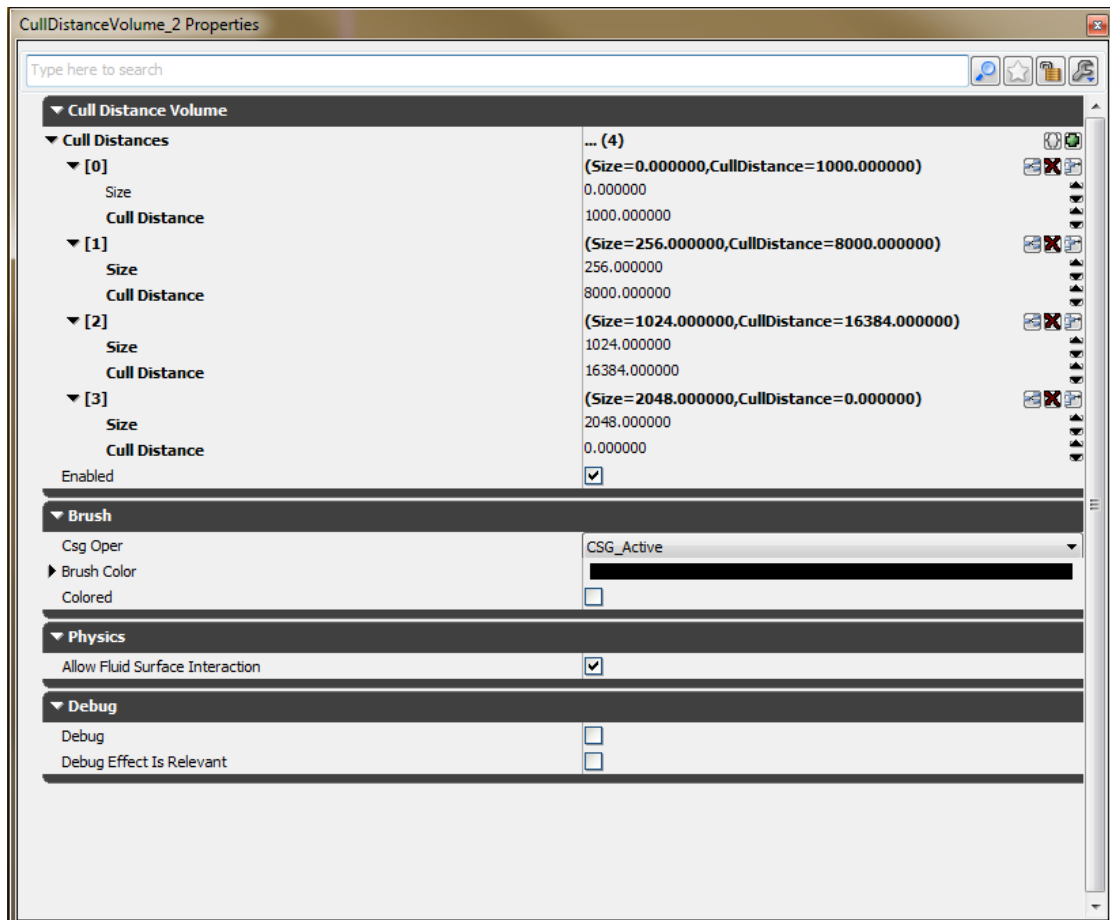


Στο σημείο αυτό άρχισε να παρουσιάζεται ένα πρόβλημα. Όσο μεγάλωνε ο χάρτης και όσο εμπλουτιζόταν, αύξανε αρκετά και ο χρόνος χτισίματος του φωτισμού, καθώς επίσης φτάναμε και στο όριο μεγέθους κάθε ξεχωριστού χάρτη που μας δίνει η μηχανή γραφικών. Έτσι λήφθηκε η απόφαση να χωριστεί ο κόσμος του παιχνιδιού σε ξεχωριστούς χάρτες για τις επιμέρους περιοχές. Για λόγους εργονομίας ο Ναός παρέμεινε κομμάτι του κεντρικού χάρτη. Ο χάρτης της κάθε επιμέρους περιοχής φορτώνετε πριν αυτή η περιοχή να γίνει ορατή στον παίχτη ώστε να μην έχουμε ανεπιθύμητα αποτελέσματα. Έτσι χτίστηκαν οι επιμέρους περιοχές με τελειωμένα όλα τα επιμέρους κομμάτια τους και εισήχθηκαν στον κεντρικό χάρτη με τη βοήθεια του Kismet και διαφόρων μονάδων σκανδάλης, δηλαδή μονάδες στο χάρτη που ξεκινούν διαδικασίες, που τοποθετήθηκαν στους δρόμους που

οδηγούν στην κάθε περιοχή.



Ακόμη όμως παρουσιαζόταν ένα πρόβλημα επιβάρυνσης των γραφικών στις μεγάλες και ανοιχτές περιοχές και γι' αυτό το λόγο δημιουργήθηκαν διαδοχικοί τομείς απόκρυψης (Cull Distance Volumes) οι οποίοι αποτρέπουν διάφορα αντικείμενα από το να φορτωθούν από την κάρτα γραφικών μας όταν βρίσκονται σε μια μεγάλη απόσταση. Επίσης εισήχθηκε ένα σύστημα επιπέδου λεπτομέρειας βάθους, με σκοπό τα αντικείμενα που βρίσκονται μακριά να μην παρουσιάζονται με ιδιαίτερη λεπτομέρεια στον παίχτη, και για κρύψουμε την έλλειψη λεπτομέρειας καθώς και τα αντικείμενα που κρυβόταν, εισάγαμε επίσης ένα εφέ θόλωσης της εικόνας που βρίσκεται σε απόσταση μεγαλύτερη της προκαθορισμένης, από τον παίχτη.



Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα αποτέλεσε η εύρεση χαρακτήρα καθώς κανένα από τα πρότυπα του UDK δεν ήταν κοντά στη θεματολογία μας. Επίσης όπως αναφέραμε και προηγουμένως δεδομένου ότι το παιχνίδι μας εξελίσσεται σε προοπτική τρίτου προσώπου, ο χαρακτήρας πρέπει να είναι καλά σχεδιασμένος για να μην κουράζει τον παίχτη. Έτσι μετά από εκτεταμένη αναζήτηση στο διαδίκτυο βρέθηκε ένας δωρεάν χαρακτήρας ο οποίος δεν υπόκειται σε διάφορους κανόνες πληρωμής, και στη συνέχεια μετά από προσπάθεια και χρήση της δοκιμαστικής έκδοσης του [3d studio Max](#) και των πληροφοριών για την λειτουργικότητα και ενσωμάτωση χαρακτήρων σε παιχνίδια από το βιβλίο [3ds Max Animation with Biped](#) των Michele Bousquet και Michael McCarthy ^[2],

επιτεύχθηκε η εισαγωγή του χαρακτήρα και μερικών ειδικών animations στη μηχανή UDK



με πλήρη λειτουργικότητα.

Καθώς ο κόσμος έφτανε σε ένα αρκετά καλό επίπεδο ολοκλήρωσης, η κάμερα άρχισε να γίνεται πρόβλημα καθώς η κίνηση του παίχτη δυσκολευόταν αρκετές φορές από την αδυναμία της κάμερας να του προβάλλει το επιθυμητό οπτικό πεδίο. Έτσι αποφασίστηκε να δημιουργηθεί μια νέα κάμερα με τη χρήση κώδικα όπως παρουσιάζεται στο παράρτημα Α ^[13.4], πράγμα που προέβλεπε ανασχεδιασμό όλων των κυρίων κλάσεων του παιχνιδιού. Από τις κλάσεις αυτές διαγράφηκαν διάφορες συναρτήσεις για τη χρήση όπλων, και για ελέγχους στο multiplayer, καθώς το παιχνίδι μας δεν τα υποστηρίζει. Έπειτα χρειάστηκε να γίνει ανακατασκευή του GUI καθώς έδειχνε στοιχεία άχρηστα για τον παίχτη όπως ο αριθμός πυρομαχικών και ο αριθμός των ατόμων που σκότωσε. Επίσης μέσα από κώδικα δημιουργήθηκαν οι νέες αντίστοιχες κλάσεις όπως περιγράφηκε νωρίτερα, για αυτό το σκοπό.

Στη συνέχεια προστέθηκε ο ήχος διαφόρων στοιχείων πάνω στο χάρτη, όπως η φωτιά, το νερό, η λάβα και οι κατολισθήσεις. Η επαναλαμβανόμενη μουσική προστέθηκε σε διάφορα σημεία του χάρτη και αλλάζει σύμφωνα με την αίσθηση που δίνει η κάθε περιοχή καθώς και πολλοί δευτερεύοντες ήχοι περιβάλλοντος για να δημιουργηθεί μια πιο τρομακτική ατμόσφαιρα. Τέλος σχεδιάστηκαν και προστέθηκαν οι κομμένες σκηνές για την εξιστόρηση της ιστορίας μας και την καθοδήγηση του παίχτη μέσα στον κόσμο. Σ' αυτές προστέθηκαν και υπότιτλοι για την καλύτερη κατανόησή τους.

Όταν ολοκληρώθηκε η διαδικασία δημιουργίας ακολουθήθηκε μια σειρά δοκιμών όπως προτείνεται από τον Mark H. Walker στο βιβλίο του Games that sell ^[17:56], για την εξερεύνηση διαφόρων προβλημάτων που μπορεί να υπήρχαν καθώς και την εξακρίβωση του πόσο διασκεδαστικό είναι το παιχνίδι. Στις δοκιμές χρησιμοποιήθηκε μια ομάδα

τυχαίων παιχτών με τους οποίους συζητήθηκαν τα διάφορα σημεία του παιχνιδιού και στη συνέχεια υπήρξαν μερικές διορθώσεις, όχι προς την ευχαρίστηση των συγκεκριμένων παιχτών αλλά προς τα σημεία που δεν αντικατόπτριζαν τον αρχικό σκοπό τους.

5.1.4 Σχόλια, Κριτικές και Διορθώσεις

Μετά την κυκλοφορία μιας ολοκληρωμένης έκδοσης του παιχνιδιού στο διαδίκτυο, η οποία κατεβάστηκε και χρησιμοποιήθηκε από 80 άτομα, αρκετά σχόλια και κριτικές αναρτήθηκαν σχετικά με το παιχνίδι στο επίσημο forum του UDK, καθώς και σε προσωπικά μηνύματα προς τον δημιουργό. Μεγάλο πρόβλημα προκλήθηκε σε αρκετούς παίχτες από τα βαριά γραφικά του παιχνιδιού καθώς παλαιότεροι υπολογιστές αδυνατούσαν να τρέξουν το παιχνίδι σε ικανοποιητική ταχύτητα. Ακόμη μεγάλη σύγχυση προκάλεσε σε αρκετούς παίχτες η μη επαρκής ύπαρξη πληροφοριών για τις περιοχές που πρέπει να επισκεφτούν και τους γρίφους που πρέπει να λύσουν. Ακόμη μεγάλο τροχοπέδη αποτέλεσε η μη ύπαρξη συνέχειας όταν εξαντλούνταν οι ζωές του παίχτη, πράγμα που έκανε αρκετούς να εγκαταλείψουν το παιχνίδι σχετικά νωρίς. Παράλληλα πολύ θετικά σχόλια δόθηκαν για την ιστορία του παιχνιδιού και τον σχεδιασμό του κόσμου με τα αντικείμενα που ήταν διαθέσιμα μέσα στο χρονικό πλαίσιο που είχε δοθεί.

Η επιδιόρθωση των ατελειών αυτών πραγματοποιήθηκε σχετικά εύκολα. Ένα σύστημα βιβλίων εισάχθηκε στο παιχνίδι, τα οποία διάσπαρτα πάνω στις περιοχές του κόσμου παρέχουν πληροφορίες για τις κοντινές περιοχές. Οι δρόμοι επανασχεδιάστηκαν για να είναι πιο εμφανείς και να οδηγούν μόνο στις περιοχές που επιθυμούμε, ενώ μια σειρά από μικρές συγκρούσεις σχεδιάστηκαν για να υποδείξουν και να καθοδηγήσουν τον παίχτη εκεί που εμείς θέλουμε. Το σύστημα ζώνων επανασχεδιάστηκε, και η δυνατότητα συνέχειας του παιχνιδιού δημιουργήθηκε μαζί με ένα σύστημα χρόνου που καθορίζει την οριστική λήξη του παιχνιδιού.

5.2 Χαρακτηριστικά του Παιχνιδιού

5.2.1 Γενικά χαρακτηριστικά

- Τεράστιος εξωτερικός κόσμος
- Λεπτομερώς σχεδιασμένα εσωτερικά δωμάτια
- Έξυπνες παγίδες
- Δύσκολοι γρίφοι
- 3D γραφικά τελευταίας τεχνολογίας
- Φουτουριστικός φωτισμός
- Έντονη και ατμοσφαιρική μουσική
- Έντονα ηχητικά εφέ
- Έντονη δράση και απίστευτα τρομακτική ατμόσφαιρα

5.2.2 Μηχανή Γραφικών

Το παιχνίδι σχεδιάστηκε με το UDK (Unreal Design Kit) το οποίο είναι αρκετά διαδεδομένο και σχετικά απλό οπότε η συνέχεια και η σχεδίαση νέων επιπέδων να είναι εφικτή ακόμη και αν προστεθούν νέα μέλη στην ομάδα. Η τεράστια διαδικτυακή κοινότητα του UDK προσφέρει αυτόματα το πρώτο κοινό και τους πρώτους κριτές του παιχνιδιού μέσα από τα αναρίθμητα forums και σελίδες που ασχολούνται μαζί του. Η μηχανή αποτελεί ελεύθερη έκδοση της επαγγελματικής μηχανής Unreal Engine 3 με την οποία έχουν χτιστεί πάρα πολλοί γνωστοί επαγγελματικοί τίτλοι, όπως το Gears of War. Υποστηρίζει αρκετές νέες τεχνολογίες συμπεριλαμβανομένου και των δυνατοτήτων του DirectX11 και τα εργαλεία του είναι παρόμοια με αυτά που χρησιμοποιούν οι επαγγελματίες του χώρου. Επίσης υποστηρίζει διασύνδεση με πάρα πολλά δωρεάν και επαγγελματικά εργαλεία παραγωγής σκηνικών και αντικειμένων. Η χρήση της μηχανής είναι δωρεάν για ακαδημαϊκούς σκοπούς, ενώ η χρήση της για παιχνίδια προς κυκλοφορία προβλέπει ένα αντίτιμο 99 δολαρίων και 25% των κερδών μετά τα πρώτα 50000 δολάρια, πράγμα που εξυπηρετεί αρκετά τους αρχικούς στόχους του Dreamer. Τέλος μας δίνεται ανά πάσα στιγμή η δυνατότητα να αγοράσουμε την επίσημη Unreal Engine 3 και να εκδώσουμε το παιχνίδι μας σαν κανονική εταιρία.

5.2.3 Multiplayer (πολλαπλοί παίχτες)

Προς το παρόν η λειτουργία αυτή δεν είναι ενεργή αλλά στο μέλλον θα σχεδιασθούν επίπεδα για 2 ή περισσότερους παίχτες, με δυνατότητα co-op(συνεργασίας) ή race(αγώνας για το ποιος θα τερματίσει πρώτος το επίπεδο)

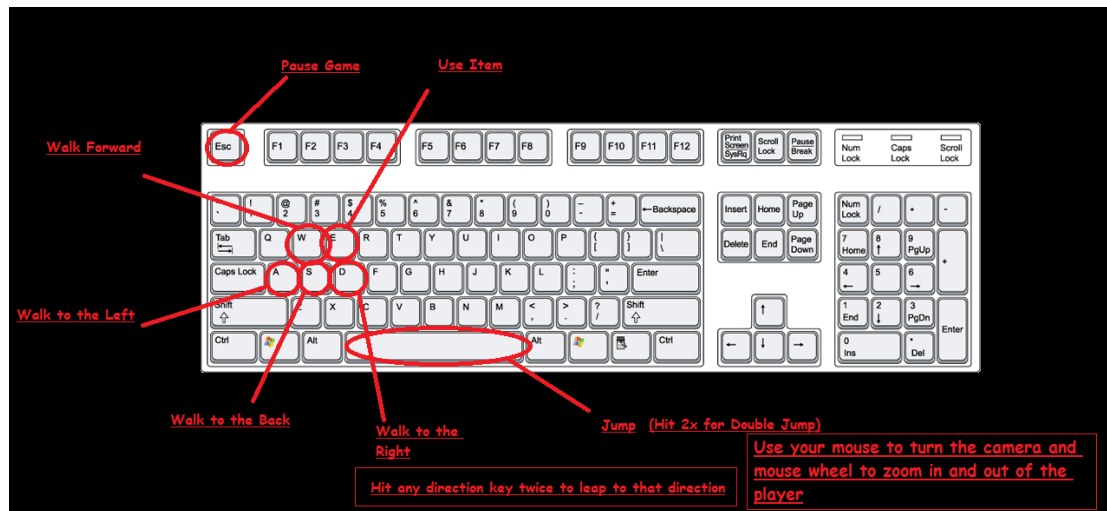
5.2.4 Gameplay (Χειρισμός)

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός και υποστηρίζει πληκτρολόγιο και χειριστήριο παιχνιδιών.

W ή ↑ (πάνω βέλος)	: Μετακίνηση του παίχτη εμπρός
S ή ↓ (κάτω βέλος)	: Μετακίνηση του παίχτη πίσω
A ή ← (αριστερό βέλος)	: Κίνηση του παίχτη αριστερά
D ή → (δεξί βέλος)	: Κίνηση του παίχτη δεξιά
Κίνηση του ποντικού	: Με την κίνηση του ποντικού κινούμε την κάμερα και την κατεύθυνση που κοιτάει ο παίχτης
Τροχός του ποντικού	: Με την κίνηση του τροχού εμπρός ή πίσω μετακινούμε την κάμερα πιο κοντά ή μακριά από τον παίχτη αντίστοιχα
E	: Χρήση αντικειμένου πχ άνοιγμα πόρτας, χρήση διακόπτη εξοπλισμός με πηγή φορητού φωτός, είσοδος σε όχημα

Space-bar

: Άλμα



Σε μελλοντικά επεισόδια ίσως να ενσωματωθεί και κάποιο είδος συστήματος μάχης.

5.2.5 Interface

Το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό. Μπορεί να φτιαχτεί με οποιοδήποτε πρόγραμμα υποστηρίζει Actionscript 2.0 και Flash 8.0, και ενσωματώνεται στο περιβάλλον του UDK με την τεχνολογία της ScaleformFX που βρίσκεται ενσωματωμένη στη μηχανή γραφικών.

Στο πάνω αριστερό μέσω της οθόνης βρίσκεται η ενέργεια του παίχτη με μορφή ράβδου και ποσοστού %. Μόλις αυτή φτάσει στο 0 ο χρήστης χάνει 1 προσπάθεια από τις διαθέσιμες για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Από κάτω της βρίσκεται ο μετρητής που μας δείχνει τις εναπομείναντες προσπάθειες που έχει ο παίχτης για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Κάτω δεξιά από τοποθετούνται τα διάφορα αντικείμενα που έχει πάρει ο

χρήστης από τις διάφορες τοποθεσίες του παιχνιδιού.



Το αρχικό μενού του παιχνιδιού περιλαμβάνει το λογότυπο του παιχνιδιού καθώς και τις επιλογές για νέο παιχνίδι, ρύθμιση ανάλυσης γραφικών, και έξοδο από το παιχνίδι.





Το μενού ανάπαυλα περιλαμβάνει τις επιλογές συνέχισης και εγκατάλειψης του παιχνιδιού.



Η δυνατότητα διάσωσης της τρέχουσας κατάστασης του παίχτη θα ενσωματωθεί σε επόμενη έκδοση του παιχνιδιού.

6. Ο Κόσμος του πρώτου επεισοδίου του Dreamer

6.1 Προεπισκόπηση

Ο κόσμος του πρώτου επεισοδίου του Dreamer είναι ένα τεράστιο εξωτερικό επίπεδο με διάφορα στοιχεία διασπαρμένα πάνω του, καθώς και 4 εσωτερικούς χώρους στους οποίους δίνεται πρόσβαση από τον εξωτερικό.

6.2 Εξωτερικός χώρος

Ο εξωτερικός χώρος είναι ένα τεράστιο χωμάτινο επίπεδο γεμάτο με μισογκρεμισμένα κτήρια που περικλείονται από διάφορα ήδη νεκρής βλάστησης και φωτιές. Στα άκρα του είναι εύκολο να διακρίνει ο παίχτης μέσα στην ομίχλη κάποια ψηλά βουνά τα οποία αποτελούν ουσιαστικά τα άκρα του χάρτη, προστατεύοντας έτσι το χρήστη απ' το να πέσει απ το τέλος του χάρτη και δίνοντας την ψευδαίσθηση ενός μεγαλύτερου διαθέσιμου χώρου. Πάνω στο αχανές αυτό πεδίο υπάρχει ένας πλακόστρωτος δρόμος ο οποίος βοηθά στην κατεύθυνση του παίχτη προς τα επιθυμητά μέρη όπου εξελίσσεται το κύριο μέρος ιστορίας. Ο παίχτης ξεκινάει στην αρχή αυτού του δρόμου και καθώς προχωρά βλέπει την καλύβα που αναφέραμε στην περίληψη. Στους δρόμους που οδηγούν στις κύριες περιοχές υπάρχουν φωτεινές πηγές. Παρόλα αυτά ο παίχτης έχει τη δυνατότητα να μεταβεί σε όλα τα μέρη του χάρτη αν το επιθυμεί και καταφέρει να αποφύγει τη σύγκρουση με τα στοιχεία του φυσικού κόσμου.

Στο κάτω δεξί μέρος του χάρτη και ακριβώς δίπλα από την κατεστραμμένη πόλη, υπάρχει μια λίμνη στον πάτο της οποίας βρίσκεται η είσοδος για έναν από τους 2 τάφους του παιχνιδιού. Στο πάνω δεξί μέρος υπάρχει μια ευδιάκριτη είσοδος σπηλιάς σε ένα από τα βουνά που βρίσκονται εκεί. Στο μέσο αριστερό μέρος υπάρχει ένας αρκετά μεγάλος ναός στην βάση του οποίου υπάρχει η είσοδος του. Στο πάνω αριστερό μέρος βρίσκεται ο δεύτερος τάφος του παιχνιδιού, ο οποίος οδηγεί τον παίχτη αρκετά χαμηλά.

Το εξωτερικό περιβάλλον περιβάλλεται από ένα μεγάλο σκοτεινό ουρανό μέσα στον οποίο υπάρχει μια περιστρεφόμενη δίνη και τον χάρτη καλύπτει ένα πυκνό στρώμα ομίχλης. Όταν μαζέψουμε όλα τα αντικείμενα του παιχνιδιού αποκαλύπτεται μια προηγουμένως κρυφή περιοχή όπου η ιστορία μας προωθείται από μια σειρά κινηματογραφημένων σκηνών, και οδηγούμαστε έτσι στο τέλος του παιχνιδιού.



6.3 Ο Ναός



Καθώς ο παίχτης εισέρχεται στο ναό θα συνειδητοποιήσει πως κάθε επίπεδο του ναού τελειώνει σε μια σκάλα που οδηγεί στο παραπάνω δωμάτιο, μέχρι το τελευταίο το οποίο περιέχει το αγαλματίδιο που πρέπει να συλλέξει από αυτόν. Συνολικά υπάρχουν 7 όροφοι.

Ο πρώτος που είναι ο μεγαλύτερος μας ξεκινάει μέσα από έναν διάδρομο στο τέλος του οποίου υπάρχει μια πέτρα. Μόλις αυτή μετακινηθεί και ο παίχτης εισέλθει στο ναό, η πέτρα κλείνει πίσω του και απαγορεύοντας έτσι τη διαφυγή. Μπροστά υπάρχει ένας μικρός λαβύρινθος στον οποίο μερικά από τα πλακίδια του πατώματος εκτείνονται μέχρι το ταβάνι. Κάθε φορά που αγγίζουν τον παίχτη χάνει 5 πόντους ενέργειας. Μόλις τον περάσει παρατηρεί πως μπροστά του υπάρχει μια μικρή ράμπα και το υπόλοιπο δωμάτιο είναι γεμάτο λάβα. Πρέπει να μείνει πάνω στις ράμπες μέχρι την άλλη μεριά, αλλά αυτό δεν είναι εύκολο καθώς πολλά μέρη είναι κινούμενα. Η λάβα κάνει τον παίχτη να χάνει 10 πόντους ενέργειας κάθε δευτερόλεπτο που την αγγίζει.

Στον δεύτερο όροφο τα πάντα είναι σκοτεινά εκτός από μια δάδα που βρίσκει ο παίχτης μόλις ανέβει. Παίρνοντας τη δάδα και πρέπει να διασχίσει έναν μεγάλο λαβύρινθο από τοίχους μέχρι την άλλη μεριά.

Στον τρίτο όροφο υπάρχουν επτά σειρές από βράχους που χτυπούν μεταξύ τους και προκαλούν 20 βαθμούς ζημιά κάθε φορά που αγγίζουν τον χαρακτήρα.

Στον τέταρτο όροφο υπάρχουν επτά διακόπτες, ο καθένας με ένα διαφορετικό χρώμα και πρέπει να πατηθούν με την σειρά που έχουν τα χρώματα τους σε ένα ουράνιο τόξο για να ανοίξει η πόρτα για το επόμενο επίπεδο. Κάθε χρώμα που πατιέται λάθος οδηγεί το ταβάνι σιγά προς τα κάτω.

Στον έκτο όροφο ο παίχτης πρέπει να αποφύγει τις κινούμενες φωτιές που κάνουν 20 πόντους ζημιάς κάθε φορά που τον αγγίζουν.

Στον έβδομο όροφο υπάρχει στη μέση του δωματίου το αγαλματίδιο που αναζητά. Μόλις το αποκτήσει μπορεί να χρησιμοποιήσει στον τηλεμεταφορέα που εμφανίζεται στην άκρη του δωματίου ο οποίος οδηγεί στη μέση του χάρτη.

6.4 Η Σπηλιά



Στην είσοδο της σπηλιάς και καθώς ο παίχτης προχωρά προς το βάθος της περνά μέσα από ένα αρκετά όμορφο και ασφαλές περιβάλλον γεμάτο σταλαγμίτες και σταλακτίτες και πάνω σε ένα ευδιάκριτο μονοπάτι. Η πρώτη μεγάλη αίθουσα που συναντά τον φέρνει αντιμέτωπο με τέσσερις τεράστιες πέτρες που πηγαίνουν από τη δεξιά έως την αριστερή μεριά του δωματίου. Κάθε πέτρα προκαλεί 45 πόντους ζημιάς μόλις αγγίξει τον παίχτη.

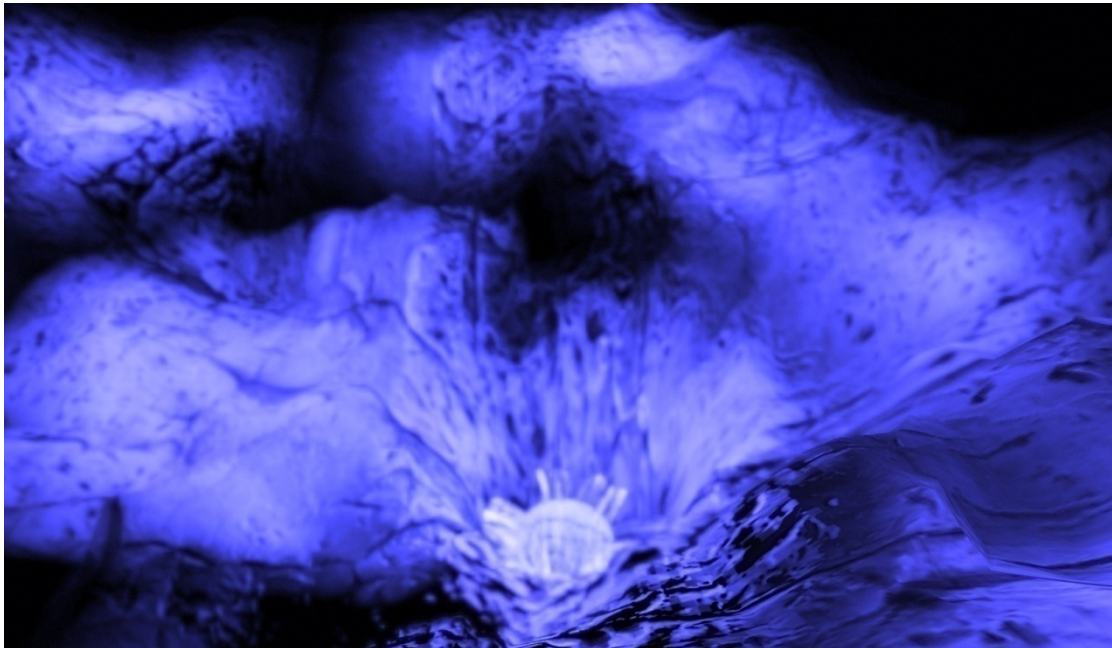
Το τρίτο δωμάτιο είναι ένας μεγάλος λάκκος, πάνω στον οποίο υπάρχουν πλακίδια τα οποία κινούνται στον αέρα. Κάτω υπάρχει λάβα που μας προκαλεί 10 βαθμούς ζημιάς το δευτερόλεπτο, και τεράστιοι σταλακτίτες που σκοτώνουν τον παίχτη άμεσα αν πέσει πάνω τους. Αν καταφέρει να περάσει και αυτό το δωμάτιο οδηγείτε στο τελευταίο όπου βρίσκεται το αντικείμενο που επιθυμεί και εμφανίζεται ο τηλεμεταφορέας που οδηγεί στον εξωτερικό χώρο.



6.5 Οι Τάφοι

6.5.1 Ο τάφος στον πάτο της λίμνης

Μόλις ο παίχτης μπει στη λίμνη παρατηρεί πως στο βυθό της υπάρχει μια κρυφή είσοδος για έναν μεγάλο υπόγειο τάφο.



Στο πρώτο δωμάτιο υπάρχουν πάρα πολλές σκάλες που οδηγούν σε διάφορα μικρά δωμάτια. Τα δωμάτια αυτά τηλεμεταφέρουν τον παίχτη σε διάφορα σημεία του δωματίου.

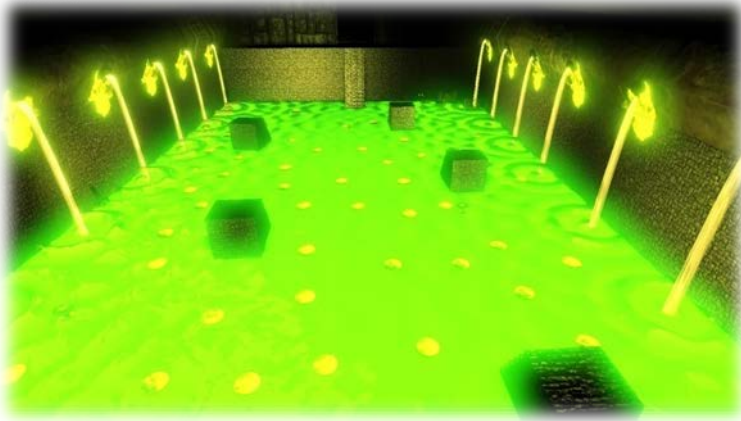
Η έξοδος για το επόμενο δωμάτιο όμως είναι κρυμμένη πίσω από μια απ' αυτές τις σκάλες.



Στο επόμενο δωμάτιο υπάρχουν 5 περίπολοι από εχθρούς που θα πυροβολήσουν μόλις εντοπίσουν τον παίχτη στην οπτική γωνία τους. Υπάρχουν κύβοι πίσω από τους οποίους μπορεί να κρυφτεί για ένα διάστημα αλλά έχουν περιορισμένη ενέργεια και μπορεί να καταστραφούν.

Στο επόμενο δωμάτιο υπάρχουν 3 υπερυψωμένα μέρη στα οποία πρέπει να βρίσκετε κάθε 5 δεύτερα που το δωμάτιο γεμίζει με τοξικά, καθώς επίσης ο παίχτης πρέπει να αποφύγει τα βαρέλια με τοξικά στο πάτωμα.





Το τελευταίο δωμάτιο είναι γεμάτο με περίεργα πλακίδια στο πάτωμα. Εδώ ο παίχτης πρέπει να πατήσει στα σωστά και βρει το δρόμο για την απέναντι μεριά. Το σύμβολο των σωστών μπορεί να παρατηρηθεί μέσα στο δωμάτιο. Αν πατήσει σε ένα λάθος υποφέρει 5 πόντους ζημιάς το δευτερόλεπτο. Το δωμάτιο είναι φτιαγμένο έτσι ώστε να προωθείται η ιστορία και στο τέλος του υπάρχει το επιθυμητό αντικείμενο και ο τηλεμεταφορέας.



6.5.2 Ένας βαθύς τάφος

Από την ονομασία γίνεται κατανοητό πως ο διάδρομος πριν το πρώτο δωμάτιο θα είναι αρκετά μεγάλος. Στη μέση του μια μεγάλη πέτρα πέφτει πίσω από τον παίχτη και επαφή μαζί της αποβαίνει σε άμεσο θάνατο.



Εδώ υπάρχει μόνο ένα δωμάτιο το οποίο είναι ολόκληρο καλυμμένο με λάβα, και στη μέση του πάνω σε ένα μικρό κομμάτι ξηράς υπάρχει το αντικείμενο και το τηλεμεταφορέας. Για να φτάσει όμως εκεί ο παίχτης πρέπει να ακολουθήσει ένα από τα τέσσερα μονοπάτια που είναι γεμάτα με άλματα και παγίδες.



6.6 Η έξοδος

Το τελευταίο σημείο του χάρτη, το οποίο είναι κρυφό και αποκαλύπτεται μέσα από μια κομμένη σκηνή όταν ο παίχτης έχει συγκεντρώσει και τα 4 ζητούμενα αντικείμενα. Στην ουσία είναι ένας ναός με έντονο το βυζαντινό στοιχείο ο οποίος τοποθετείται στην κάτω αριστερή μεριά του χάρτη. Αποτελείται από δύο δωμάτια το ένα από τα οποία περιέχει έναν τηλεμεταφορέα για το άλλο, ενώ το άλλο περιέχει 3 μέρη όπου τοποθετούμε τα αγαλματίδια μας ώστε να ανοίξει η πύλη που μας οδηγεί στην έξοδο. Μόλις τοποθετηθούν τα 3 αντικείμενα εξελίσσεται μια κινηματογραφημένη σκηνή μέσα στην οποία ο εχθρός ουσιαστικά παίρνει τη θέση μας και στη συνέχεια πρέπει μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα ο παίχτης να πραγματοποιήσει κάποια ενέργεια για να ολοκληρώσει το παιχνίδι.

6.7 Στοιχεία Κόσμου

6.7.1 Αντικείμενα

Τα αντικείμενα που πρέπει να μαζέψει ο παίχτης για να ολοκληρώσει το παιχνίδι.

Η συλλογή γίνεται απλά περνώντας πάνω από το αντικείμενο και πατώντας το πλήκτρο E.

3 Μικρά αγάλματα (Ναός, Τάφος Λίμνης, Σπηλιά) και 1 Σπαθί (Βαθύς Τάφος)



Τα αγάλματα έχουν τρία χρώματα κόκκινο, κίτρινο, μπλε. Μόλις σηκώσουμε ένα αντικείμενο τότε ανοίγει μια κινηματογραφημένη σκηνή όπου ξεδιπλώνεται μέρος της ιστορίας, και στη συνέχεια τοποθετείτε στην αντίστοιχη θέση στο αριστερό μέρος της οθόνης

6.7.2 Προσπάθειες

Μετά από ένα σημείο του παιχνιδιού αρχίζει να μετράει αντίστροφα ένα χρονόμετρο. Μόλις αυτό φτάσει στο 0 το παιχνίδι τελειώνει και παρακολουθούμε την αντίστοιχη σκηνή τέλους. Παρόλα αυτά ο παίχτης έχει 5 προσπάθειες στη διάθεσή του να τελειώσει το παιχνίδι στον δεδομένο χρόνο.

6.7.3 Κίνηση στον κόσμο

Η κίνηση στον κόσμο γίνεται τρέχοντας από την μια έως την άλλη στο χάρτη. Ο χαρακτήρας του παίχτη έχει γύρω του έναν κύλινδρο σύγκρουσης που τον σταματά από το να περνάει μέσα από συμπαγή αντικείμενα. Το μέγεθος αυτού διαμορφώνεται μέσα από την κλάση `DreamerPawn` με τις εξής εντολές :

```
Mesh=InitialSkeletalMesh;  
Components.Add(InitialSkeletalMesh);  
CollisionType=COLLIDE_BlockAll  
Begin Object Name=CollisionCylinder  
CollisionRadius=+0023.000000  
CollisionHeight=+0050.000000  
End Object  
CylinderComponent=CollisionCylinder
```

Επίσης ο χαρακτήρας μας μπορεί να κολυμπήσει μέσα στο νερό, και μέσα στη λάβα. Στη λάβα όμως χάνει περιοδικά μέρος της ενέργειάς του.

Ακόμη υπάρχουν μέσα στον κόσμο διάφοροι τηλεμεταφορείς που μεταφέρουν τον χαρακτήρα σε διάφορες τοποθεσίες όπου νωρίτερα ήταν αδύνατο να μεταβεί.

Τέλος ανάλογα με το υλικό πάνω στο οποίο τρέχει ο χαρακτήρας παράγει τον αντίστοιχο ήχο.

6.7.4 Κάμερες

Υπάρχουν μερικές προκαθορισμένες κινήσεις των καμερών στα διάφορα cut-scenes. Στον υπόλοιπο χρόνο η κάμερα που σχεδιάστηκε είναι προοπτικής τρίτου προσώπου με collision και zoom, ώστε ο χρήστης να την τοποθετεί όπως τον βολεύει καλύτερα στις διάφορες περιοχές. Αυτό σημαίνει πως η κάμερα μας ακολουθεί στην απόσταση που εμείς θέλουμε αλλά δεν μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους. Για τις ανάγκες μας σχεδιάστηκε μια νέα κάμερα που επεκτείνει αυτή της μηχανής γραφικών, με την κλάση `DreamerCamera` ^[13.4] που καλείται από την κλάση `DreamerPlayerController`. Σε διάφορα σημεία του χάρτη συμβαίνουν

διάφορα κινηματογραφημένα εφέ με την κάμερα για να ενισχύσουν τον ρεαλισμό του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα έντονο κούνημα όταν ένας τεράστιος βράχος πέφτει στο έδαφος.

Η κίνηση της κάμερας μπορεί να γίνει και στους τρεις άξονες Z-Y-X (Z πάνω-κάτω, Y αριστερά δεξιά, X κοντά-μακριά)

6.7.5 Φωτισμός

Ο φωτισμός είναι ένα από τα πιο κύρια σημεία του παιχνιδιού. Είναι ο βασικός παράγοντας για τη δημιουργία μιας τρομακτικής ατμόσφαιρας και από τους πιο βασικούς για την παραγωγή ενός αξιόλογου παιχνιδιού. Εδώ κάναμε χρήση της τεχνολογίας Lightmass που μας προσφέρει η μηχανή γραφικών, όπου αντί να γεμίζουμε ένα χώρο με φώτα, για να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα σε όλες τις επιφάνειες, βάζουμε λίγα φώτα και αφήνουμε τον υπολογιστή να υπολογίσει ποιες επιφάνειες πρέπει να φωτιστούν και πόσο. Έτσι στους εξωτερικούς χώρους τοποθετήθηκαν μεγάλες φωτιές κοντά στις οποίες έχουμε τοποθετήσει αντίστοιχου χρώματος φώτα με αρκετά μεγάλο falloff, το οποίο καθορίζει πόσο μακριά φτάνουν οι αδύναμες ακτίνες της πηγής, όπως συνιστάτε και από τον Tom Meigs ^[12].

Στους δρόμους που θέλουμε να κατευθύνουμε τον παίχτη τοποθετήσαμε κάποια φωτεινά αντικείμενα όπως φαίνεται στη φωτογραφία



δημιουργώντας μ' αυτό τον τρόπο ένα πιο τρομακτικό σκηνικό για τον παίχτη.

Μεγάλο μέρος στην δημιουργία του φωτισμού παίζει η ύπαρξη μιας PostProgressVolume που περικλείει ολόκληρο το χάρτη και μας επιτρέπει να ορίζουμε αρκετά εφέ φωτισμού μέσα σε αυτόν. Επειδή θέλουμε να δώσουμε την ψευδαίσθηση ενός ονειρικού κόσμου, έχουμε αρκετά υψηλό το Bloom στον χώρο που κάνει τα φώτα να φαντάζουν πιο έντονα και "γεμάτα".

Επειδή δε θέλουμε να φωτίζονται όλες οι περιοχές του χάρτη δημιουργήσαμε ένα αρκετά πυκνό στρώμα ομίχλης πάνω στο χάρτη. Η ομίχλη αυτή εκπέμπει ένα υποτονικό κίτρινο χρώμα και σκιαγραφεί τους περιβάλλοντες χώρους κάνοντας την ατμόσφαιρα αρκετά πιο τρομακτική. Παράλληλα η ομίχλη διαλύεται αρκετά μακριά από το χαρακτήρα του παίχτη για να μην την παρατηρούμε στα διάφορα εσωτερικά δωμάτια.

Στα εσωτερικά δωμάτια έχουμε τοποθετήσει μικρής εμβέλειας φώτα χώρου ή κατεύθυνσης επίσης με μεγάλο falloff ώστε να δημιουργούν αρκετό φωτισμό για να μην μπορεί ο χρήστης να δει όλες τις παγίδες αλλά να μπορεί να κατευθυνθεί άνετα.

6.7.6 Ήχος

Όπως χρήζει η παράδοση στη δημιουργία παιχνιδιών ο ήχος ήταν το τελευταίο στοιχείο που ενσωματώθηκε στο παιχνίδι, όπως συνήθως συμβαίνει με τη διαδικασία δημιουργίας παιχνιδιών που μας παρουσιάζει ο Tom Meigs ^[12]. Ο ήχος στο Dreamer αποσκοπεί στην καλύτερη αναπαράσταση των σκηνικών χώρων του παιχνιδιού. Αποτελείτε από την μουσική η οποία αλλάζει ανάλογα με τον εσωτερικό χώρο που βρισκόμαστε, ή την περιοχή του εξωτερικού χώρου που εξερευνούμε. Τα κομμάτια της μουσικής είναι απαλά και γεμάτα από χαλαρωτικούς και συνάμα ατμοσφαιρικούς ήχους, όταν δεν υπάρχει σκηνή έντασης και εναλλάσσονται με πιο έντονα κομμάτια όταν συμβαίνει κάτι. Προσφέρουν ένα ακόμη ψυχολογικό υπόβαθρο για την οδήγηση του χρήστη μέσα από τη ροή του παιχνιδιού, και συνοδεύονται από πάρα πολλούς ήχους περιβάλλοντος που είναι τοποθετημένοι σε όλα τα σημεία του χάρτη. Οι ήχοι αυτοί είναι μονοφωνικοί και κάνοντας χρήση της τρισδιάστατης τεχνολογίας ήχου που μας προσφέρει η μηχανή γραφικών φτιάχτηκε ένα περιβάλλον όπου ο παίχτης μπορεί να αντιληφθεί προς ποια κατεύθυνση συμβαίνει κάτι, αποφεύγοντας έτσι εχθρούς και βρίσκοντας λύσεις για τους γρίφους. Με προσεκτική τοποθέτηση δημιουργήσαμε και μια αίσθηση αέρα ο οποίος μπορεί να γίνει αντιληπτός σε μερικά σημεία του παιχνιδιού.

6.7.7 Κομμένες Σκηνές

Οι κομμένες σκηνές στο Dreamer είναι αρκετές, σχεδιάστηκαν με το Unreal-Matinee, το οποίο είναι παρόμοιο με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο, μόνο που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε κινηματογραφημένες σκηνές αλλά και επαναλήψεις για διάφορα αντικείμενα και κατά τη διάρκεια τους ο παίχτης δεν έχει τη δυνατότητα χειρισμού του χαρακτήρα. Χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: τις κομμένες σκηνές όπου εξελίσσεται η ιστορία και τις κομμένες σκηνές όπου παρουσιάζεται μια επικίνδυνη κατάσταση. Οι τρεις μεγάλες σκηνές όπου αποκαλύπτεται στον παίχτη μέρος της πλοκής αποτελούνται από διαλόγους τους ήρωα με τον χαρακτήρες των οποίων την προέλευση αγνοεί. Αυτό συμβαίνει για να παρουσιάσουμε μέρος της πλοκής χωρίς να αποκαλύψουμε περισσότερα απ' όσα χρειάζεται να γνωρίζει ο παίχτης σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού. Στο τέλος του

επεισοδίου αποκαλύπτεται το όνομα του Ενομ που είναι υπαίτιος για την παγίδευση του παίχτη μας καθώς και το όνομα του Ζερν που πρέπει να εντοπίσουμε σε μελλοντικά επεισόδια. Σκοπός τους είναι επίσης να δημιουργήσουν ερωτήματα στο χρήστη για τα οποία θα αναζητήσει απαντήσεις σε μελλοντικά επεισόδια και να δημιουργήσουν μια συνέχεια. Οι διάλογοι παρατίθενται στο [παράρτημα Β](#) και έχουν γραφεί στα αγγλικά δεδομένου ότι το αρχικό κοινό όπου θα διατεθεί ο τίτλος είναι στην πλειοψηφία του εξοικειωμένο με αυτή τη γλώσσα. Το άλλο είδος κομμένων σκηνών αποτελείται από καταστάσεις όπου θέλουμε να παρουσιάσουμε στον παίχτη έναν μεγάλο χώρο και να του δείξουμε μερικές παγίδες και πως να τις αποφύγει.



6.7.8 Παγίδες

Οι παγίδες βρίσκονται σε όλα τα εσωτερικά δωμάτια του κόσμου του Dreamer. Είτε είναι θανάσιμες, είτε έχουν σκοπό να καθυστερήσουν τον παίχτη, είτε απλά να του προκαλέσουν ζημιά. Όλες οι παγίδες του παιχνιδιού είναι προγραμματισμένες με τη χρήση της εικονικής προγραμματιστικής γλώσσας Kismet και Unreal Matinee, που αποτελούν ενσωματωμένες επεκτάσεις της μηχανής γραφικών. Μας δίνεται έτσι η δυνατότητα να κατασκευάσουμε τις δικές μας κινηματογραφημένες σκηνές, που ξεκινούν, τελειώνουν και επαναλαμβάνονται με τον τρόπο που εμείς τις προγραμματίζουμε. Χρησιμοποιώντας διάφορες μεταβλητές μπορούμε να προκαλέσουμε συγκεκριμένη ζημιά στην ενέργεια του χρήστη.

6.7.9 Ενέργεια

Η ενέργεια του χρήστη αντικατοπτρίζει το ποσό ζημιάς που μπορεί να υποστεί μέχρι να πεθάνει. Ο παίχτης ξεκινάει με 100 και δεν μπορεί να αποκτήσει περισσότερη από αυτό το νούμερο καθώς και ούτε λιγότερη από 0, που είναι η ενέργεια στην οποία πεθαίνει. Τις αλλαγές σ' αυτή τις υπολογίζουμε μέσα από διάφορες συναρτήσεις στην κλάση DreamerPawn και με τη χρήση της κλάσης SPlayerReplicationInfo μεταβιβάζουμε αυτές τις αλλαγές στο Interface του παίχτη.

Επειδή δεν έχουμε εισάγει καθόλου μηχανισμούς που να ανεβάζουν την ενέργεια του παίχτη, δημιουργήσαμε ένα αυτόματο σύστημα ανάκτησης ενέργειας. Έτσι κάθε 30 δευτερόλεπτα ο χρήστης αποκτά 10 βαθμούς ενέργειας.

Χαρακτηριστικά παρακάτω βλέπουμε μέρος των παραπάνω διαδικασιών.

```
//Εξετάζει για αλλαγές στην ενέργεια του παίχτη
```

```
event Tick(float DeltaTime)
{
    //Υπολογισμός εναπομείναντα χρόνου
    ElapsedRegenTime += DeltaTime;

    //Εάν ο εναπομένων χρόνος ξεπεράσει τον προκαθορισμένο (30 δευτερόλεπτα)
    if(ElapsedRegenTime >= RegenTime)
    {
        //Ανέβασε την ενέργεια του παίχτη και κάνε επανεκκίνηση το χρόνο που απομένει
        HealDamage(RegenAmount, Controller, class'DamageType');
        ElapsedRegenTime = 0.0f;
    }
}
```

```
//Αναβαθμίζει την ενέργεια του παίχτη κάθε φορά που αυτός δέχεται ζημιά
```

```
function TakeDamage(int Damage, Controller EventInstigator, vector HitLocation, vector
Momentum, class<DamageType> DamageType, optional TraceHitInfo HitInfo, optional Actor
DamageCauser)
{
    super.TakeDamage(Damage, EventInstigator, HitLocation, Momentum,
DamageType, HitInfo, DamageCauser);

    SPlayerReplicationInfo(PlayerReplicationInfo).SetHealth(Health);
}
```

```

        //Για να μην οδηγηθούμε ποτέ σε αρνητικό αριθμό
        if( Health <= 0 )
        {
            SPlayerReplicationInfo(PlayerReplicationInfo).SetHealth(0);
        }
    }

//Αναβαθμίζει την τιμή της ενέργειας του παίχτη όταν αυτός ξανασηκώνεται
function PossessedBy(Controller C, bool bVehicleTransition)
{
    Super.PossessedBy(C, bVehicleTransition);

    SPlayerReplicationInfo(PlayerReplicationInfo).SetHealth(Health);
}

//Αναβαθμίζει την ενέργεια του παίχτη όταν αυτός πεθαίνει
function UnPossessed()
{
    SPlayerReplicationInfo(PlayerReplicationInfo).SetHealth(0);
}

class SPlayerReplicationInfo extends UTPlayerReplicationInfo;

// Η ενέργεια του χαρακτήρα του παίχτη

var databinding private int Health;

function SetHealth(int NewHealth)
{
    Health = NewHealth;
}

```

6.8 Χαρακτήρες

6.8.1 Ο Παίχτης

Ο χαρακτήρας μας είναι ένας τυπικός άντρας. Ένα απλό τρισδιάστατο ανδρικό κεφάλι, φτιαγμένο με 7000 πολύγωνα από την εταιρία [Mixamo](#), το οποίο είναι διαθέσιμο δωρεάν στο διαδίκτυο. Στο ανδρικό κεφάλι αυτό συνδέσαμε τον σκελετό που παρέχεται από τη μηχανή γραφικών UDK, και έτσι μας δίνεται η ευκαιρία να το χρησιμοποιήσουμε με τις προκαθορισμένες κινήσεις των χαρακτήρων της. Το δέσιμο έγινε με τη χρήση του δωρεάν 30 ημερών δοκιμαστικού του 3d studio max. Τα χαρακτηριστικά του είναι προκαθορισμένα

και δεν μπορούν να αλλάξουν. Ίσως προσθέσουμε αυτή τη λειτουργία σε μελλοντικές εκδόσεις. Ακόμη και η επιλογή φύλου ίσως γίνει δυνατή.

6.8.2 Χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από τον παίχτη

Σκοτεινή φιγούρα στην καλύβα

Ένας αρκετά μυστήριος χαρακτήρας στην αρχή. Ο παίχτης έχει έναν μικρό προκαθορισμένο διάλογο μαζί του και στη συνέχεια εξαφανίζεται. Στη συνέχεια της ιστορίας τον βλέπουμε να μας παρακολουθεί και σε άλλες τοποθεσίες, για να καταλήξει να αποδειχτεί στο τέλος του παιχνιδιού πως ήταν ο δαίμονας που προσπαθούσε να σε παγιδέψει.

Εχθροί

Οι εχθροί που συναντά ο παίχτης είναι σκελετοί και νυχτερίδες που του επιτίθενται σε μερικές εσωτερικές τοποθεσίες. Οι εχθροί συνήθως περιπολούν περιοχές και επιτίθενται στον παίχτη όταν τον εντοπίσουν στο οπτικό τους πεδίο. Ελέγχονται από τις επεκτάσεις της κλάσης УТРаwn που είναι η προκαθορισμένη της μηχανής γραφικών. Τα περίπολα είναι φτιαγμένα μέσα από μια σειρά προκαθορισμένων κόμβων που πρέπει να διανύσει το κάθε στοιχείο και παράλληλα με μια εντολή αναζήτησης, όπου κάθε φορά που ο χαρακτήρας του παίχτη βρίσκεται στο άμεσα οπτικά συνδεδεμένο περιβάλλον τους, δηλαδή χωρίς να μεσολαβούν εμπόδια, να του επιτίθενται.

7.0 Το Παιχνίδι

7.1 Η Ιστορία

Πριν εκατοντάδες χρόνια, σε ένα βασίλειο χαμένο από τους χάρτες, σε μια περιοχή ξεχασμένη από την ιστορία και επίτηδες παραμελημένη από τη μυθολογία, ζούσαν τρεις πολύ σπουδαίοι μάγοι. Τα ονόματά τους ήταν Ένομ, Ζερν και Φαο και τα κατορθώματά τους ήταν ξακουστά στο βασίλειο αυτό και όλοι τους φοβόταν και τους σέβονταν. Ο βασιλιάς τους είχε αναγνωρίσει σαν ήρωες του βασιλείου και τους αντιμετώπιζε σαν πρίγκιπες μέχρι μια μοιραία νύχτα.

Αυτό που δεν γνώριζε κανείς γι' αυτούς ήταν πως αντλούσαν τις δυνάμεις τους από ένα αρχαίο τελετουργικό που είχαν πραγματοποιήσει στο όνομα του Βάντορ, του θεού της φωτιάς, ενός από τους εξόριστους θεούς. Η λατρεία του συγκεκριμένου θεού είχε απαγορευτεί γιατί θεωρήθηκε πολύ επικίνδυνη για τους ανθρώπους στο βασίλειο αυτό. Κατά τη διάρκεια αυτού του τελετουργικού ο Βάντορ παρουσιάστηκε στους τρεις μάγους και τους υποσχέθηκε αιώνια ζωή και τεράστια δύναμη αλλά με ένα τρομακτικό αντίτιμο. Οι τρεις άντρες έπρεπε σε 10 χρόνια να θυσιάσουν την κόρη του βασιλείου στο όνομα του Βάντορ, προς εκδίκηση στο βασιλιά που κυνήγησε και σκότωσε όλους όσους τον λάτρευαν. Οι μάγοι δέχτηκαν και παρέλαβαν από ένα μικρό αγαλματίδιο του θεού ο καθένας, απόδειξη για την ανίερη συμφωνία και επίσης πηγή των δυνάμεων τους, καθώς και ένα ειδικό μαγικό σπαθί με το οποίο θα έπρεπε να τελέσουν τη θυσία.

Στα δέκα χρόνια που ακολούθησαν χρησιμοποίησαν τις δυνάμεις τους και κατάφεραν να κερδίσουν την εμπιστοσύνη του βασιλείου και την άδεια να μένουν στα ανάκτορά του. Μάλιστα ο ένας από τους τρεις, ο Ένομ, κατάφερε να κερδίσει την εμπιστοσύνη και την καρδιά της κόρης του βασιλιά. Στην πορεία των χρόνων όμως χωρίς να το καταλάβει άρχισε κι αυτός να την ερωτεύεται και ενώ η ημερομηνία της θυσίας πλησίαζε, τόσο μεγάλωνε η απόγνωση του Ένομ. Γνώριζε πως δεν μπορούσε να ξεγελάσει το θεό και δεν μπορούσε να κάνει πίσω στη συμφωνία που είχαν κάνει. Ταυτόχρονα οι άλλοι δύο μάγοι κατάλαβαν την κατάσταση του και αποφάσισαν, μεθυσμένοι από τη δύναμη που είχαν αποκτήσει, να προσπαθήσουν να σκοτώσουν τον Βάντορ.

Έτσι μια νύχτα πριν την τελετή της θυσίας ετοιμάζουν ένα νέο τελετουργικό και για να καταφέρουν το σκοπό τους, μαγεύουν το μαγικό σπαθί που τους είχε δώσει ο Βάντορ δίνοντας του τη δύναμη να λαβώσει ακόμη και έναν θεό. Ο Φάο όμως που δεν εμπιστευόταν τους άλλους δύο βρήκε την ευκαιρία να πάρει τις δυνάμεις τους, και κάλεσε μόνος του τον Βάντορ εξηγώντας του το σχέδιο που ετοιμαζόταν εις βάρος του. Έξαλλος ο δεύτερος επισκέπτεται τη νύχτα το βασιλιά σε ένα όνειρο μεταμφιεσμένος στον θεό Ντάρμα στον οποίο προσευχόταν αυτός, και του "αποκαλύπτει" τις σκοτεινές προθέσεις των μάγων να θυσιάσουν την κόρη του στο θεό της φωτιάς. Έξαλλος ο βασιλιάς διατάζει όλους τους φρουρούς του κάστρου να επιτεθούν στους μάγους και να τους σκοτώσουν. Αποκαλύπτεται όμως πως είναι αθάνατοι και οι φρουροί αποτυγχάνουν. Ο Ένομ αρπάζει με τη βία την πριγκίπισσα και την οδηγεί στον τεράστιο υπόγειο χώρο κάτω από το κάστρο όπου θα πραγματοποιούνταν το τελετουργικό.

Ενώ βρίσκονται έχουν άγνοια για την προδοσία του Φάο ξεκινούν το τελετουργικό και φέρνουν μπροστά τους τον Βάντορ. Ο Βάντορ ζητά από τους μάγους να φέρουν σε πέρας τη συμφωνία τους και να θυσιάσουν μπροστά του την κόρη βασιλιά. Ο Ενομ τοποθετεί την λιπόθυμη πλέον Ελέν μπροστά το Βάντορ και σηκώνει το σπαθί, αλλά επιτίθεται στον θεό, ο οποίος μοιάζει να μην επηρεάζεται από την επίθεση του Ενομ. Γελάει απόκοσμα και φανερώνει την προδοσία του Φάο. Στη συνέχεια όμως ο Ένομ πραγματοποιεί ένα αρχαίο ξόρκι και μεταφέρει το σώμα της Ελέν σε μια άλλη διάσταση ενώ προσπαθεί να δέσει το πνεύμα της με το αγαλματίδιό του, αλλά το δεύτερο αποτυγχάνει.

Ο Βάντορ έξαλλος για άλλη μια φορά προσπαθεί να καταστρέψει τον Ένομ αλλά το δώρο της αθανασίας δεν μπορεί να επιστραφεί και το μόνο που καταφέρνει είναι να καταστρέψει την σάρκα του. Αφήνοντάς τον σε μια σκελετωμένη φιγούρα. Ο Ζέρν προσπαθεί να επιτεθεί στον Βάντορ αλλά δεν μπορεί να του προκαλέσει ζημιά. Παρόλα αυτά τον αποδυναμώνει αρκετά. Ο Βάντορ τον καταδικάζει να παραμείνει φυλακισμένος αιώνια σε ένα ερημωμένο σπίτι στην άκρη ενός γκρεμού σε ένα μέρος που ζουν καταραμένες ψυχές που έχουν ξεμείνει σ αυτό τον κόσμο. Τότε ο Φάο γονατίζει μπροστά του και ζητάει από τον Βάντορ τις δυνάμεις των "φίλων" του για να μπορέσει να γίνει βασιλιάς και να διαδώσει τη λατρεία του.

Παράλληλα ο βασιλιάς προσεύχεται στον Ντάρμα για να τιμωρήσει τους προδότες που προσπαθούν να σκοτώσουν την κόρη του και να την επιστρέψει κοντά του. Ο Ντάρμα εισακούει τις προσευχές του βασιλιά και εμφανίζεται στο χώρο του τελετουργικού. Χτυπά με δύναμη τον αποδυναμωμένο Βάντορ και τον εξορίζει στην άβυσσο. Στη συνέχεια καταστρέφει την φυσική υπόσταση του Φάο μετατρέποντάς τον σε μια ανυπόστατη φιγούρα και τον μεταφέρει στην άλλη μεριά του κόσμου. Στη συνέχεια γυρνάει στον Ένομ και τον ενημερώνει πως με το ξόρκι που έκανε καταδίκασε την ψυχή της Ελέν να πλανάται αιώνια στον κόσμο των ψυχών μέχρι να ξαναδεθούν το σώμα και η ψυχή της. Γι' αυτό το λόγο καταδικάζει τον Ενομ να παραμείνει σε αυτή τη φρουκτική μορφή και τον φυλακίζει σε ένα κομμάτι του ονειρικού κόσμου, μέχρι να καταφέρει να συγκεντρώσει τα μαγικά αγαλματίδια και ρίχνοντας πάνω τους το αίμα του Βάντορ. Παράλληλα διασκορπίζει τα αγαλματίδια σε διάφορα ιερά μέρη, όπου ο Ενομ δεν μπορεί να εισέλθει, κάνοντας έτσι την φυλακή του αιώνια.

Στη συνέχεια επιστρέφει στο βασιλιά και τον ενημερώνει πως οι υπαίτιοι έχουν καταδικαστεί σε αιώνια τιμωρία, αλλά η κόρη του έχει χαθεί και είναι αδύνατο να την φέρουν πίσω, και πως πρέπει να την θεωρήσει νεκρή. Παρόλα αυτά ο βασιλιάς βρισκόμενος σε απόγνωση προσπαθεί να βρει παγανιστικούς τρόπους να φέρει την κόρη του πίσω, πεπεισμένος πως μπορεί να το πραγματοποιήσει. Καθώς όμως προσπαθεί να ανοίξει μια πύλη για τη διάσταση που είναι φυλακισμένη η κόρη του, ελευθερώνει τον Βάντορ καθώς και άλλους δαίμονες που πλέον είναι εγκλωβισμένοι μέσα στο κάστρο του.

Μετά από χρόνια αναζήτησης ο Ενομ κατάφερε να εντοπίσει τα αντικείμενα και ένωσε τις τοποθεσίες που τα φιλοξενούσαν σε ένα μεγάλο ονειρικό κόσμο, μέσα στον οποίο προσελκύει ψυχές για να καταφέρουν να τα συγκεντρώσουν και να ελευθερωθεί έτσι από τα αιώνια δεσμά του.

7.2 Τα επεισόδια

Παραπάνω μελετήσαμε το ιστορικό υπόβαθρο του Dreamer. Αυτό θα παρουσιάζεται στον παίκτη μέσα από κομμένες σκηνές, σαν αναμνήσεις του Ενομ, ενώ υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας επιπέδων παρουσιάζοντας τον κόσμο αυτόν με δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τον παίκτη. Αφήσαμε ανοιχτά τα δέκα χρόνια ανάμεσα στο σημείο που ενδυναμώθηκαν οι μάγοι έως την ημερομηνία που πραγματοποιήθηκε το τελευταίο τελετουργικό, για να έχουμε έτσι τη δυνατότητα πραγματοποίησης επεισοδίων από αυτή την περίοδο.

Επεισόδιο 1

Ο Chris είναι μια από αυτές τις ψυχές και βρίσκει τον εαυτό του εγκλωβισμένο σ' αυτό τον κόσμο. Καθώς προχωράς μέσα από τα ερείπια που άφησε η ένωση των κόσμων από τον Ενομ, βρίσκει την καλύβα όπου μια σκοτεινή φιγούρα που φοράει έναν μανδύα του λέει πως δεν ανήκει σ' αυτόν τον κόσμο και πως πρέπει να δραπετεύσει γρήγορα. Για να τα καταφέρει πρέπει να συγκεντρώσει τα ιερά αντικείμενα που είναι διάσπαρτα στα διάφορα μέρη του χάρτη. Τον ενημερώνει πως το μέρος που βρίσκεται είναι ένα αρχαίο μέρος θυσίας ψυχών και πως πρέπει να ξεφύγει πριν ο χρόνος τελειώσει και η ψυχή του δεθεί αιώνια εκεί. Ενώ ο Chris έχει τρομοκρατηθεί μέσα από αυτό το διάλογο, καθώς πάει να φύγει ηρεμεί και γυρνά να κάνει ερωτήσεις στο άτομο αυτό όμως αυτό έχει εξαφανιστεί, ενώ στον χώρο έξω από αυτό έχουν αρχίσει να σηκώνονται τα σκελετωμένα σώματα των νεκρών.

Στη συνέχεια αρχίζει να τρέχει πως ένα μέρος που φαίνεται να οδηγεί έξω από την πόλη, αλλά καθώς τρέχει παρατηρεί πως οι σκελετοί δεν τον κυνηγάνε έξω από την πόλη. Στη συνέχεια κατά τη διάρκεια της περιπλάνησης του ο Chris αισθάνεται πως κάποιος τον παρακολουθεί. Μέσα στην αμφιβολία για το τι συμβαίνει φτάνει μπροστά σε έναν τεράστιο ναό και αποφασίζει να εξερευνήσει περεταίρω για να μάθει περισσότερα για το τι σ' αλήθεια συμβαίνει.

Κάθε αντικείμενο που βρίσκει του αποκαλύπτει ένα μικρό μέρος της αλήθειας και τον οδηγεί προς το επόμενο, ενώ στο δρόμο του συμβαίνουν διάφορες περίεργες καταστάσεις και βλέπει διάφορα οράματα, όπως περιγράφεται εκτενέστερα στην περιγραφή του κάθε μέρους του επεισοδίου.

Στο τέλος του επεισοδίου ο Chris έρχεται αντιμέτωπος με τον Ενομ που έχει πάρει τη μορφή του Chris και του αποκαλύπτει πως όλα όσα έκανε κατάφεραν να του επιφέρουν τα εργαλεία για την ανάσταση του. Πραγματοποιεί το τελετουργικό και στη συνέχεια ο Chris ξυπνάει. Παρατηρεί όμως πως δε βρίσκεται πλέον μέσα στο σώμα του, το οποίο προφανώς πλέον ελέγχει ο Ενομ.

Στη συνέχεια παραθέτουμε δύο ενδεικτικά σενάρια για συνέχειες.

Επεισόδιο 2

Στην αρχή του επεισοδίου ο Chris βρίσκει τον εαυτό του στο δωμάτιο του, αλλά κοιτάζει το σώμα του από πάνω. Συνειδητοποιεί πως δεν μπορεί να ξυπνήσει και προσπαθεί αγγίζοντάς το να μπει μέσα, αλλά μάταια. Προς έκπληξή του το σώμα του αρχίζει να κινείται από μόνο του, αλλά περνάει κυριολεκτικά από μέσα του χωρίς να τον αντιληφθεί, κάνοντας τον να καταλάβει πως βρίσκεται εκεί σαν πνεύμα. Προσπαθώντας να εξηγήσει τι συμβαίνει ακολουθεί το σώμα του μέσα στο σπίτι, όπου σύντομα παρατηρεί ότι μέσα σε έναν καθρέφτη, το σώμα του αντανακλά τη μορφή που είχε πάρει ο Ενομ λίγο πριν ξεφύγει από τον ονειρικό κόσμο. Έντρομος συνειδητοποιεί τι έχει συμβεί και αποφασίζει να ακολουθήσει τον Ενομ προσπαθώντας να βρει έναν τρόπο να πάρει το σώμα του πίσω, ενώ θυμάται τα τελευταία λόγια που του είπε η γυναικεία φωνή, πως πρέπει να βρει τον Ζερν.

Ο Ενομ βγαίνει από το σπίτι, και συναντά την κοπέλα του Chris την Jenny. Αυτή τον αγκαλιάζει και τον ρωτάει γιατί δεν απαντούσε στο τηλέφωνο του το προηγούμενο βράδυ. Ο Ενομ την σπρώχνει από πάνω του και αυτή πέφτει κάτω. Τον ρωτάει τι έχει πάθει, γιατί συμπεριφέρεται έτσι και αυτός της λέει να χαθεί από τα μάτια του και να μην τον ξαναενοχλήσει καθώς δεν είναι αρκετά καλή γι αυτόν. Στη συνέχεια απομακρύνεται, ενώ η Jenny βρίσκεται στο έδαφος και κλαίει. Ο Chris κοιτάζει την Jenny και προσπαθεί μάταια να της μιλήσει, όμως όταν γυρίζει να δει τον Ενομ παρατηρεί πως αυτός έχει εξαφανιστεί. Η Jenny σηκώνεται και αρχίζει να τρέχει κλαίγοντας, ο Chris την ακολουθεί μέσα στην πόλη μέχρι το σπίτι της.

Μέσα στο σπίτι αυτή πέφτει στο κρεβάτι φανερά καταβεβλημένη, ενώ κλαίει ακόμη, και μετά από λίγο την παίρνει ο ύπνος. Εκείνη τη στιγμή ο κόσμος γύρω από τον Chris σκοτεινιάζει και χωρίς να συνειδητοποιήσει τι συμβαίνει μια ανεξήγητη δύναμη τον τραβάει στο όνειρο της Jenny. Το σκηνικό αλλάζει και βρισκόμαστε πάλι στο δρόμο της πόλης, όμως το τοπίο είναι εντελώς διαφορετικό. Κατεστραμμένα σπίτια, φωτιές παντού, και ένα εφιαλτικό σκηνικό βρίσκεται μπροστά στον ήρωα μας για άλλη μια φορά. Μπροστά μας σε μια απόσταση 50 μέτρων βρίσκεται η Jenny η οποία μας βλέπει και αρχίζει να ουρλιάζει. Ο Chris της φωνάζει, χαρούμενος που αυτή μπορεί να τον δει και αρχίζει να τρέχει προς το μέρος της αλλά αυτή φανερά τρομαγμένη αρχίζει να τρέχει προς την αντίθετη κατεύθυνση. Προβληματισμένος, ο Chris, σταματά και κοιτάζει τα χέρια του, βλέποντας τη φριχτή αλήθεια. Έχει πλέον τη φριχτή πρώην μορφή του Ενομ. Ψάχνει τριγύρω αλλά δεν μπορεί πουθενά να βρει έναν καθρέφτη, σκεφτόμενος πως ίσως με αυτό τον τρόπο φανεί η πραγματική του μορφή.

Μπαίνει λοιπόν σε ένα από τα κοντινά σπίτια και προσπαθεί να βρει έναν καθρέφτη να πάρει μαζί του, αλλά μέσα σε μια τηλεόραση μπροστά του βλέπει την Jenny να την κυνηγούν μερικά απόκοσμα πλάσματα, και σπεύδει να τη βοηθήσει. Στη διαδρομή του πρέπει να περάσει από καταστρεφόμενες περιοχές, να αντιμετωπίσει επικίνδυνα τέρατα, και να καταφέρει να πιάσει την Jenny και να της δείξει με κάποιο τρόπο ποιός πραγματικά είναι. Όταν τελικά καταφέρνει και την προφθάνει και μέσα από κάποιες ενέργειές του της δείχνει ποιος είναι, της εξηγεί την κατάσταση στην οποία βρίσκεται και

πως πρέπει να βρει κάποιον Ζερν για να πάρει εξηγήσεις και βοήθεια. Η Jenny προσπαθεί να τον βοηθήσει λέγοντας πως μια θεία της είναι πολύ ισχυρό μέντιουμ και πως θα προσπαθήσει μέσω αυτής να τον εντοπίσει.

Επεισόδιο 3

Το επεισόδιο αυτό ξεκινά με την Jenny να ξυπνά από το όνειρό της. Στην αρχή του επεισοδίου χειριζόμαστε την Jenny που ψάχνει τη θεία της, και την καθοδηγούμε μέσα στην πόλη του προηγούμενου επεισοδίου ενώ ο Chris είναι δίπλα της σε μορφή φαντάσματος για άλλη μια φορά. Της φαντάζει περίεργο το πόσο ζωντανό ήταν το όνειρο της, και μετά από αρκετά μέρη όπου αλληλεπιδρά με διαφορετικούς γνωστούς της συναντά τη θεία της η οποία σοκάρει όταν ακούει την ιστορία. Ακολουθεί μια σκηνή όπου η θεία της σε ένα σκοτεινό δωμάτιο πραγματοποιεί μια τελετή. Στη συνέχεια επιστρέφει έντρομη λέγοντας πως το πνεύμα που αναζητά δεν είναι απλό να βρεθεί καθώς είναι καταραμένο από κάποια πολύ ισχυρή μαγεία. Της εξηγεί πως λίγα είναι τα μέρη πάνω στη γη όπου πνεύματα σαν κι αυτό μπορεί να είναι φυλακισμένα και το μόνο που αυτή γνωρίζει είναι ένα καταραμένο σπίτι στην άκρη ενός γκρεμού κοντά στο παλιό εξοχικό της μητέρας της.

Αποφασίζει λοιπόν να το επισκεφτεί προς αναζήτηση στοιχείων που θα βοηθήσουν τον Chris. Μεταφερόμαστε στο εξοχικό που βρίσκεται σε ένα βουνό. Είναι απόγευμα λίγο πριν τη δύση και η Jenny αποφασίζει να βρει το σπίτι την επόμενη μέρα, αλλά καθώς περιπλανιέται στα λιγοστά σπίτια της περιοχής ακούει έναν ηλικιωμένο άντρα να της φωνάζει πως αυτό που ψάχνει δεν πρέπει να βρεθεί και πως μερικά μέρη σ' αυτό τον κόσμο ανήκουν στους νεκρούς και οι ζωντανοί δεν πρέπει να τα ενοχλούν με την παρουσία τους. Αργότερα μαθαίνει πως ο άντρας αυτός έχασε τη γυναίκα του σε ένα ατύχημα στην περιοχή και θεωρείτε απ' όλους τρελός. Το βράδυ την επισκέπτεται ο Chris στον ύπνο της για μια ακόμη φορά. Βρίσκονται τώρα σε μια παραλία και ο Chris της εξηγεί πως αν και χρειάζεται τη βοήθειά της δεν θέλει να την αναμίξει σε κάτι επικίνδυνο, και πως όταν επισκεφτεί το σπίτι που ψάχνουν πρέπει να είναι πολύ προσεκτική και να μην ρισκάρει.

Την επόμενη μέρα, είναι απόγευμα και η Jenny βρίσκει το σπίτι που αναζητούν το οποίο είναι τεράστιο και κτισμένο κυριολεκτικά πάνω από έναν απότομο γκρεμό. Καθώς το πλησιάζει αισθάνεται έντονο φόβο μαζί με την αίσθηση ότι πολλά μάτια την παρακολουθούν. Ενώ έχει φτάσει στην πόρτα ο άντρας από την προηγούμενη μέρα εμφανίζεται και της λέει πως αν περάσει αυτή την πόρτα δε θα γυρίσει ποτέ πίσω ζωντανή. Αυτή πανικοβάλλεται μπαίνει στο σπίτι και κλείνει την πόρτα πίσω της. Το σπίτι αν και φαντάζει κανονικό έχει προφανή σημάδια εγκατάλειψης, και ενώ περιπλανιέται στο πρώτο δωμάτιο αισθάνεται μια έντονη πίεση και λιποθυμά. Ο Chris που βρίσκεται πάντα δίπλα της προσπαθεί να την συνεφέρει και συνειδητοποιεί πως μπορεί να την αγγίξει. Όταν αυτή συνέρχεται βλέπει τον Chris και τον αγκαλιάζει πιστεύοντας ότι είναι όνειρο, όμως σύντομα συνειδητοποιούν πως βρίσκονται σε ένα μέρος πιο περίεργο απ' όσο φανταζόταν.

Από εκεί αρχίζει η περιήγησή τους μέσα στο σπίτι, όπου όπως παρατηρούν πολλά δωμάτια αλλάζουν θέσεις, πόρτες κλειδώνουν και ανοίγουν με τη χρήση αντικειμένων και πολλά περίεργα συμβαίνουν γύρω τους. Έτσι πρέπει να περιηγηθούν στους χώρους του σπιτιού να ανακαλύψουν το μυστήριο που κρύβεται εκεί μέσα και να ανακαλύψουν αν

βρίσκεται εκεί ο Ζερν. Μέσα από περιήγηση στα πιο τρελά σχεδιασμένα δωμάτια, σε διαδρόμους που πολλά περίεργα συμβαίνουν, σε κελάρια γεμάτα θανατηφόρες παγίδες, και ενώ τρέχουν για να γλιτώσουν από τα πνεύματα που προσπαθούν να τους εξοντώσουν όλο και περισσότερο όσο περνάει η ώρα, οδηγούνται σε μια σπηλιά κάτω από το σπίτι όπου βρίσκουν τον φύλακα του σπιτιού, ο οποίος τους εξηγεί την ιστορία του σπιτιού και γιατί συμβαίνουν όλα αυτά εκεί μέσα. Τους αποκαλύπτει πως δεν βρίσκεται εκεί ο Ζερν αλλά γνωρίζει που τον έχει κρύψει ο θεός του φωτός Dagma. Ενώ τους εξηγεί πως θα βρουν το μέρος που ψάχνουν, τους αποκαλύπτει μέρος της ιστορίας του Ζερν, λέγοντας τους για μια ιεροτελεστία που δεν έπρεπε να συμβεί και για τους τρεις μάγους που καταδικάστηκαν. Τους φανερώνει πως ο Ζερν έχει χάσει τις μνήμες του και πως για να καταφέρουν να του τις επαναφέρουν πρέπει να βρουν ένα αρκετά ισχυρό μαγικό φίλτρο, που βρίσκεται κρυμμένο μέσα στο σπίτι σε ένα μυστικό δωμάτιο, και φυλάσσεται από έναν ισχυρό μάγο. Φεύγοντας δίνει στον Chris ένα μαγικό σιλέτο για να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις στο μέλλον.

Στη συνέχεια ο Chris με τη βοήθεια της Jenny ανακαλύπτει το δωμάτιο αυτό και μέσα από μια μεγάλη μάχη με το μάγο, και χρησιμοποιώντας μαγικά αντικείμενα του σπιτιού και το μαγεμένο σιλέτο που έδωσε στον Chris ο φύλακας, καταφέρουν να πάρουν το φίλτρο. Φεύγοντας από το σπίτι συναντούν τον ηλικιωμένο άντρα ο οποίος μόλις βλέπει την Jenny ζωντανή αρχίζει να τρέχει και να φωνάζει πως ήρθε το τέλος του. Είναι ήδη νύχτα και η Jenny που δεν μπορεί πλέον να δει τον Chris επιστρέφει στην πόλη για να συνεχίσουν στο επόμενο στάδιο του ταξιδιού τους.

8. Ανάλυση SWOT

Για να διακρίνουμε τις προοπτικές του παιχνιδιού σε σχέση με άλλα που κυκλοφορούν, εκτελέσαμε ανάλυση με χρήση της μεθόδου SWOT.

Δυνατά σημεία

- Χαμηλό κόστος παραγωγής
- Χαμηλό κόστος διάθεσης
- Εύκολα επεκτάσιμη μηχανή γραφικών για την προσθήκη νέων εφέ
- Εύκολη επέκταση των υλικών για την παραγωγή νέων χαρτών
- Σύγχρονη μηχανή γραφικών με συχνές ανανεώσεις των δυνατοτήτων της
- Υποστήριξη δυνατοτήτων ακόμη και της επόμενης γενιάς ([Samaritan](#))
- Υποστήριξη τελευταίας τεχνολογίας
- Διαθέσιμο για το μεγαλύτερο μέρος της αγοράς
- Εύκολη προβολή και διαφήμιση
- Πλούσιο λεπτομερές και πρωτότυπο σενάριο
- Εύκολα επεκτάσιμο σενάριο για επιμήκυνση της πλοκής
- Δωρεάν υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή χωρίς κανένα είδος υποχρέωσης προς τους παραγωγούς του
- Συμβατότητα με τις πιο διάσημες κονσόλες
- Τεράστια συνεχώς επιτασσόμενη κοινότητα από ερασιτέχνες και επαγγελματίες που μπορούν να προσφέρουν κριτική και συμβουλές για την καλυτέρευση του παιχνιδιού
- Τεράστια κοινότητα που μπορεί να προσφέρει βοήθεια για την αντιμετώπιση προβλημάτων
- Δυνατότητα διαφήμισης και προώθησης άλλων προϊόντων μέσα από τον κόσμο και τη σελίδα του παιχνιδιού
- Ελαστικότητα στην κατεύθυνση του παιχνιδιού ως προς τις ανάγκες της αγοράς

Αδυναμίες

- Χρήση μη επαγγελματικών εργαλείων στα πρώτα στάδια
- Εξάρτηση από τις γνώσεις των δημιουργών πάνω στα συγκεκριμένα εργαλεία
- Εξάρτηση από δωρεάν διαθέσιμο λογισμικό που μπορεί να μην αντικατοπτρίζει πάντα τις ανάγκες των δημιουργών
- Διάθεση του αποτελέσματος μόνο μέσω διαδικτύου
- Έναρξη απόδοσης κερδών μετά το δεύτερο επεισόδιο
- Πειρατεία

Ευκαιρίες

- Εύκολη επέκταση της δημιουργικής ομάδας σε τοπικό ή ακόμη και διεθνές επίπεδο
- Επιτάχυνση της παραγωγικής διαδικασίας από ένα επεισόδιο το μήνα σε ένα κάθε δύο βδομάδες με την επέκταση της ομάδας
- Εύκολη αύξηση κερδών

- Επέκταση σε επαγγελματικά εργαλεία χωρίς να χαθεί η έως τότε δουλειά(UDK --> UE3)
- Συμμετοχή σε διάφορους διαγωνισμούς και δυνατότητα χρηματικών βραβείων και επαγγελματικών συμφωνιών

Απειλές

- Επαγγελματικοί Τίτλοι σε παρόμοια ροή
- Μη συνέχιση της ελεύθερης μηχανής γραφικών
- Μη συνέχιση των ελεύθερων εργαλείων
- Ελάττωση τις αγοράς του είδους
- Αδυναμία παράδοσης του επεισοδίου κάθε μήνα στην ώρα του.

9. Προώθηση στην αγορά (Marketing)

Το Dreamer αρχικά θα παρουσιαστεί σε όλα τα επίσημα και ανεπίσημα forums της Epic για το UDK. Στη συνέχεια κάνοντας μια έρευνα για το σχολιασμό και την αποδοχή του από το κοινό θα προσαρμοστεί ώστε να τυγχάνει της μεγαλύτερης δυνατής αποδοχής. Στη συνέχεια θα ετοιμαστούν τα δύο επόμενα επεισόδια, για όσο χρονικό διάστημα θα γίνονται οι μεταβολές σε τυχόν μηχανικά θέματα του πρώτου, το οποίο θα αποτελέσει ένα είδος beta έκδοσης αλλά και παρουσίασης της σειράς, τα οποία θα παρουσιαστούν ταυτόχρονα. Το δεύτερο θα είναι επίσης δωρεάν ενώ το τρίτο θα παρέχεται έναντι μια μικρής συμβολικής αμοιβής. Παράλληλα η αναζήτηση για σπόνσορες θα συνεχίζεται και θα ετοιμάζεται το τέταρτο επεισόδιο που θα κυκλοφορήσει ένα μήνα μετά το τρίτο έναντι αμοιβής αυτή τη φορά.

Το κοινό στο οποίο απευθύνεται το Dreamer είναι αρκετά μεγάλου φάσματος, καθώς η απουσία σκηνών έντονης βίας, δεν κάνει απαγορευτική την χρήση του από άτομα μέχρι 12 ετών, ενώ η θεματολογία του και ο τρόπος παιχνιδιού του δεν το κάνει απαγορευτικό για άτομα πάνω από 25. Η σχετικά μικρή έκταση κάθε επεισοδίου σε συνάρτηση με την ελαφρότητα και το ενδιαφέρον του σεναρίου θα το κάνουν ελκυστικό σε όλες τις ομάδες παιχτών, ανεξαρτήτως από πόσες ώρες τη βδομάδα παίζουν παιχνίδια . Το κύριο κοινό του αποτελούν τα άτομα από 15-30. Έτσι το παιχνίδι έχει όλα τα φόντα να επιτύχει στην αγορά και να δημιουργήσει ένα σταθερό κοινό που θα το ακολουθεί και θα το ενισχύει μηνιαία.

Ακόμη όπως αναφέραμε η δυνατότητα συνέχειας του παιχνιδιού είναι προφανής, ενώ η προοπτική δημιουργίας μιας πολύ μακροσκελούς ιστορίας είναι ευδιάκριτη. Κάθε μήνα ένα νέο κεφάλαιο θα ανοίγεται στον παίκτη, ο οποίος θα καλείτε να καταφέρει να ξεφύγει από την φυλακή που τον καταδίκασε ο Ενομ. Ενώ επίσης η προοπτική δημιουργίας ενός συστήματος multiplayer είναι επίσης εφικτή, με τους παίκτες να συναγωνίζονται ή να βοηθούν ο ένας των άλλο, η προοπτική δημιουργίας μεγαλύτερων επιπέδων και θυγατρικών παιχνιδιών επίσης διαφαίνεται.

Τέλος η ευκολία μεταφοράς του σεναρίου σε κόμικς, και τρισδιάστατη ταινία μπορούν να αποφέρουν περαιτέρω διαφήμιση και κέρδη.

10. Ακρωνύμια

ΤΔΠ: Τρόμου Δράσης Περιπέτειας

UDK: Unreal Development Kit

UE3: Unreal engine 3

11. Βιβλιογραφία

1. [1]Γενικές πληροφορίες για το είδος των παιχνιδιών τρόμου δράσης περιπέτειας, διαθέσιμες στο δικτυακό χώρο :
http://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror_game
2. [2] Chris' SURVIVAL HORROR quest, μια ιστοσελίδα αφιερωμένη στα παιχνίδια τρόμου. Παρείχε πληροφορίες για την ιστορία καθώς και στατιστικά στοιχεία για τις πωλήσεις και την εμπορικότητα παιχνιδιών του είδους. Διαθέσιμη στο :
<http://www.dreamdawn.com/sh/features/prehistoryofhorror.php>
3. [3] Alex Miller, Adam Dodd και David Gonzales, The History of Horror: A look into Survival Horror video games, Braindead Studios, διαθέσιμο στο
<http://www.youtube.com/watch?v=E5b2XTpmS7A>.
4. [4] Jim Sterling, How survival horror evolved itself into extinction ένα άρθρο για την ιστοσελίδα destructoid.com διαθέσιμο στο:
<http://www.destructoid.com/how-survival-horror-evolved-itself-into-extinction-114022.phtml>
5. [5] Jim Sterling, Fear 101: A Begginer's Guide to Survival Horror, ένα άρθρο για το αγγλικό IGN-retro στις 9 Ιουνίου 2008. Διαθέσιμο στο:
<http://uk.retro.ign.com/articles/880/880202p1.html>
6. [6] Bob Bates, Game Design, 2nd Edition 2004 (σελίδες 103-115-116)
7. [7] Michele Bousquet και Michael McCarthy, 3ds Max Animation with Biped
8. [8] Επίκουρη καθηγήτρια επικοινωνίας Mary Dalton, Horror movie history: Scary films give insight into human nature, 28 Οκτώβρη 2010. Διαθέσιμο στο:
<http://news.wfu.edu/2010/10/28/horror-movie-history/>
9. [9]John Hübinette, MUSIC AND SOUND EFFECTS IN HORROR FILMS. Διαθέσιμο στο:
http://www.eng.umu.se/monster/john/sound_music.htm
10. [10] Greg Giddens, The evolution of horror: Greg Giddens looks back at the genre's ever-changing history... Διαθέσιμο στο:
http://www.resolution-magazine.co.uk/issue4/feature_evolutionofhorror.htm
11. [11] Bernard Perron και Clive Barker, Horror video games: essays on the fusion of fear and play Διαθέσιμο εν μέρη στις :
<http://books.google.gr/books?id=pNaQLQC9XhEC&lpq=PA62&ots=TQceX8hKZG&dq=Storytelling%20in%20Survival%20Horror%20Video%20Games&pg=PA62#v=onepage&q&f=false>
και
<http://www.isbnlib.com/preview/0786441976/Horror-Video-Games-Essays-on-the-Fusion-of-Fear-and-Play>
12. [12] Tom Meigs, Ultimate Game Design : Building game worlds, 2003 (σελίδες 23-74-95-135)
13. [13] Roger E. Pedersen , Game Design Foundations, 2003
14. [14] John Feil και Marc Scattergood, Beginning Game Level Design, 2005 (σελίδες 87-88-89-92)
15. [15] Jonathan S. Harbour, Game Programming All in One, 2nd Edition
16. [16] Tracy Fullerton, Christopher Swain και Steven Hoffman, Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games, 2004 (σελίδες 66)
17. [17] Mark H. Walker, Games That Sell! 2003 (σελίδες 56)
18. [18]Game Development and production του Erik Bethke 2003

12. Αναφορές στο διαδίκτυο

1. Παιχνίδια Τρόμου :	http://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror
2. Λογοτεχνία Τρόμου :	http://en.wikipedia.org/wiki/Horror_fiction
3. Παιχνίδια Δράσης Περιπέτειας:	http://en.wikipedia.org/wiki/Action-adventure_game
4. Παιχνίδια Δράσης:	http://en.wikipedia.org/wiki/Action_game
5. Παιχνίδια Περιπέτειας:	http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game
6. Haunted House	http://en.wikipedia.org/wiki/Haunted_House_%28video_game%29
7. Atari 2600:	http://en.wikipedia.org/wiki/Atari_2600
8. Machintosh	http://en.wikipedia.org/wiki/Apple_Macintosh
9. Nintendo Entertainment System:	http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System
10. Nintendo:	http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo
11. Uninvited:	http://en.wikipedia.org/wiki/Uninvited_%28video_game%29
12. Sweet Home:	http://en.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home_%28video_game%29
13. Capcom:	http://en.wikipedia.org/wiki/Capcom
14. Alone in the Dark:	http://en.wikipedia.org/wiki/Alone_in_the_Dark_%28video_game%29
15. Infogrames:	http://en.wikipedia.org/wiki/Infogrames
16. Clock Tower:	http://en.wikipedia.org/wiki/Clock_Tower_%28video_game%29
17. Human Entertainment:	http://en.wikipedia.org/wiki/Human_Entertainment
18. Resident Evil:	http://residentevil.wikia.com/Resident_Evil
19. Play-Station:	http://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation
20. Sony:	http://en.wikipedia.org/wiki/Sony
21. Silent Hill:	http://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill
22. Konami:	http://en.wikipedia.org/wiki/Konami
23. Half-Life:	http://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_%28video_game%29
24. Valve Software:	http://en.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation
25. System Shock 2:	http://en.wikipedia.org/wiki/System_Shock_2
26. Electronic Arts:	http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts
23. Fatal Frame:	http://en.wikipedia.org/wiki/Fatal_Frame
24. Tecmo:	http://en.wikipedia.org/wiki/Tecmo

25. *Clive Barker's Undying* http://en.wikipedia.org/wiki/Clive_Barker%27s_Undying
- [27. *Samaritan*:](http://www.udk.com/showcase-samaritan) <http://www.udk.com/showcase-samaritan>
28. *Epic*: <http://www.epicgames.com/>
29. *UDK*: <http://www.udk.com/>
30. *Unreal Engine*: <http://www.unrealengine.com/>
- [31. *Mixamo*:](http://www.mixamo.com/) <http://www.mixamo.com/>

13. Παραρτήματα

13.1 Παράρτημα Α

13.1.1 Dreamer.uc

Στο αρχείο αυτό περιέχεται η κλάση Dreamer που καθορίζει τον νέο τύπο παιχνιδιού που συνθέσαμε. Επεκτίνει την κλάση GameInfo που είναι η γονική κλάση για όλα τα ήδη παιχνιδιού.

```
class Dreamer extends GameInfo
    config(Game);

/** Whether to use Classic UTHud */
var bool bUseClassicHUD;

/** Prefix characters for names of maps for this game type */
var array<string> MapPrefixes;

var bool                                bPlayersVsBots;
var bool    bQuickStart;
var int     DefaultMaxLives;
var bool bConsoleServer;
var globalconfig bool    bPlayersMustBeReady; // players must confirm ready for game to
start
var globalconfig int     MinNetPlayers; // how many players must join before net
game will start
var                                bool    bShouldWaitForNetPlayers; // True if
bWaitForNetPlayers and net game.
var float AdjustedDifficulty;
var globalconfig bool    bWaitForNetPlayers; // wait until more than MinNetPlayers players
have joined before starting match
var config int WarmupTime; // How long is the warmup round
(In Seconds)
var                                int     WarmupRemaining; //
How much time left in the Warmup Round
var config bool bWarmupRound; // If true, this match will have a
warmup round
/** PlayerController class to use on consoles */
var class<PlayerController> ConsolePlayerControllerClass;
var                                bool    bAutoNumBots; // Match
bots to map's recommended bot count
var int DesiredPlayerCount; // bots will fill in to reach this value as
needed

var globalconfig float    BotRatio; // only used when bPlayersVsBots is
true
```

```

/**
 * This being false implies that only gamepads are valid for input type.
 * This is not 100% precise as you could have a keyboard + gamepad which could be valid if
 we wanted to allow typing but no movement.
 */
var bool bAllowKeyboardAndMouse;

/** prefix of filename to record a demo to - a number is added on to get a unique filename
(empty string means don't record) */
var string DemoPrefix;
var bool      bDemoMode;                // turn off HUD, etc.

var globalconfig bool   bForceRespawn;                /** Force dead players to
respawn immediately if true (configurable) */
var                bool   bTempForceRespawn;        /**
Temporary (used in game) version of bForceRespawn */

var globalconfig int MapCycleIndex;

/** Array of active bot names. */
struct ActiveBotInfo
{
    /** name of character */
    var string BotName;
    /** whether the bot is currently in the game */
    var bool bInUse;
};

function PostBeginPlay()
{
    Super.PostBeginPlay();

    if ( WorldInfo.IsConsoleBuild(CONSOLE_Mobile) )
    {
        bUseClassicHUD = false;
    }

    if ( bPlayersVsBots )
        UTGameReplicationInfo(GameReplicationInfo).BotDifficulty =
GameDifficulty;
}

/**
 * Allows overriding of which gameinfo class to use.
 * Called on the DefaultGameType from the ini, or the one specified on the command line
 (?game=xxx)
 */

```

```

static event class<GameInfo> SetGameType(string MapName, string Options, string Portal)
{
    local string ThisMapPrefix;
    local int i,pos;
    local class<GameInfo> NewGameType;
    local string GameOption;

    if (Left(MapName, 9) ~= "EnvyEntry" || Left(MapName, 14) ~= "UDKFrontEndMap" )
    {
        return class'UTEntryGame';
    }

    // allow commandline to override game type setting
    GameOption = ParseOption( Options, "Game");
    if ( GameOption != "" )
    {
        return Default.class;
    }

    // strip the UEDPIE_ from the filename, if it exists (meaning this is a Play in Editor
game)
    if (Left(MapName, 6) ~= "UEDPIE")
    {
        MapName = Right(MapName, Len(MapName) - 6);
    }
    else if ( Left(MapName, 5) ~= "UEDPC" )
    {
        MapName = Right(MapName, Len(MapName) - 5);
    }
    else if (Left(MapName, 6) ~= "UEDPS3")
    {
        MapName = Right(MapName, Len(MapName) - 6);
    }
    else if (Left(MapName, 6) ~= "UED360")
    {
        MapName = Right(MapName, Len(MapName) - 6);
    }

    // replace self with appropriate gametype if no game specified
    pos = InStr(MapName, "-");
    ThisMapPrefix = left(MapName,pos);
    for (i = 0; i < default.MapPrefixes.length; i++)
    {
        if (default.MapPrefixes[i] ~= ThisMapPrefix)
        {
            return Default.class;
        }
    }

    // change game type

```

```

for ( i=0; i<Default.DefaultMapPrefixes.Length; i++ )
{
    if ( Default.DefaultMapPrefixes[i].Prefix ~= ThisMapPrefix )
    {
        NewGameType =
class<GameInfo>(DynamicLoadObject(Default.DefaultMapPrefixes[i].GameType,class'Class'))
;
        if ( NewGameType != None )
        {
            return NewGameType;
        }
    }
}
for ( i=0; i<Default.CustomMapPrefixes.Length; i++ )
{
    if ( Default.CustomMapPrefixes[i].Prefix ~= ThisMapPrefix )
    {
        NewGameType =
class<GameInfo>(DynamicLoadObject(Default.CustomMapPrefixes[i].GameType,class'Class')
);
        if ( NewGameType != None )
        {
            return NewGameType;
        }
    }
}

return class'Dreamer';
}

```

```

// Parse options for this game...
event InitGame( string Options, out string ErrorMessage )
{
    local string InOpt;

    // reset map cycle if we're just starting up
    if (WorldInfo.TimeSeconds == 0.0)
    {
        MapCycleIndex = INDEX_NONE;
        SaveConfig();
    }

    Super.InitGame(Options, ErrorMessage);
}

```

```

InOpt = ParseOption(Options, "ForceRespawn");
if (InOpt != "")
{
    bForceRespawn = bool(InOpt);
}

InOpt = ParseOption(Options, "ClassicHUD");
if (InOpt != "")
{
    bUseClassicHUD = true;
}

InOpt = ParseOption(Options, "CauseEvent");
if ( InOpt ~= "FlyThrough" )
{
    bFixedPlayerStart = true;
    bForceRespawn = true;
    bQuickStart = true;
}

SetGameSpeed(GameSpeed);
MaxLives = Max(0,GetIntOption( Options, "MaxLives", MaxLives ));
if ( MaxLives > 0 )
{
    bTempForceRespawn = true;
}
else if ( DefaultMaxLives > 0 )
{
    bTempForceRespawn = true;
    MaxLives = DefaultMaxLives;
}
if( DefaultMaxLives > 0 )
{
    TimeLimit = 60;
}

// Set goal score to end match... If automated testing, no score limit (end by
timelimit only)
GoalScore = (!IsAutomatedPerfTesting()) ? Max(0,GetIntOption( Options,
"GoalScore", GoalScore )) : 0;

InOpt = ParseOption( Options, "Console");
if ( (InOpt != "") || WorldInfo.IsConsoleBuild() )
{
    WorldInfo.bUseConsoleInput = true;
    bConsoleServer = true;
    PlayerControllerClass = ConsolePlayerControllerClass;
}

if( WorldInfo.IsConsoleBuild() )

```

```

{
    // always allow keyboard and mouse on console
    bAllowKeyboardAndMouse = true;

    if( bAllowKeyboardAndMouse )
    {
        `log("KeyboardAndMouse Enabled");
    }
}

InOpt = ParseOption( Options, "DemoMode");
if ( InOpt != "" )
{
    bDemoMode = bool(InOpt);
}

bAutoNumBots = (WorldInfo.NetMode == NM_Standalone);
InOpt = ParseOption( Options, "bAutoNumBots");
if ( InOpt != "" )
{
    bAutoNumBots = bool(InOpt);
}

if ( bTeamGame && (WorldInfo.NetMode != NM_Standalone) )
{
    InOpt = ParseOption( Options, "VsBots");
    if ( InOpt != "" )
    {
        BotRatio = float(InOpt);
        bPlayersVsBots = (BotRatio > 0);
    }
    if ( bPlayersVsBots )
    {
        bAutoNumBots = false;
    }
}

if ( HasOption(Options, "NumPlay" )
    bAutoNumBots = false;

    DesiredPlayerCount = bAutoNumBots ? LevelRecommendedPlayers() :
Clamp(GetIntOption( Options, "NumPlay", 1 ),1,32);

    InOpt = ParseOption( Options, "PlayersMustBeReady");
    if ( InOpt != "" )
    {
        bPlayersMustBeReady = bool(InOpt);
    }

    InOpt = ParseOption( Options, "MinNetPlayers");
    if (InOpt != "")

```



```

    {
        MinNetPlayers = int(InOpt);
    }

    bShouldWaitForNetPlayers = bWaitForNetPlayers && (WorldInfo.NetMode !=
NM_StandAlone);

    InOpt = ParseOption(Options,"QuickStart");
    if ( InOpt != "" )
    {
        bQuickStart = true;
    }
    // Quick start the match if passed in as option or automated testing
    bQuickStart = bQuickStart || IsAutomatedPerfTesting();

    AdjustedDifficulty = GameDifficulty;

    if (WorldInfo.NetMode != NM_StandAlone)
    {
        InOpt = ParseOption( Options, "WarmupTime");
        if (InOpt != "")
        {
            WarmupTime = int(InOpt);
            WarmupRemaining = WarmupTime;
            bWarmupRound = (WarmupTime > 0);
        }
    }
    else
    {
        bWarmupRound = false;
    }

    DemoPrefix = ParseOption(Options,"demo");
}

function InitGameReplicationInfo()
{
    local DreamerGameReplicationInfo GRI;

    Super.InitGameReplicationInfo();

    GRI = DreamerGameReplicationInfo(GameReplicationInfo);

    GRI.TimeLimit = TimeLimit;
    GameReplicationInfo.RemainingTime = 60 * TimeLimit;

    GRI.bConsoleServer = (WorldInfo.bUseConsoleInput || WorldInfo.IsConsoleBuild());
    GRI.bAllowKeyboardAndMouse = bAllowKeyboardAndMouse;
}

```

```

GRI.bRequireReady = bPlayersMustBeReady;

// Create the list of mutators.

GRI.RulesString = "";

}

function int LevelRecommendedPlayers()
{
    local UTMMapInfo MapInfo;

    MapInfo = UTMMapInfo(WorldInfo.GetMapInfo());
    return (MapInfo != None) ? Min(12, (MapInfo.RecommendedPlayersMax +
MapInfo.RecommendedPlayersMin) / 2) : 1;
}

/** handles all player initialization that is shared between the travel methods
 * (i.e. called from both PostLogin() and HandleSeamlessTravelPlayer())
 */
function GenericPlayerInitialization(Controller C)
{
    if ( !bUseClassicHUD )
    {
        HUDType = bTeamGame ? class'DreamerHUD' : class'DreamerHUD';
    }
    super.GenericPlayerInitialization(C);
}

/**
 * Only allow local players to pause
 */
function bool SetPause(PlayerController PC, optional delegate<CanUnpause>
CanUnpauseDelegate = CanUnpause)
{
    if ( !PC.IsLocalPlayerController() )
    {
        return false;
    }
}

```

```

    }

    return Super.SetPause(PC, CanUnpauseDelegate);
}

DefaultProperties
{
    bDelayedStart = false //
    bRestartLevel=false    // To be able to restart the level

    PlayerControllerClass = class 'Dreamer.DreamerPlayerController'

    DefaultPawnClass = class 'Dreamer.DreamerPawn'
    PlayerReplicationInfoClass=class'SPlayerReplicationInfo'
    HUDType=class'Dreamer.DreamerHUD'

}

```

13.1.2 DreamerPawn.uc

Εδώ περιέχεται η κλάση `DreamerPawn` που ελέγχει πολλά στοιχεία για τον χαρακτήρα που χειρίζεται ο παίχτης. Επεκτείνει την κλάση `GamePawn` που είναι η γονική συνάρτηση για τους χαρακτήρες.

13.1.3 DreamerPlayerController.uc

Εδώ περιέχεται η κλάση `DreamerPlayerController` που επεκτείνει την `GamePlayerController` και διαχειρίζεται τα περισσότερα στοιχεία ανάμεσα στο παιχνίδι και τον χρήστη.

13.1.4 DreamerCamera.uc

Εδώ περιέχεται η κλάση `DreamerCamera` που ελέγχει την κάμερα για τον χαρακτήρα που χειρίζεται ο παίχτης. Επεκτείνει την κλάση `Camera` που είναι η γονική συνάρτηση για τις κάμερες.

```

class DreamerCamera extends Camera;

//Initializing static variables

var float Dist;

```

```

DefaultProperties
{
    FreeCamDistance = 256.f
}

function UpdateViewTarget(out TViewTarget OutVT, float DeltaTime)
{
    //Declaring local variables
    local vector          Loc, Pos, HitLocation, HitNormal;
    local rotator         Rot;
    local Actor           HitActor;
    local CameraActor     CamActor;
    local bool            bDoNotApplyModifiers;
    local TPOV            OrigPOV;

    // store previous POV, in case we need it later
    OrigPOV = OutVT.POV;

    // Default FOV on viewtarget
    OutVT.POV.FOV = DefaultFOV;

    // Viewing through a camera actor.
    CamActor = CameraActor(OutVT.Target);
    if( CamActor != None )
    {
        CamActor.GetCameraView(DeltaTime, OutVT.POV);

        // Grab aspect ratio from the CameraActor.
        bConstrainAspectRatio = bConstrainAspectRatio ||
CamActor.bConstrainAspectRatio;
        OutVT.AspectRatio = CamActor.AspectRatio;

        // See if the CameraActor wants to override the PostProcess settings used.
        CamOverridePostProcessAlpha = CamActor.CamOverridePostProcessAlpha;
        CamPostProcessSettings = CamActor.CamOverridePostProcess;
    } else
    {
        // Give Pawn Viewtarget a chance to dictate the camera position.
        // If Pawn doesn't override the camera view, then we proceed with our own
defaults
        if( Pawn(OutVT.Target) == None ||
!Pawn(OutVT.Target).CalcCamera(DeltaTime, OutVT.POV.Location, OutVT.POV.Rotation,
OutVT.POV.FOV) )
        {
            // don't apply modifiers when using these debug camera modes.
            bDoNotApplyModifiers = TRUE;

            switch(CameraStyle)

```

```

    {
        case 'Fixed' : // No update, keeps previous view
            OutVT.POV = OrigPOV;
            break;

        case 'ThirdPerson' : //Enters here as long as CameraStyle is
still set to ThirdPerson
        case 'FreeCam' :

            Loc = OutVT.Target.Location; // Setting the camera
location and rotation to the viewtarget's
            Rot = OutVT.Target.Rotation;

            if (CameraStyle == 'ThirdPerson')
            {
                Rot = POwner.Rotation; //setting the
rotation of the camera to the rotation of the pawn
            }

            //OutVT.Target.GetActorEyesViewPoint(Loc, Rot);

            if (CameraStyle == 'FreeCam')
            {
                Rot = POwner.Rotation;
            }

            Loc += FreeCamOffset >> Rot;
            //Linear interpolation algorithm. This is the
"smoothing," so the camera doesn't jump between zoom levels
            if (Dist != FreeCamDistance)
            {
                Dist = Lerp(Dist,FreeCamDistance,0.15);
//Increment Dist towards FreeCamDistance, which is where you want your camera to be.
Increments a percentage of the distance between them according to the third term, in this
case, 0.15 or 15%
            }

            Pos = Loc - Vector(Rot) * Dist; /*Instead of using
FreeCamDistance here, which would cause the camera to jump by the entire increment, we
use Dist, which increments in small steps to the desired value of FreeCamDistance using the
Lerp function above*/

            BlockingVolume.bBlockCamera=false

            //This determines if the camera will pass through a
mesh by tracing a path to the view target.
            HitActor = Trace(HitLocation, HitNormal, Pos, Loc,
FALSE, vect(12,12,12));

            //This is where the location and rotation of the
camera are actually set
            OutVT.POV.Location = (HitActor == None) ? Pos :
HitLocation;

```

```

        OutVT.POV.Rotation = Rot;

        break; //This is where our code leaves the switch-case
statement, preventing it from executing the commands intended for the FirstPerson case.

        case 'FirstPerson' : // Simple first person, view through
viewtarget's 'eyes'
            default :
OutVT.Target.GetActorEyesViewPoint(OutVT.POV.Location, OutVT.POV.Rotation);
            break;
        }
    }
}

if( !bDoNotApplyModifiers )
{
    // Apply camera modifiers at the end (view shakes for example)
    ApplyCameraModifiers(DeltaTime, OutVT.POV);
}
}

```

13.1.5 DreamerEmitCameraEffect.uc

Η κλάση DreamerEmitCameraEffect σχεδιάστηκε για ενσωματώνει στην κάμερά μας τα διάφορα εφέ.

```

class DreamerEmitCameraEffect extends Emitter
    abstract
    native;

/** How far in front of the camera this emitter should live. */
var() protected float DistFromCamera;

/** Camera this emitter is attached to, will be notified when emitter is destroyed */
var protected DreamerPlayerController Cam;

simulated event PostBeginPlay()
{
    // render in front of all in world objects
    ParticleSystemComponent.SetDepthPriorityGroup(SDPG_Foreground);

    super.PostBeginPlay();
}

/**

```

```

* Tell camera to remove this effect when destroyed
*/
function Destroyed()
{
    Cam.RemoveCameraEffect(self);
    super.Destroyed();
}

/** Tell the emitter what camera it is attached to. */
function RegisterCamera( DreamerPlayerController inCam )
{
    Cam = inCam;
}

/** Given updated camera information, adjust this effect to display appropriately. */
native function UpdateLocation( const out vector CamLoc, const out rotator CamRot, float
CamFOVDeg );

defaultproperties
{
    Begin Object Name=ParticleSystemComponent0
    End Object

    // makes sure I tick after the camera
    TickGroup=TG_DuringAsyncWork

    DistFromCamera=20

    LifeSpan=10.0f

    bDestroyOnSystemFinish=true
    bNetInitialRotation=true
    bNoDelete=false
}

```

13.1.6 DreamerHUD.uc

Εδώ βρίσκεται η κλάση DreamerHUD που είναι υπεύθυνη για τη τις πληροφορίες που παρουσιάζονται στον παίχτη, όπως η μπάρα ενέργειας και άλλα. Επεκτείνει την γονική HUD.

```

class DreamerHUD extends HUD;

//container created later

```

```

var SFGFxHUD HudMovie;

//Called when this is destroyed

singular event Destroyed() {
    if (HUDMovie !=none) {
        //Dropping memory usage of HudMovie
        HudMovie.close(true);
        HudMovie = none;
    }

    //super.Destroy();
}

simulated function PostBeginPlay() {
    super.PostBeginPlay();

    //Create STGFxHUS for HudMovie
    HudMovie = new class'SFGFxHUD';

    HudMovie.SetTimingMode(TM_Real);
    HudMovie.init();
}

event PostRender() {
    HudMovie.TickHUD();
}

DefaultProperties{
}

```

13.1.7 SFGFxHUD.uc

Η κλάση αυτή διαχειρίζεται το HUD που δημιουργήσαμε προηγουμένως και διοχετεύει σ' αυτό τιμές.

```

class SFGFxHUD extends GfxMoviePlayer;

var float LastHealthpc;
var GfxObject HealthMC, HealthBarMC;

```



```

var GfxObject HealthTF;

var WorldInfo ThisWorld;

// Function to round a float value to an int
function int roundNum(float NumIn)
{
    local int iNum;
    local float fNum;

    fNum = NumIn;
    iNum = int(fNum);
    fNum -= iNum;
    if ( fNum >= 0.5f ) {
        return ( iNum + 1 );
    }
    else {
        return iNum;
    }
}

//Called from STHUD'd PostBeginPlay()

function Init(optional LocalPlayer player) {

    //local GfxObject.ASDisplayInfo DI, PI;
    super.Init(player);
    ThisWorld=GetPC().WorldInfo;
    //GRI = SPlayerReplicationInfo(GetPC().WorldInfo.GRI);
    Start();
    Advance(0.f);

    //Set the cahce value so that it will get updated on the first Tick
    LastHealthpc = -1337;

    //Load the references with pointers to the movieClips and text fields in the .swf
    HealthMC = GetVariableObject( "_root.SFHealthBar_mc" );
    HealthBarMC = GetVariableObject( "_root.SFHealthBar_mc.SFBar_mc" );
    HealthTF=GetVariableObject("_root.SFHealthBar_mc.SFHealth_txt");

}

function int GetPercentage( int Value, int MaxValue ){

    return roundNum( ( float( Value ) / float( MaxValue ) ) * 100.0f);
}

```

```

    }

    //Called every update Tick
function TickHUD()
    {
    local PlayerController PC;
    local DreamerPawn UTP;
    local GfxObject.ASDisplayInfo DI;

    PC= GetPC();

    UTP = DreamerPawn(PC.Pawn);

    //We need to talk to the Pawn, so create a reference and check the Pawn exists

    if(UTP == none){
        return;
    }

    //If the cached value for Health percentage isn't equal to the current...
    if ( LastHealthpc != GetPercentage( UTP.Health, UTP.HealthMax ) )
        {

            LastHealthpc = GetPercentage( UTP.Health, UTP.HealthMax );

            //...Update the bar's xscale (but don't let it go over 100)...

            //HealthBarMC.SetFloat( "_xscale", (LastHealthpc > 100) ? 100.0f :
LastHealthpc );

            //...and update the text field
            DI.hasXScale = true;
            DI.XScale = LastHealthpc;

            HealthBarMC.SetDisplayInfo(DI);

            HealthTF.SetString("text",round(LastHealthpc)$"%");
        }
    }

DefaultProperties
{

    MovieInfo=SwfMovie'DreamerMenu.GameMenu'
    bAutoPlay=true;

```

```

        bDisplayWithHudOff=false
        //bGammaCorrection=false
    }

```

13.1.8 SkeletalPawn.uc

Δημιουργεί και διαχειρίζεται τους σκελετούς που μας επιτίθενται.

```

class SkeletalPawn extends UTPawn
    placeable;

// members for the custom mesh
var SkeletalMesh defaultMesh;
var MaterialInterface defaultMaterial0;
var AnimTree defaultAnimTree;
var array<AnimSet> defaultAnimSet;
var AnimNodeSequence defaultAnimSeq;
var PhysicsAsset defaultPhysicsAsset;

simulated function SetCharacterClassFromInfo(class<UTFamilyInfo> Info)
{
    Mesh.SetSkeletalMesh(defaultMesh);
    Mesh.SetMaterial(0,defaultMaterial0);
    Mesh.SetPhysicsAsset(defaultPhysicsAsset);
    Mesh.AnimSets=defaultAnimSet;
    Mesh.SetAnimTreeTemplate(defaultAnimTree);
}

DefaultProperties
{
    Begin Object Name=CollisionCylinder
        CollisionHeight=+44.000000
    end object
    Begin Object class=SkeletalMeshComponent Name=SandboxPawnSkeletalMesh
        SkeletalMesh=SkeletalMesh'CH_Skeletons.Mesh.SK_CH_Skeleton_Human_Male'
        AnimSets(0)=AnimSet'CH_AnimHuman.Anims.K_AnimHuman_BaseMale'
        AnimTreeTemplate=AnimTree'CH_AnimHuman_Tree.AT_CH_Human'

        PhysicsAsset=PhysicsAsset'CH_Skeletons.Mesh.SK_CH_Skeleton_Human_Male_Phys
ics'
        HiddenGame=FALSE
        HiddenEditor=FALSE

```

```

End Object
Mesh=SandboxPawnSkeletalMesh
Components.Add(SandboxPawnSkeletalMesh)
ControllerClass=class'UTBot'
//InventoryManagerClass=class'Sandbox.SandboxInventoryManager'
bJumpCapable=false
bCanJump=false

GroundSpeed=200.0 //Making the bot slower than the player
}

/*
defaultproperties
{
DefaultMesh=SkeletalMesh'CH_Skeletons.Mesh.SK_CH_Skeleton_Human_Male'
DefaultAnimTree=AnimTree'CH_AnimHuman_Tree.AT_CH_Human'
DefaultAnimSet(0)=AnimSet'CH_AnimHuman.Anims.K_AnimHuman_BaseMale'
DefaultPhysicsAsset=PhysicsAsset'CH_Skeletons.Mesh.SK_CH_Skeleton_Human_Male_Physi
cs'
/*
Begin Object Name=WPawnSkeletalMeshComponent
AnimTreeTemplate=AnimTree'CH_AnimHuman_Tree.AT_CH_Human'
End Object
*/
}

```

13.1.9 DreamerGameReplicationInfo.uc

Δημιουργεί ένα αντίγραφο του παιχνιδιού για την εκτέλεση πιο σύνθετων λειτουργιών και την επεξεργασία μεταβλητών από άλλες κλάσεις.

Δεν παρατίθεται λόγω μεγέθους.

13.2 Παράρτημα Β

13.2.1 Κομμένη Σκηνή 1: Εισαγωγή

-ohh.....why am I in so much pain?
-I feel like I fell from the sky !
-Why is everything so dark?
-OH MY GOD!!!
-WHERE THE HELL AM I?
-WHAT IS THIS PLACE?
-Oh no....IS THIS HELL?
-AM I DEAD?
-ANYONE HERE? ANSWER ME!!
-This place feels like it 's taken out of a nightmare!!
-Hey, maybe I m dreaming....
-....I should better look around this city to find more clues!

13.2.2 Κομμένη Σκηνή 2: Στην καλύβα

Chris : What the HELL is this?
???: Oh, another guest! I m so excited!
Do not be afraid young soul come closer!
Chris: Like hell I will.
Who are you?
What is this place?
Am I dreaming, ordead?
???: HA--HA--HA
Yes.....and soon!!!!

Chris: Wait what? Speak clearly!

What the hell do u mean....

I m not afraid of you... whatever you are!!!

???: Oh we got a brave one this time!!

Chris: Wait...this time?There WERE others? What happened to them?

???: Hi-hi-hi... Yeah they are no more.....

...they failed... and so their souls got lost!!!!

Chris: What do you mean? Answer clearly!

???: You are right to be in a hurry

You have little time left. This place is ... nowhere, it s not supposed to exist!

... that 's why we are all trapped here.... forever!!

Chris: Trapped? ALL? I don t understand any of this!

???: Well to put it simple... your soul wandered off a bit too much in your dreams this time, and you ended up here!

Chris: ...so I can t escape this place?

???: Oh but there is a way! There is always a way!

Chris: How?

???: Scattered around the surface of this rock u can find some sacred relics.

I don t know much about them, but I heard they open the way out of here!

Chris: Sounds easy enough, why haven t you looked for them yourself!

???: You can only access their hiding places while in your original form.

You can only hold on to that for about an hour.... he he he

...and the clock is already ticking!!!

Chris: Damn....

Chris: U never told me your name.....?!

Where did he go?

13.2.3 Τελευταία Σκηνή: Επίλογος

Chris: Is that the exit?

Enom: Finally!!

How many eons did I spend wandering these accursed realms!

Searching for the keys to this prison, and then when I found them I couldn't get them myself.

That damn God Darma thought he had fooled me, but he underestimated me.

I forged this amalgam world and managed to use my powers to find someone to get them for me!

I should thank you mortal.....for you have given me a chance to get back my....

But first REVENGE must be taken!

I'll show them what a real GOD is!

Do you think you can escape?

That sword is the key to my revenge, for it has the power to kill even immortal beings.

But I will spare you, since you helped me...

Enjoy eternity! HA HA HA

Spark: Wake up!

Hurry!

You must hurry!

If you don't leave while the portal is open you will be trapped here too!

Find him and stop him please, he must not be allowed to fulfill his wish or we are all in danger!

Chris: Who is he?

Spark: He is Enom. I can't stay in this form any longer I will tell you more when we meet again. Now leave and go find Zern, your questions will be answered there!