

The Washington Times

DOOP

Car

THE PRACTICE
of using no
names or
titles, and the
practice of
using the name
of the Times
in the newspaper
as if it were
the name of
both corporate
and individual
and made pay
for a service operated
by the Times. Many of the
articles through a co-
operative account
with the Times.
He and his
without whom

He and his
without whom
the Times
is not
possible
to do
what
it does.

He and his
without whom
the Times
is not
possible
to do
what
it does.





AKTO
Art & Design College

BA (HONOURS) DEGREE IN GRAPHIC DESIGN
MIDDLESEX UNIVERSITY

LOOP

ΜΑΚΑΚΗΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ

Υπευθυνη Καθηγητρια: ΚΕΦΑΛΑ ΑΘΑΝΑΣΙΑ

Αριθμός λέξεων: 1836

CHAPTER 1

Σενάριο - References - Moodboards

Idea Explained - References - Moodboards

CHAPTER 3

Design System - Τελικά Σχέδια

Design System - Final Designs

CHAPTER 2

Wireframes - Προσχέδια

Wireframes - Sketchies

CHAPTER 4

Prototype

Prototype



CHAPTER 1

IDEA EXPLAINED



REFERENCES



MOODBOARDS

GR

Η ιδέα αυτού του έργου προήλθε από την προσωπική μου αγάπη και εκτίμηση για την αισθητική του Punk και τον τρόπο ενσωμάτωσής της σε ένα περιβάλλον βιντεοπαιχνιδιού. Η σκέψη της πλοκής και των στοιχείων που μπορούν να συνδεθούν με ένα τέτοιο σχεδιαστικό αισθητικό αποδείχθηκε αρκετά δύσκολη, λαμβάνοντας υπόψη την ελευθερία και την έλλειψη τάξης που χαρακτηρίζει αυτό το στυλ σε σύγκριση με τις καθορισμένες μορφές που θέτει ο σχεδιασμός UX-UI ενός βιντεοπαιχνιδιού. Παρόλο που ήταν δύσκολο, το αποτέλεσμα αυτού του έργου είναι απόλυτα χρηστικό διατηρώντας την κύρια αισθητική του χωρίς να χρειαστεί να “περιοριστούν” καθόλου τα στοιχεία του.

Στην ερευνητική μου εργασία κατάφερα να ερευνήσω και να μελετήσω τον συγκεκριμένο τομέα του είδους “Turn Based RPG”, το οποίο αποδείχθηκε εξαιρετικά χρήσιμο για τη δημιουργία αυτού του έργου, καθώς μπόρεσα να συλλέξω αναφορές από διάφορα παιχνίδια που με βοήθησαν να αναπτύξω το δικό μου προσωπικό έργο.

Μια από τις κύριες εμπνεύσεις μου ήταν το παιχνίδι “Persona 5” λόγω της παρόμοιας εφαρμογής της αισθητικής του Punk στο UI. Αυτό μου παρείχε έναν είδος “οδηγού” για το πώς αυτή η αισθητική μπορεί να εφαρμοστεί στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Άλλα παιχνίδια όπως τα “Deltarune”, “Omori”, “Persona 3 Reload”, “Honkai Star Rail” και “Soul Hackers 2” ήταν επίσης μεγάλη πηγή έμπνευσης λόγω των μοναδικών τους σχεδιασμών.

ENG

The idea of this project originated by my own personal love and appreciation of the Punk aesthetic and they way to implement it in a video game setting. Thinking of the plot and aspects that are able to connect to such design aesthetic proved to be quite a challenge considering the freedom and lack of order that this style has in comparison to the set up forms set by the UX-UI design of a video game. Although hard the outcome of this work is completely useable while still keeping his main aesthetic without any need to “cut down” any assets.

In my thesis I was able to research and study the specific domain of the “Turn Based RPG” genre that proved to be extremely useful in the creation of this project as I was able to collect references of different games that helped me develop my own personal work.

One of my main inspiration was the game “Persona 5” due to its similar applications of the Punk aesthetic in its UI I was able to have a short of “Guide” to how this aesthetic is able to be implemented into the game scene. Other games such as “Deltarune”, “Omori”, “Persona 3 Reload”, “Honkai Star Rail” and “Soul Hackers 2” were also a huge inspiration due to their unique designs.



Η πλοκή ξεκινά σε έναν χώρο που ονομάζεται «No Space», ένα δωμάτιο μεταξύ χώρου και χρόνου που φαίνεται να είναι εντελώς λευκό με σχεδόν αόρατους τοίχους.

Ο πρωταγωνιστής, «Εον», φαίνεται να έχει δημιουργηθεί από την ανάγκη αυτού του χώρου (παρόμοια με το πώς το σώμα δημιουργεί λευκά αιμοσφαίρια για να καταπολεμήσει έναν ιό), όπως και ένα μικρό πλάσμα που βρίσκεται εκεί για περισσότερο καιρό. Το πλάσμα, που αυτοαποκαλείται «Chaw», εξηγεί ότι μέσω της ανθρώπινης φύσης και των «ΑΜΑΡΤΙΩΝ» (SIN), ο Εον και αυτός θα μπορέσουν να πολεμήσουν και να καταστρέψουν «χρονικές» ανωμαλίες για να αποτρέψουν την καταστροφή της χρονογραμμής, ενώ θα συναντήσουν νέους και ενδιαφέροντες ανθρώπους που θα τους βοηθήσουν στο ταξίδι τους.

Το παιχνίδι είναι βασισμένο στις επιλογές των παικτών παρά τις μηχανικές turn-based. Οι παίκτες, μέσω των επιλογών τους, μπορούν να επηρεάσουν όχι μόνο το τέλος του παιχνιδιού αλλά και τις ικανότητες του πρωταγωνιστή. Αλληλεπιδρώντας με συγκεκριμένες απαντήσεις, θα γεμίζουν τον αντίστοιχο μετρητή «ΑΜΑΡΤΙΩΝ» (SIN), ο οποίος με τη σειρά του θα καθορίσει όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία.

Μέσα από αυτό το παιχνίδι, οι χαρακτήρες θα ταξιδέψουν στο παρελθόν και το μέλλον, συναντώντας δύο άλλους χαρακτήρες με τα ονόματα «Ashtray» από το μέλλον και «Arlechino» από το παρελθόν. Αυτοί οι δύο χαρακτήρες θα αλληλεπιδρούν με τον πρωταγωνιστή στα δικά τους περιβάλλοντα. Ανάλογα με τις επιλογές του πρωταγωνιστή, οι χαρακτήρες θα δημιουργούν δεσμούς μεταξύ τους και ακόμη και σχέσεις που θα είναι σημαντικές καθ' όλη τη διάρκεια του ταξιδιού, επηρεάζοντας τους διαλόγους σε όλα τα ταξίδια που θα κάνει ο πρωταγωνιστής.



The plot begins in what is called "No Space" a room between space and time that appears to be completely white with barely visible walls. The protagonist "Eon" seems to have been born from the need of that space (similar to a body creating white cells to fight against a virus) same as a small creature that appears to be there for a longer time. The creature calling itself "Chaw" explains that through human nature and "SIN" Eon and him will be able to fight and destroy "chronical" anomalies to prevent them from destroying the timeline while meeting new and interesting people that will help them throughout their journey.

The game is choice driven despite its turn based mechanics. The players through their choices are able to impact not just the ending but also the abilities of the protagonist by engaging with specific answers that will fill the according "SIN" meter which as a reaction will determine the everything mentioned above.

Through this game the characters will travel to the past and future meeting two other characters going by the name "Ashtray" from the future and "Arlechino" for the past. These two characters will have interactions with the protagonist in their own settings, depending on the protagonists choices the characters will create bonds with each other and even relationships that will be important throughout the rest of the journey impacting dialogues from all the travels that the protagonist will make.

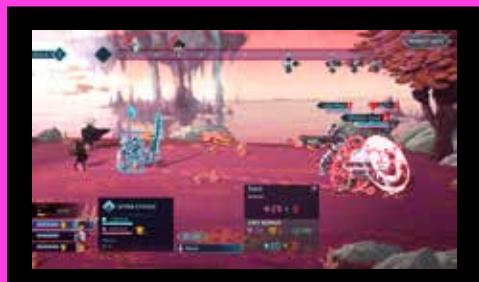


SOUL HACKERS™ 2

deltarune

P5
PERSONA5

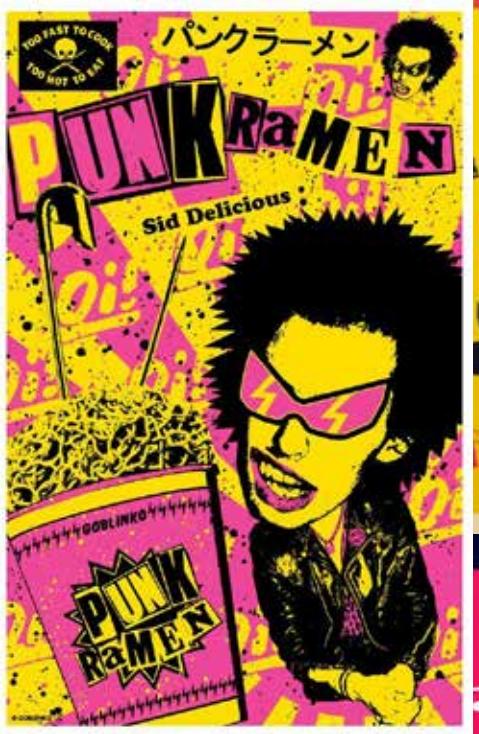
OMORI



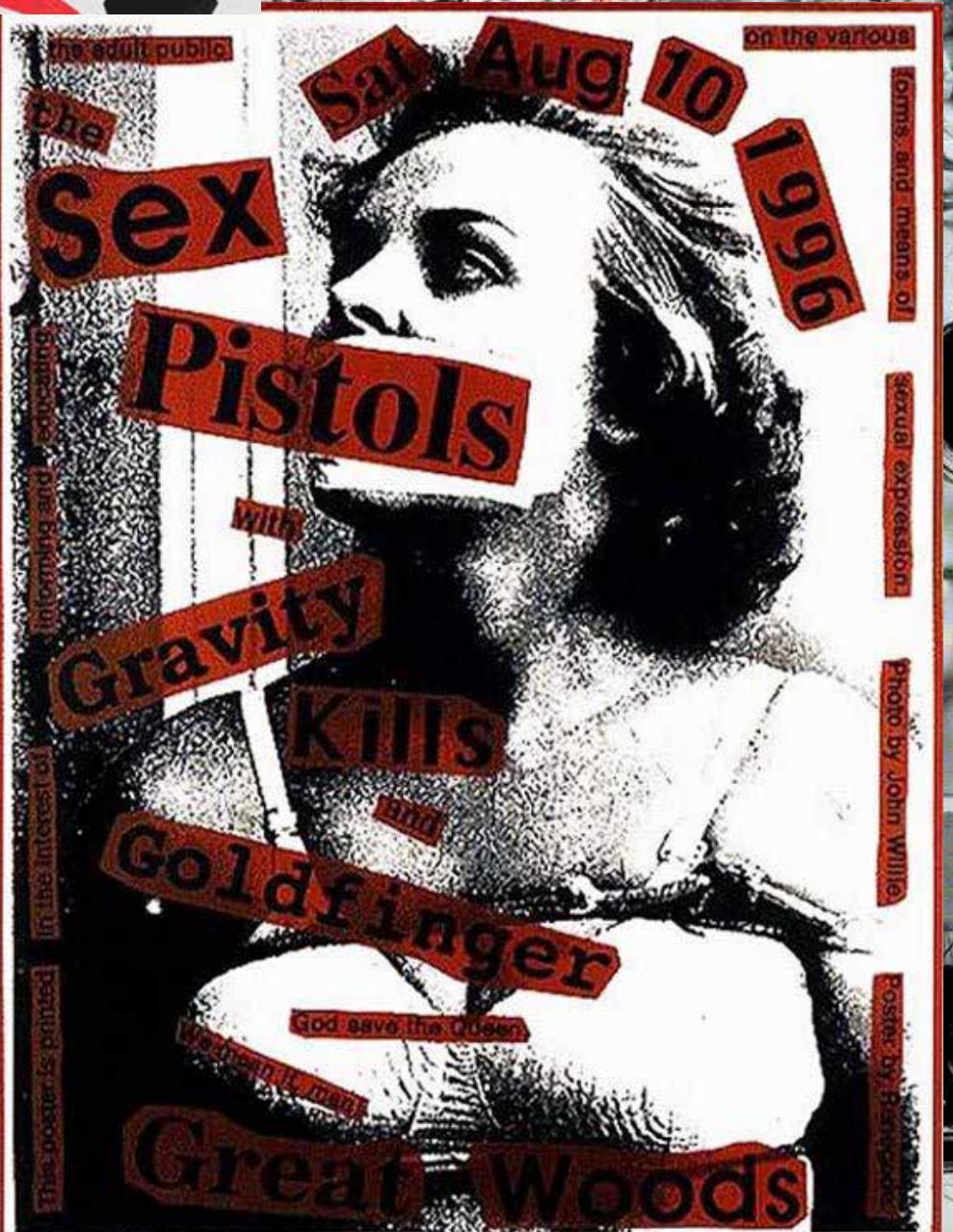


CT

SM



Design



CHAPTER 2

WIREFRAMES

SKETCHES





GR

Η δημιουργία των wireframes και των σκίτσων αποδείχθηκε επίσης μια προκλητική αλλά απολαυστική διαδικασία.

Πρώτα έπρεπε να βρω έναν ενδιαφέροντα τρόπο για να τακτοποιήσω όλα, έτσι ώστε να λειτουργεί ως παιχνίδι και να αναπτυχθεί με τρόπο που να είναι εύκολος για τον χρήστη να πλοηγηθεί. Στη συνέχεια, με τα εικονίδια «SIN», προσπάθησα να δουλέψω γύρω από το τι αντιπροσωπεύουν, χωρίς να τα κάνω υπερβολικά γραφικά και διατηρώντας τα απλά.

Τέλος, αλλά εξίσου σημαντικό, οι χαρακτήρες σχεδιάστηκαν ώστε να ταιριάζουν με τις αντίστοιχες έννοιες τους, με έναν χαρακτήρα να αντικαθίσταται, καθώς ο αρχικός σχεδιασμός του φαινόταν υπερβολικά περίπλοκο καθώς επίσης δεν είχε κάποιο «διαιτερο» στοιχείο που να ταιριάζει με τους υπόλοιπους χαρακτήρες.



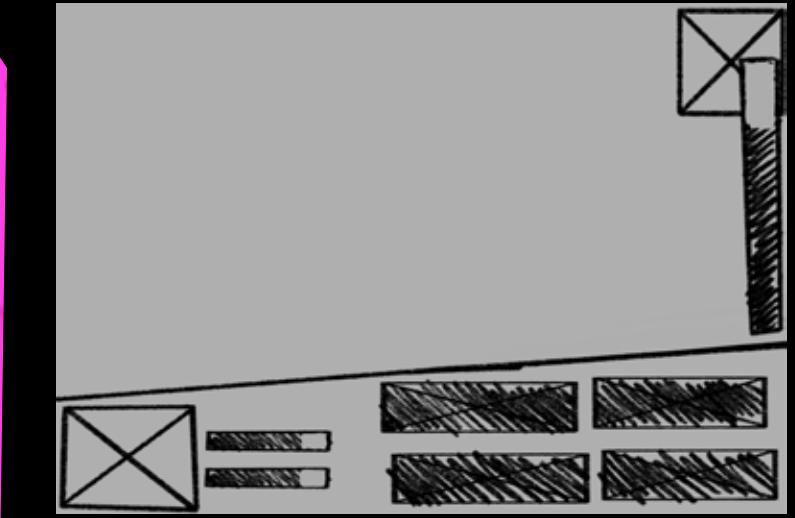
ENG

The work of the wireframes and sketches proved to also be a challenging but enjoyable process.

First finding an interesting way to arrange everything, making it able to work as a game and developing it in a way that it's easy for the user to navigate through it.

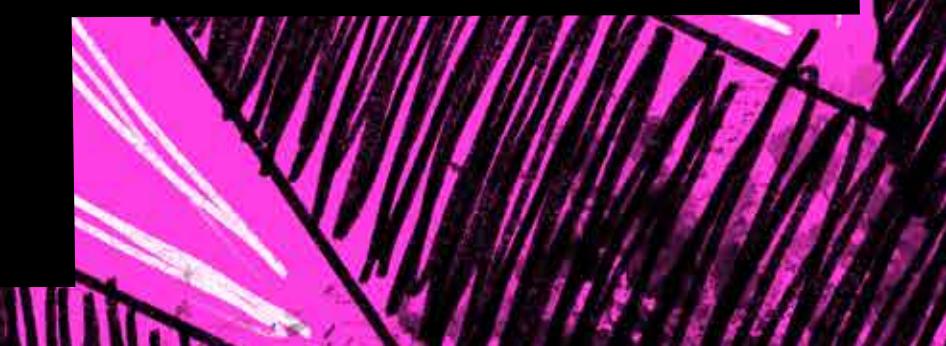
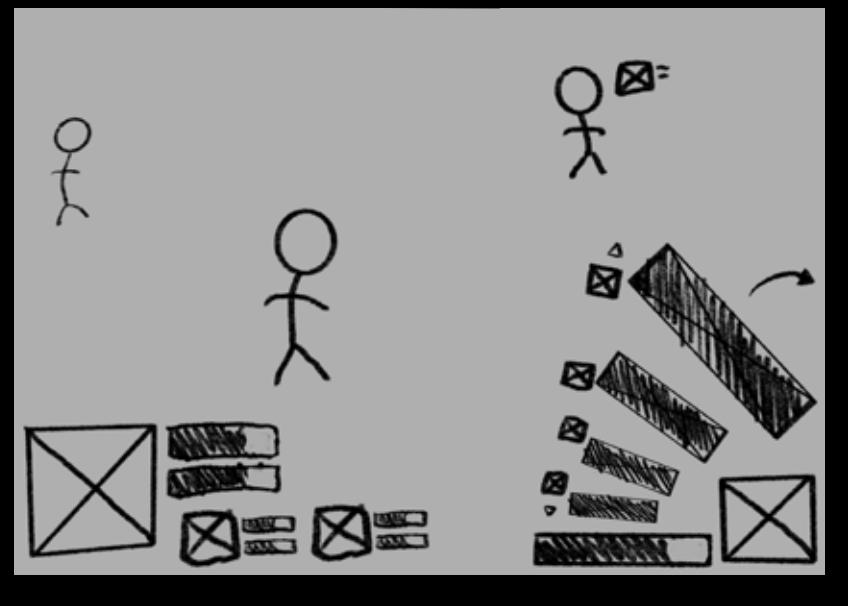
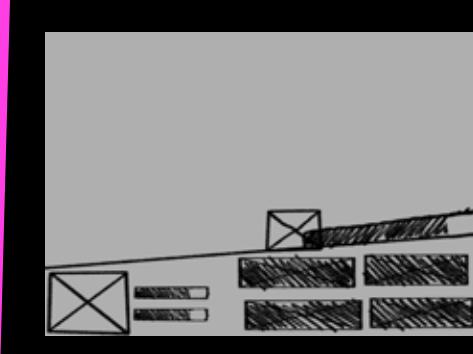
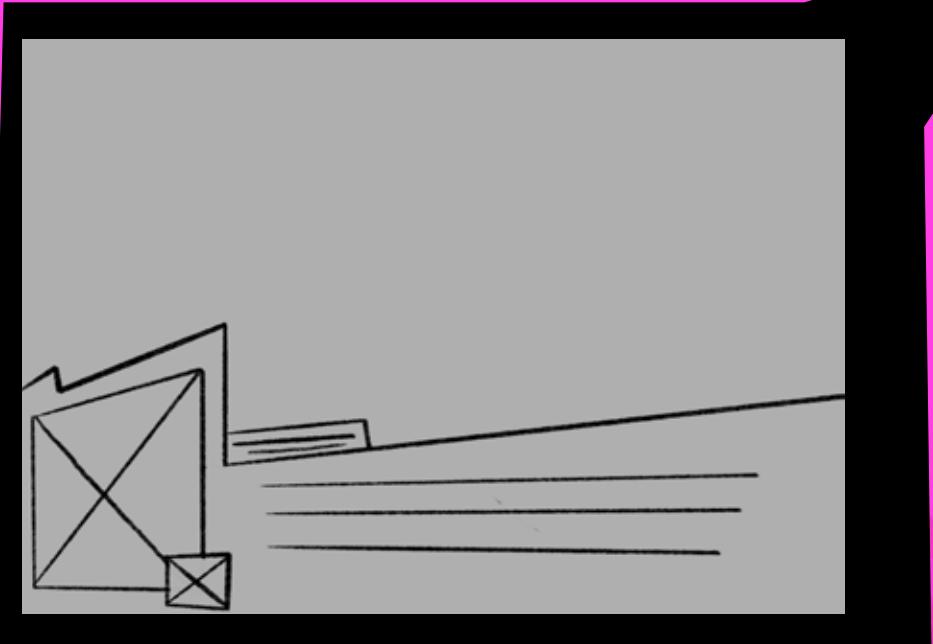
Following with the "SIN" icons I tried to work around the fact of what they represent without making it too graphic and keeping it simple. Last but not least the characters had been designed to fit their respective concepts with one character even being replaced as this designed seemed too complicated in comparison to the rest as it had no "unique" features like the other designs.

BATTLE



CHOICES

TALK



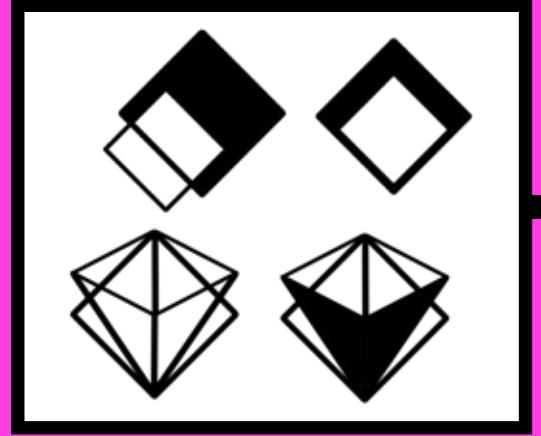
MAIN MENU



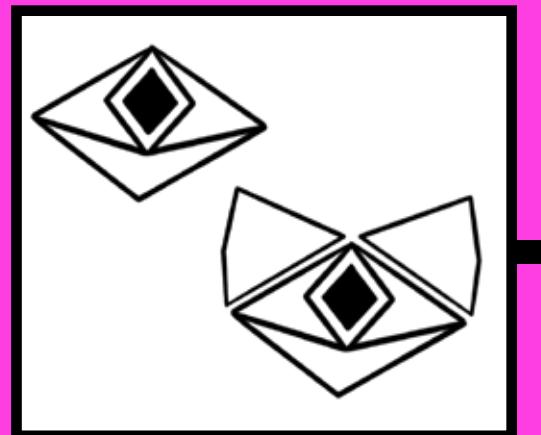
PAUSE

SIN

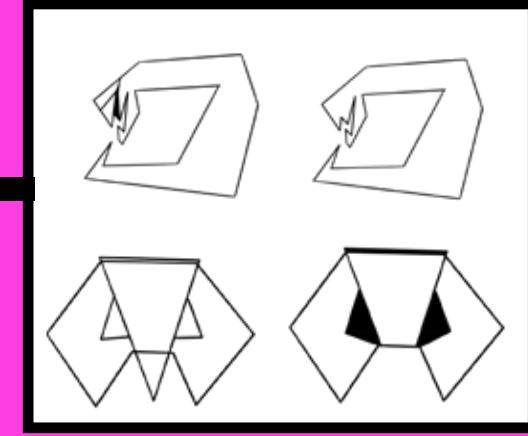




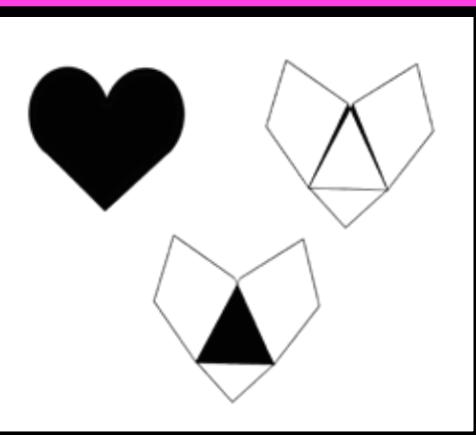
Φιλαργυρία
GREED



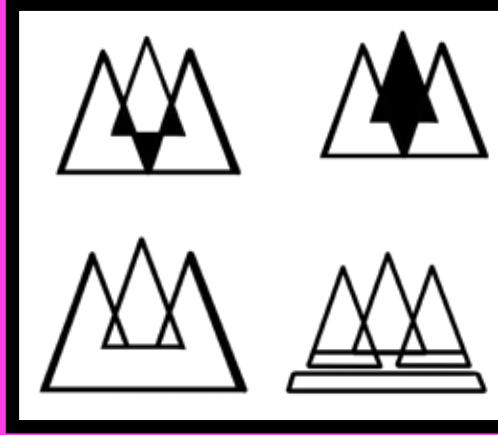
Ζήλια
ENVY



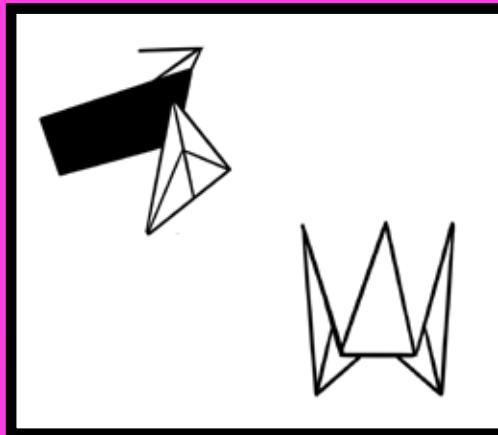
Γαστριμαργία
GLUTTONY



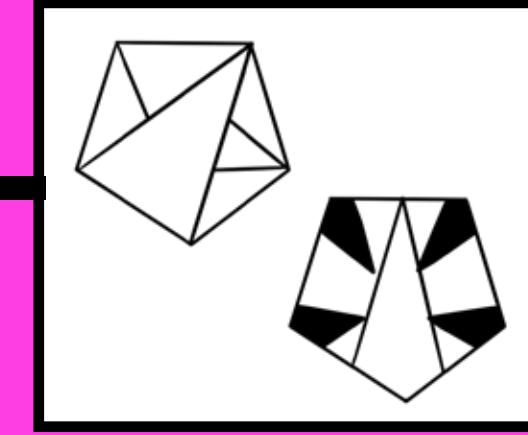
Λαγνεία
LUST



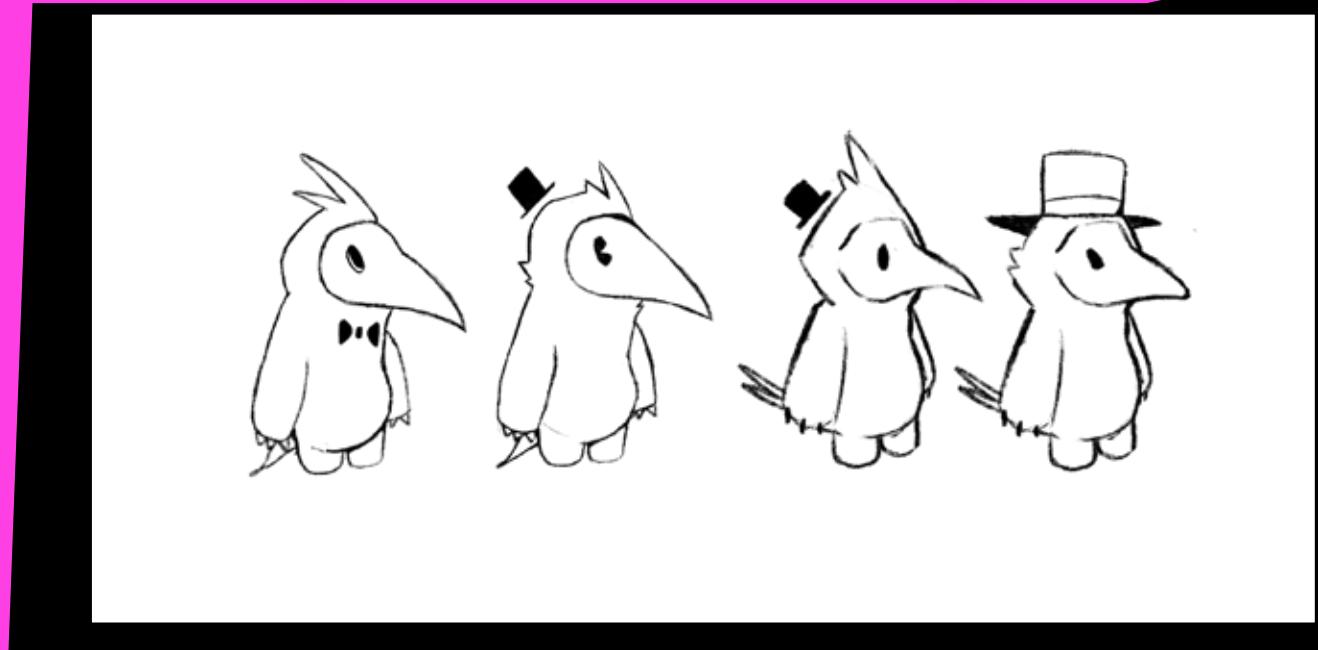
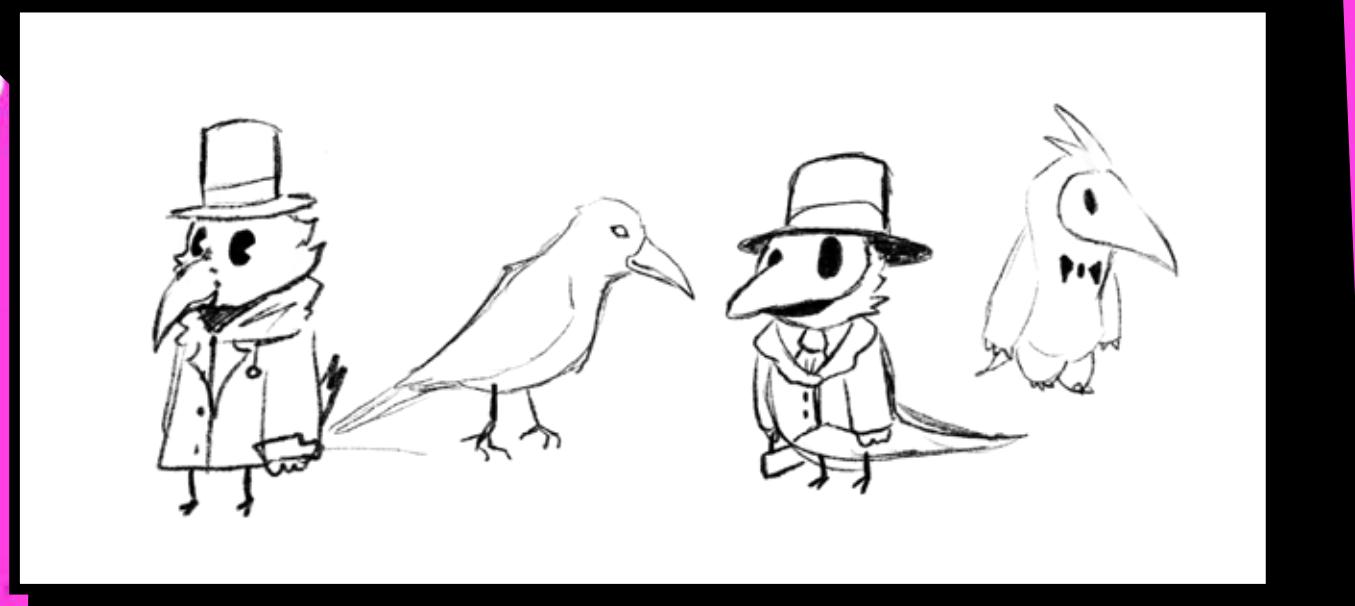
Υπερηφάνεια
PRIDE



Νωθρότητα
SLOTH



Οργή¹
WRATH







Αυτός ο χαρακτήρας, βασισμένος στη νεαρή εκδοχή του γνωστού Ιταλού καλλιτέχνη (Αναγεννησιακός γλύπτης, ζωγράφος, αρχιτέκτονας και ποιητής) Μιχαήλ Άγγελου (γεννημένος στις 6 Μαρτίου 1475), απορρίφθηκε λόγω της ακαταλληλότητάς του σε σύγκριση με τον σχεδιασμό των άλλων χαρακτήρων. Αντικαταστάθηκε από έναν άλλον χαρακτήρα με το όνομα «Arlechino», ο οποίος θα παρουσιαστεί στο μέρος «Τελικοί Σχεδιασμοί» αυτού του βιβλίου.

ENG

This character based on the young version of the well known Italian artist (Renaissance sculptor, painter, architect, and poet) Michelangelo (born March 6, 1475) was rejected due to its unfit nature in comparison to the other characters design and was instead replaced by another character named "Arlechino" that will be displayed on the "Final Designs" part of this book.





CHAPTER 3

SYSTEM DESIGN

FINAL DESIGNS

GR

Αυτό το μικρό τμήμα θα περιλαμβάνει επίσης μερικές ιδέες για τα εμπορεύματα που μπορεί να προσφέρει το παιχνίδι, καθώς και μια αφίσα που μπορεί να αποτελέσει υποστηρικτικό στοιχείο για ολόκληρο το τελικό έργο. Η αφίσα και τα εμπορεύματα παρουσιάζουν τους τέσσερις χαρακτήρες και τα πρόσωπά τους με έναν απλό τρόπο, ώστε να αναγνωρίζονται εύκολα χωρίς να είναι υπερβολικά λεπτομερείς ή περιπλοκοί. Διατηρώντας τις μορφές τους ως κύριο θέμα.

ENG

This small section will also include a few ideas about merchandise that the game can include plus a poster that can be a supporting asset of the whole final project. The poster and merchandise displays the four characters and their faces in a simple fashion that can be easily recognised and not be overly detailed or complicated. Keeping their forms as the main theme.

Casino

Nine men launch rescue

It would be nothing new to

mention "Rivers," but

were the heart of one

in 1857.

A series of high summer

days had eliminated fresh

northeasterly winds accompa-

nied by heavy showers and

driving rain.

This continued for two

days, when the wind and

rain became relentless.

People in the timber area

began counting the cost as

the weather moderated, with

much crop damage, trees and

fences levelled, and the

strength and the rain-resist-

ing powers of many houses

and homesteads were tried.

In other words, roofs leaked.

The river rose, submerging

wherever they

had their houses.

Large areas of every

settlement

from Grafton

to Franklin and Grafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G

rafton

to Franklin and G

rafton

and beyond were

under water.

Large areas of

every set

tlement

from G



The logo consists of the letters "GR" in a bold, black, sans-serif font. The letter "G" is positioned above the letter "R". Both letters are partially cut out by a diagonal line, creating a layered effect. The logo is set against a white background with a black border.

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν ο «Σχεδιασμός Συστήματος» και οι «Τελικοί Σχεδιασμοί». Τα χρώματα, οι γραμματοσειρές, τα εικονίδια «SIN» και οι χαρακτήρες. Τα κύρια χρώματα, το «Φωτεινό Κίτρινο» και το «Ματζέντα», επιλέχθηκαν λόγω της σύνδεσής τους με την punk κουλτούρα αλλά και της έντονης και επαναστατικής τους φύσης. Τα υπόλοιπα δευτερεύοντα χρώματα επιλέχθηκαν με βάση τη σύνδεσή τους με το αντίστοιχο «SIN». Αυτά τα χρώματα επιλέχθηκαν ως μέθοδοι επικοινωνίας για το αντίστοιχο θέμα, έπειτα από μελέτη. Το εικονίδιο του παιχνιδιού απεικονίζει μια απλοποιημένη εκδοχή της ροής του χρόνου, παρουσιάζοντάς το ως ρολόι. Τέλος, τα κουμπιά, αν και ήταν δύσκολο να δημιουργηθούν, κατάφεραν να διατηρήσουν το punk στυλ τους, που θυμίζει «Σημείωμα Απαγωγής». Οι σχεδιασμοί των εικονιδίων «SIN» έχουν στόχο να αναδειξουν όχι μόνο τη θρησκευτική και πνευματική τους διάσταση, αλλά και να ενταχθούν σε ένα πιο παιχνιδιάρικο στοιχείο, απλοποιώντας τις αρχικές τους απεικονίσεις, οι οποίες συνήθως είναι πιο περίπλοκες και «γοτθικές». (Οπως το γνωστό παιχνίδι «Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί»).

The logo consists of the letters "ENG" in a bold, black, sans-serif font. The letters are partially cut out by a diagonal line, similar to the GR logo. The logo is set against a white background with a black border.

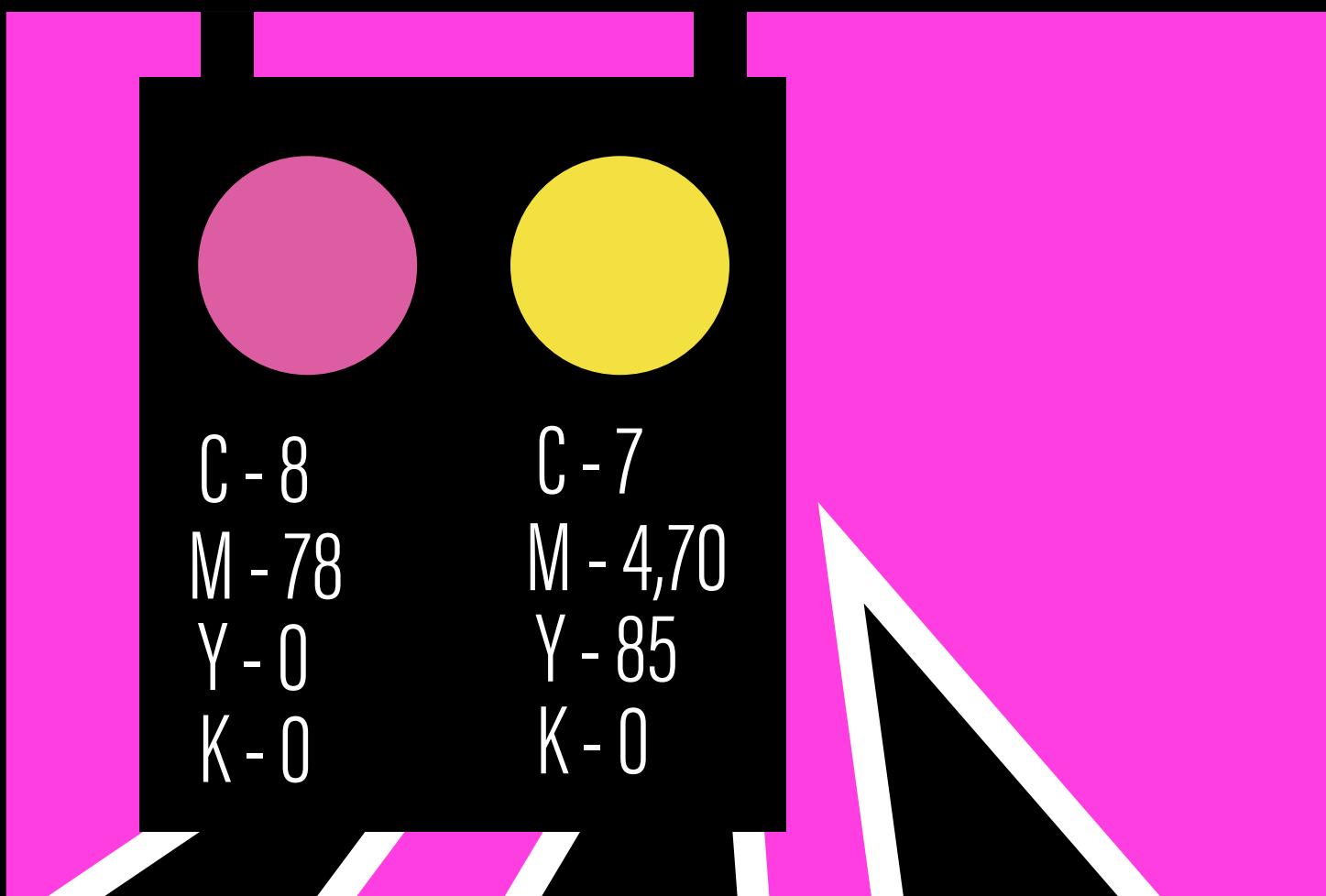
Following after in this chapter the "System Design" and "Final Designs" will be presented.

The colours, fonts, "SIN" icons and characters. The main colours the "Bright Yellow" and "Magenta" were chosen due to their association with the punk culture but also their bright and rebellious nature.

The rest of the secondary colours were picked based on their own association with their matching "SIN", those colours where picked as methods of communication for their respective subject through studding about it.

Meanwhile the icon of the game shows a simplistic view of the time passage representing it as a clock. Lastly the buttons although challenging to be created were able to keep their punk "Ransom Note" style.

The designs of the "SIN" icons are meant to show not only the religious and spiritual aspect of them but also fit into a more game like element by simplifying their initial representations that is usually more complicated and "Goth-like". (The well known Rock, Paper, Scissors game)



	C - 7	M - 4,70	Y - 85	K - 0
	C - 10	M - 65	Y - 100	K - 0
	C - 12	M - 100	Y - 95	K - 0
	C - 78	M - 88	Y - 0	K - 0
	C - 38	M - 85	Y - 0	K - 0
	C - 86	M - 75	Y - 0	K - 0
	C - 70	M - 0	Y - 100	K - 0

Century Gothic

Acumin Variable Concept

Bodoni 72 Oldstyle

IMPACT

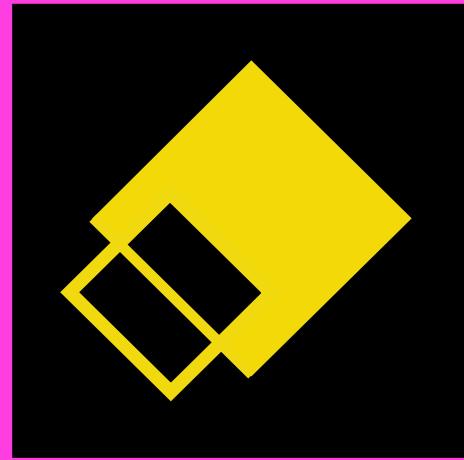
American Typewriter

Academy Engraved LED

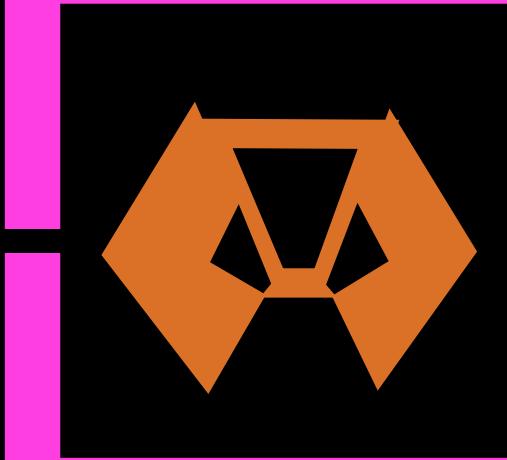
Marker Felt

Arial

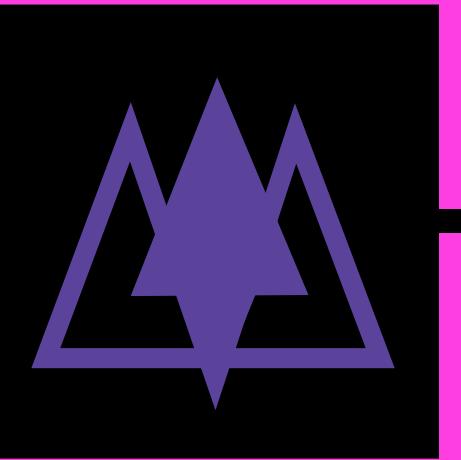
COPPERPLATE



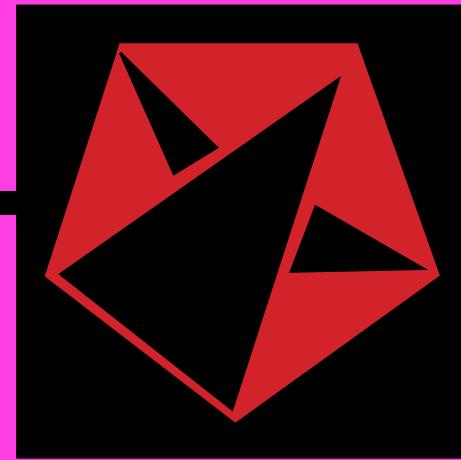
Φιλαργυρία
GREED



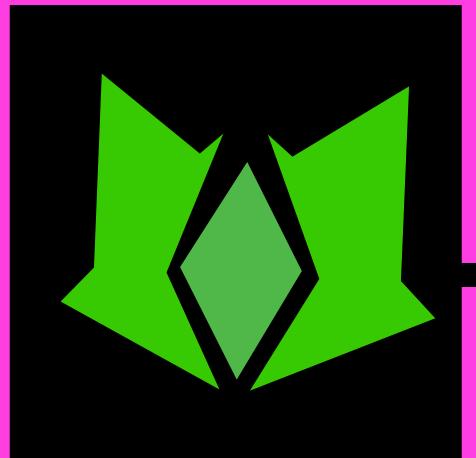
Γαστριμαργία
GLUTTONY



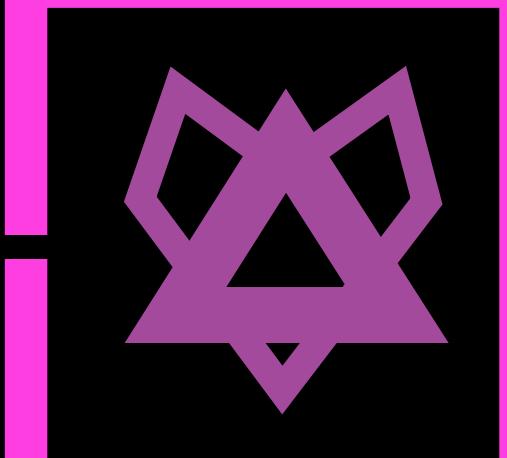
Υπερηφάνεια
PRIDE



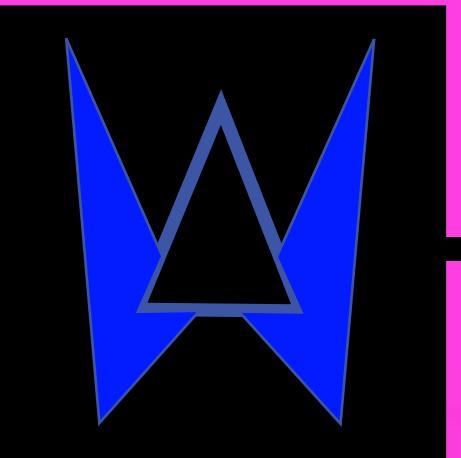
Οργή¹
WRATH



Ζήλια
ENVY



Λαγνεία
LUST



Νωθρότητα
SLOTH

GR

Σε αυτές τις σελίδες
εμφανίζονται τα κουμπιά
και το εικονίδιο. Τα κουμπιά
έχουν δύο εκδοχές, μία στην
κανονική τους κατάσταση και
μία στην κατάσταση Hovered/Active.

ENG

In these pages the buttons and the icon are displayed.
The buttons have two versions, one in their normal state
and the other in their Hovered/Active state.



START

SIGN

ATTACK

ORDER

LOAD

CREDITS

SETTINGS

ITEMS

ESCAPE

Exit

SAVE

START

SIGN

ATTACK

ORDER

LOAD

CREDITS

SETTINGS

ITEMS

ESCAPE

Exit

SAVE





ARLECHINO







GR

Ο πρωταγωνιστής (Eon) είναι υποτίθεται ένα ανθρώπινο πλάσμα που φοράει μια μάσκα γιατρού της πανούκλας. Αυτές οι μάσκες χρονολογούνται από τον 17ο αιώνα και χρησιμοποιούνταν για ιατρικούς σκοπούς. Το όνομα προέρχεται από την ελληνική λέξη "Αιών" που σημαίνει για πάντα ή άπειρο (όπως ο χρόνος). Σχεδιαστικά, πρέπει να φαίνεται μυστηριώδης αλλά και παιχνιδιάρης.

ENG

The protagonist (Eon) is supposedly a human like creature wearing a plague doctor mask. Those masks can be dated back to the 17th century and were used for medical purposes. The name originates from the Greek word "ΑΙΩΝΙΟΝ" meaning forever or infinite (like time). Design wise he is supposed to appear mysterious yet playful.



GR

Ο «Arlechino», που εκπροσωπεί το παρελθόν, είναι ένας ηθοποιός βασισμένος στην ιταλική θεατρική τεχνική της «Commedia dell'arte», που χρονολογείται από το 1545. Οι ερμηνευτές αυτής της τέχνης φορούσαν μάσκες που αντιστοιχούσαν στους χαρακτήρες τους, για να ενισχύσουν τα χαρακτηριστικά και τη γλώσσα του σώματος τους αντί για τις εκφράσεις του προσώπου. Η εμφάνισή του ταιριάζει απόλυτα με την φιλική και παιχνιδιάρικη προσωπικότητά του.

ENG

"Arlechino" representing the past is an actor based on the Italian theater technique of "Commedia dell'arte" that can be dated back to 1545 the performers of this act were wearing masks based on their character to better enhance characteristics and body language rather than expressions. His looks completely aliened with his friendly and flirty personality.



GR

Ο «Ashtray», που αντιπροσωπεύει το μέλλον, είναι ένα πλάσμα που δημιουργήθηκε από χημικό πόλεμο που έλαβε χώρα σε ένα νέο βιότοπο, ο οποίος επηρεάστηκε μετά από μια εξωγήινη εισβολή που άφησε τον κόσμο σε μια διαρκή αποκαλυπτική κατάσταση. Το σχέδιό του είναι αυτό των ανθρωπομορφικών οστών ενός ζώου, συγκεκριμένα ενός σκύλου, που φαίνεται να έχει υποστεί μετάλλαξη, διατηρώντας το τρίχωμά του και αναπτύσσοντας επιπλέον χαρακτηριστικά όπως κέρατα.

(Ο αρχικός δημιουργός της ιδέας, «Jonas Josef Huber» (G.C.), έχει επιτρέψει ο αρχικός του χαρακτήρας να σχεδιαστεί από μένα για αυτό το έργο.)

ENG

"Ashtray" representing the future is a creature created by a chemical warfare that took place over a new biome that was affected after an alien invasion that left the world in a constant apocalyptic state. His design is that of the anthropomorphic bones of an animal specifically a dog that has appeared to have gone under mutation keeping its fur and even growing additional features such as antlers.

(The original concept creator "Jonas Josef Huber" (G.C.) has allowed his original character to be designed and used by me for this project.)

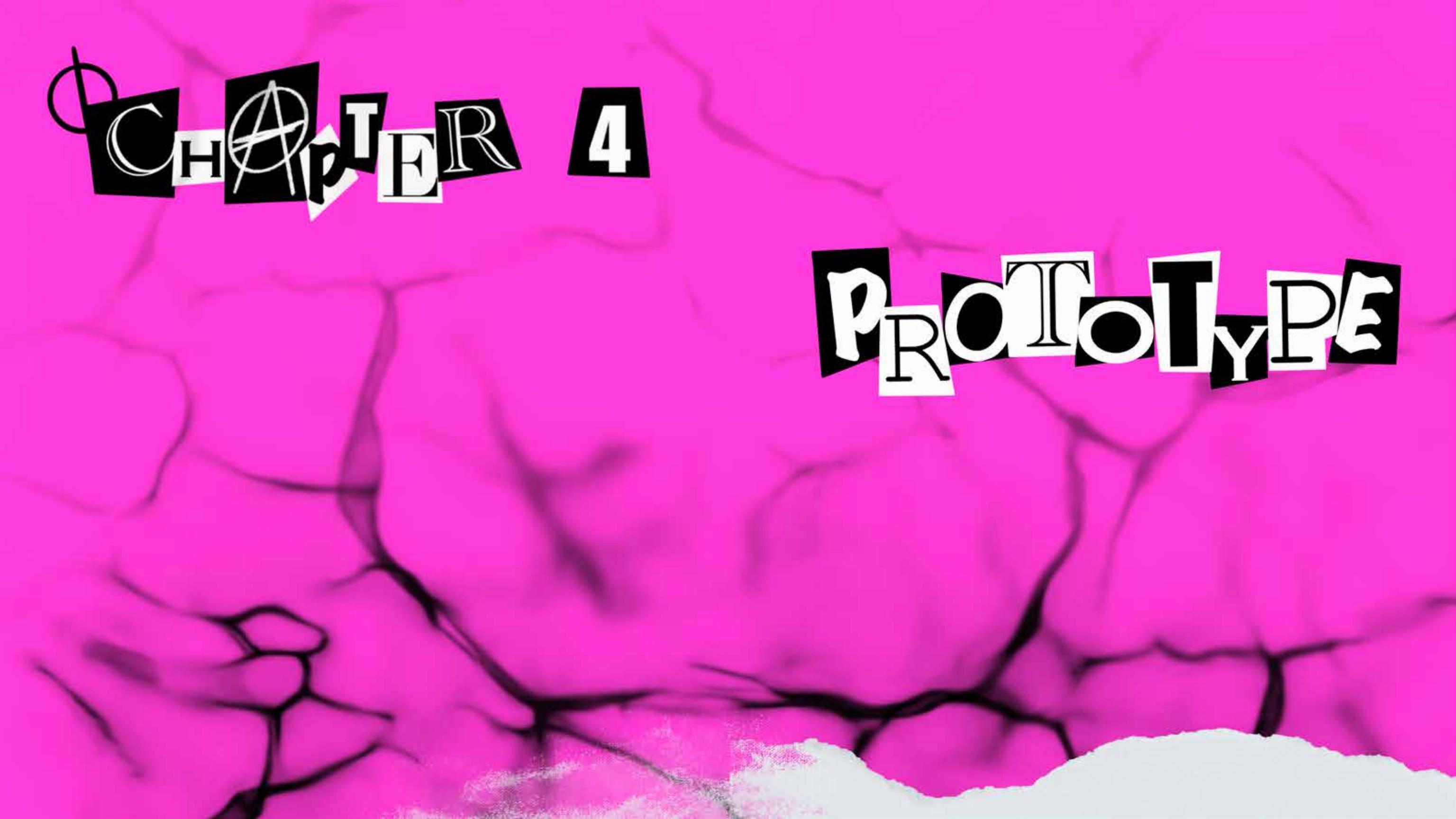


GR

Η «μασκότ» (Chaw) προορίζεται να έχει ένα αρκετά χαριτωμένο και συμπαθητικό σχέδιο που θυμίζει λούτρινο παιχνίδι, σε αντίθεση με την ενοχλητική και συχνά πειραχτική προσωπικότητά του. Δημιουργήθηκε για να υποστηρίζει τον κύριο χαρακτήρα ως συνοδοπόρος, με τις εμφανίσεις τους να ταιριάζουν και να καθορίζονται εύκολα ως παρόμοιες.

ENG

The "mascot" (Chaw) is meant to have a quite adorable and likable design reminding that of a plushy in contrast to his annoying and often teasing personality. Made to support the main character as a traveling companion their appearances fit are easily established as similar.



CHAPTER 4

Prototype

GR

To “prototype” αποδείχθηκε πλήρως λειτουργικό χάρη στις προηγούμενες σχεδιαστικές επιλογές που έγιναν. Στις επόμενες σελίδες υπάρχουν παραδείγματα εικόνων που δείχνουν πώς υποτίθεται ότι λειτουργεί.

Από την κινούμενη εικόνα της μασκότ κατά την οθόνη φόρτωσης έως το κύριο μενού, την οθόνη αποθηκεύσεις και τις άλλες οθόνες αντίστοιχα.

Ακολουθώντας τις ενδείξεις με τα βέλη, πραγματοποιείται η πλοήγηση που βιοηθά να δει κανείς πού οδηγεί κάθε οθόνη, τι μπορεί να δει σε αυτή και τις διάφορες εκδόσεις που μπορούν να εμφανιστούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μετά την παρουσίαση του loader animation, η επόμενη ενότητα περιλαμβάνει τα κύρια μενού που μπορούν να εμφανιστούν πριν ξεκινήσει το παιχνίδι και τις διάφορες εκδοχές τους, ανάλογα με την πρόοδο του παίκτη.

Τα βέλη δείχνουν τον τρόπο πρόσβασης στις οθόνες καθώς και τις διαφορετικές μορφές τους.

Οι επόμενες σελίδες, σχεδιασμένες με παρόμοιο τρόπο, περιλαμβάνουν τα κουμπιά των «Μενού Μάχης» με τα οποία ο παίκτης θα αλληλεπιδρά κατά τη διάρκεια της μάχης και άλλων παρόμοιων αλληλεπιδράσεων.

Τέλος, υπάρχουν οι οθόνες εκτός μάχης, όπου οι παίκτες μπορούν να κάνουν σημαντικές επιλογές και να αλληλεπιδράσουν με άλλους χαρακτήρες.

ENG

Following after in this chapter the “System Design” and “Final Designs” will be presented.

The colours, fonts, “SIN” icons and characters. The main colours the “Bright Yellow” and “Magenta” were chosen due to their association with the punk culture but also their bright and rebellious nature.

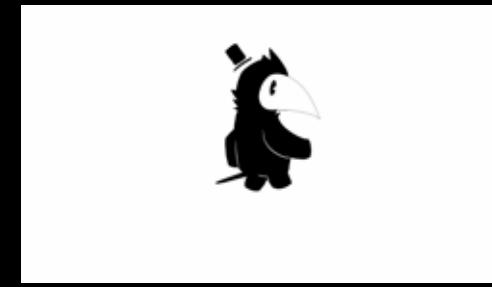
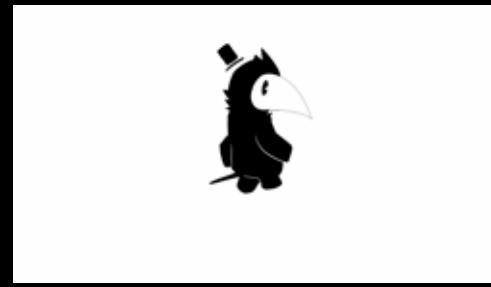
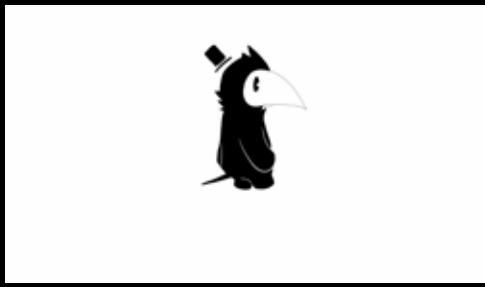
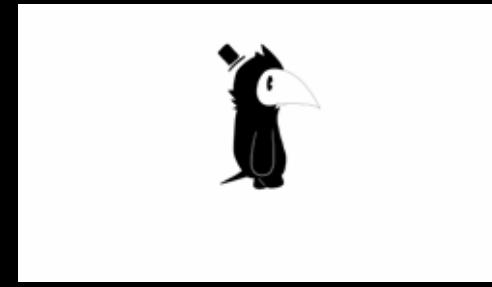
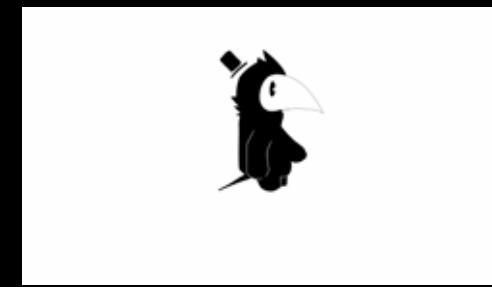
The rest of the secondary colours were picked based on their own association with their matching “SIN”, those colours where picked as methods of communication for their respective subject through studding about it.

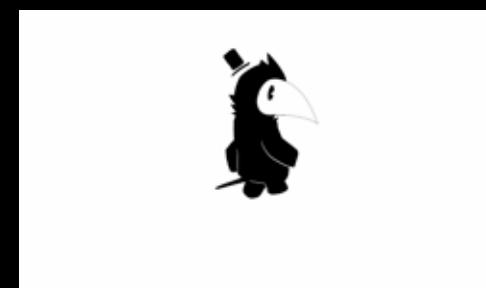
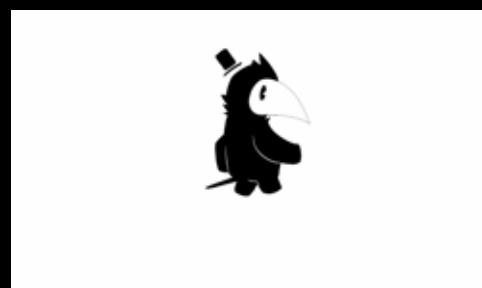
Meanwhile the icon of the game shows a simplistic view of the time passage representing it as a clock. Lastly the buttons although challenging to be created were able to keep their punk “Ransom Note” style.

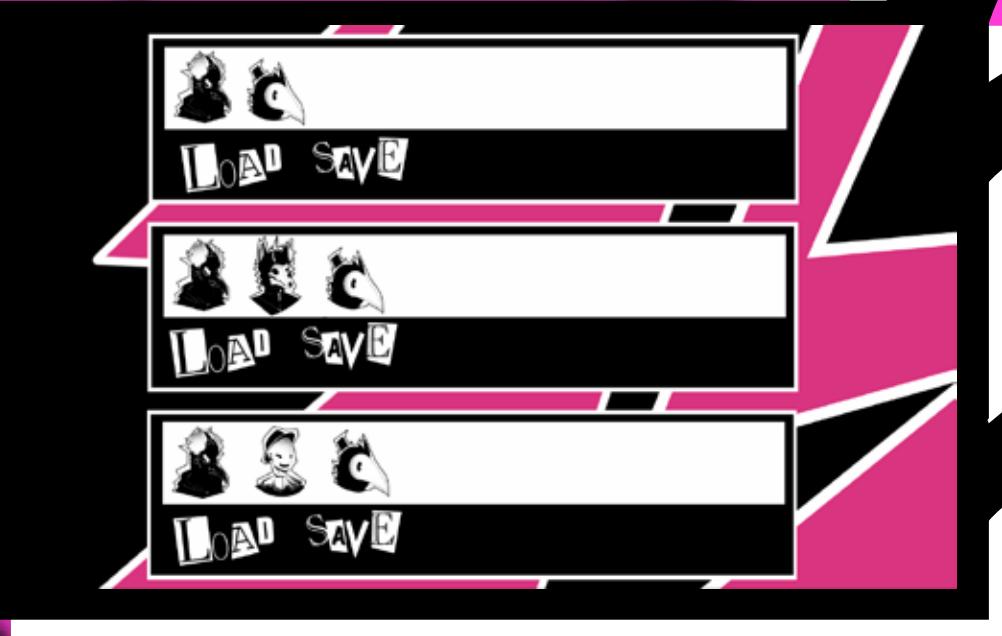
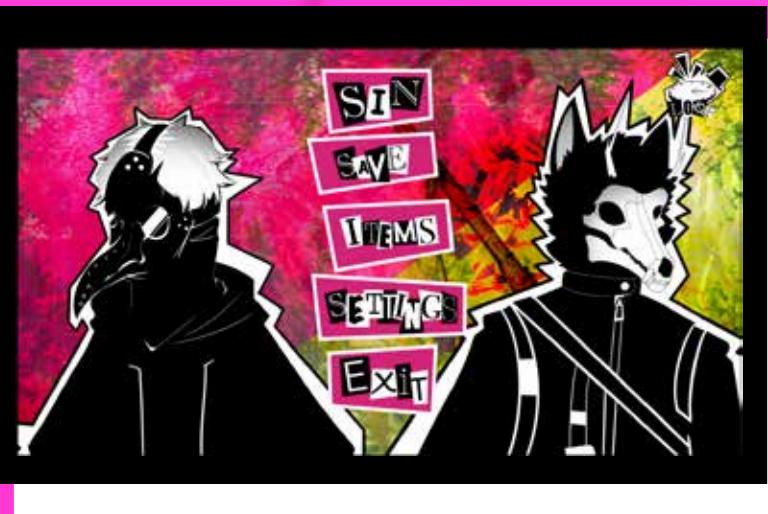
After a presentation of the loading animation the next section is the main menus that can appear before the game starts and the different versions that can show up depending on the progress of the player, arrows are displayed to show the way the screens are able to be accessed from but also their different forms.

The following similarly designed pages are the in game “Battle Menus” buttons that the player will interact with during combat and other similar interactions.

Lastly the screens out of combat where the players get to make important choices and interact with other characters.







GR

Αυτή η οθόνη εμφανίζει τον μετρητή «SIN» του κύριου χαρακτήρα και πώς αυτός επηρεάζει τις ικανότητές του στο μενού επιλογής ικανοτήτων.

ENG

This screen displays the main characters "SIN" meter and how it impact his abilities in the ability picking menu.

ENV.



WRA.



LUS.



GRE.



PRI.



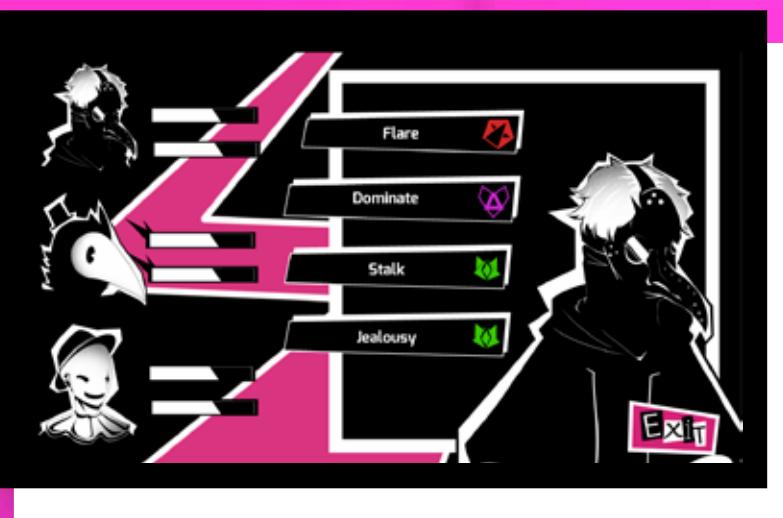
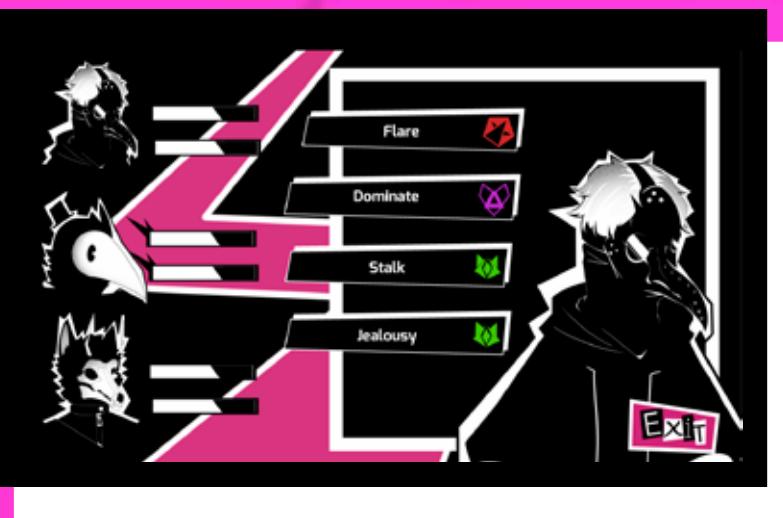
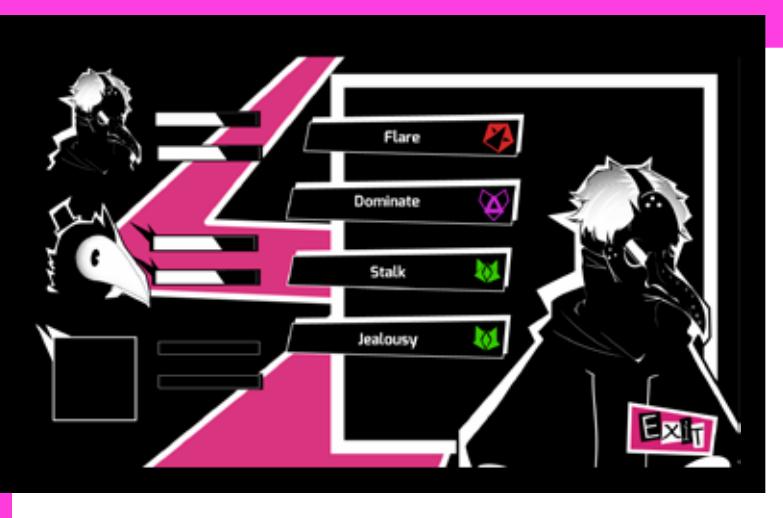
SLO.

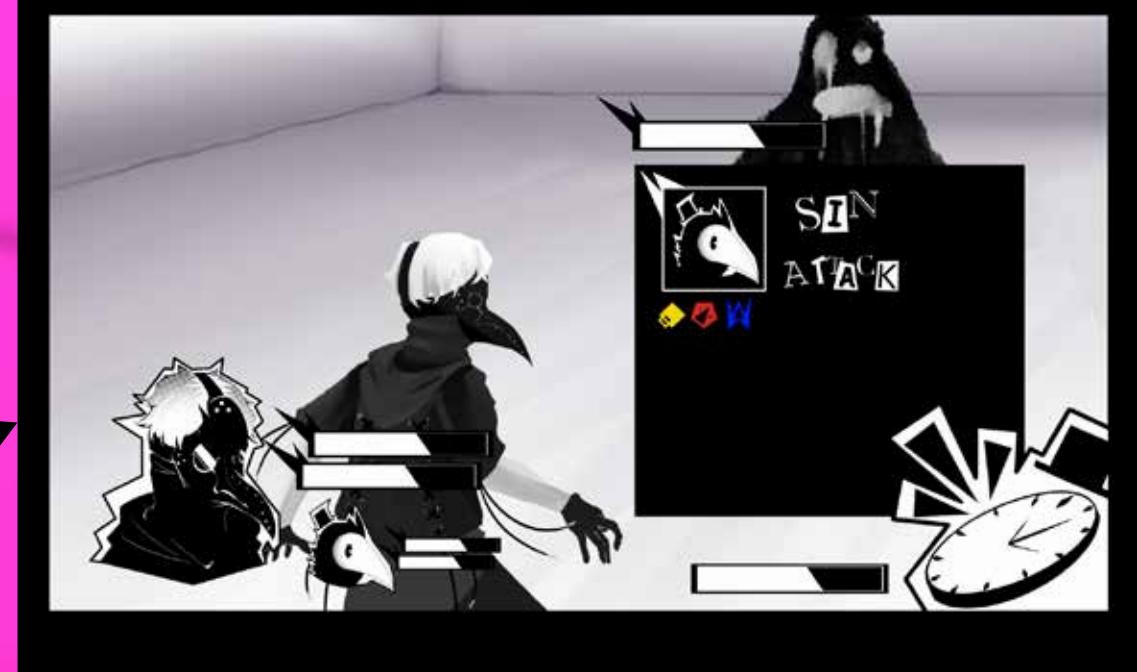
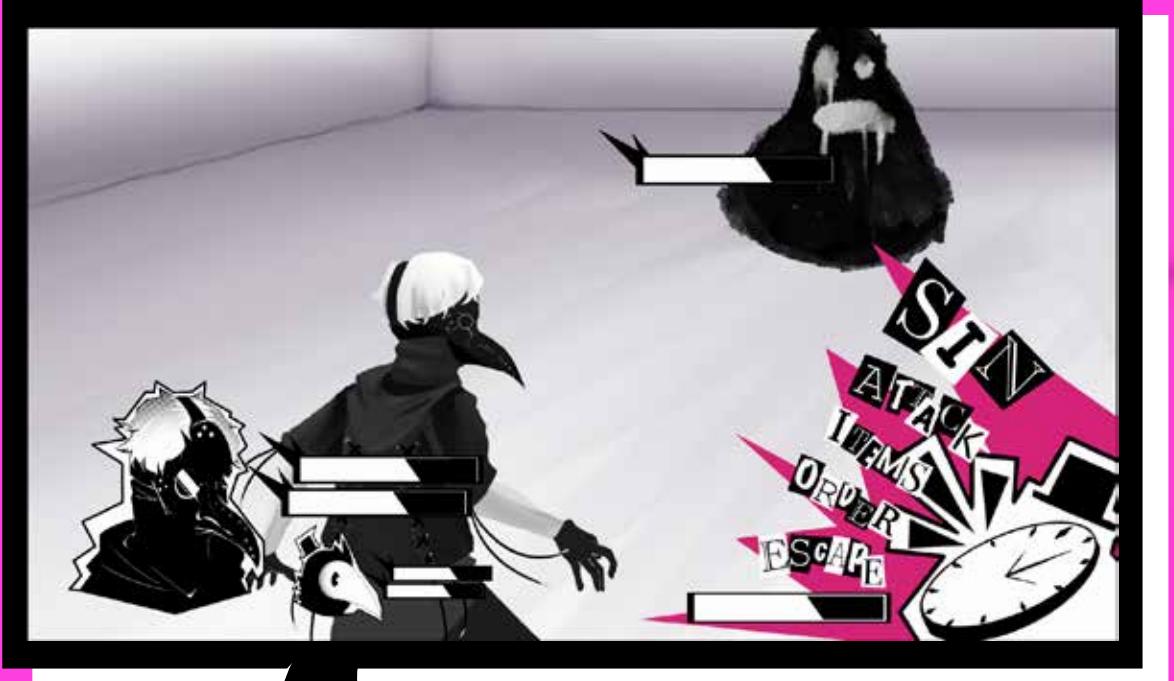


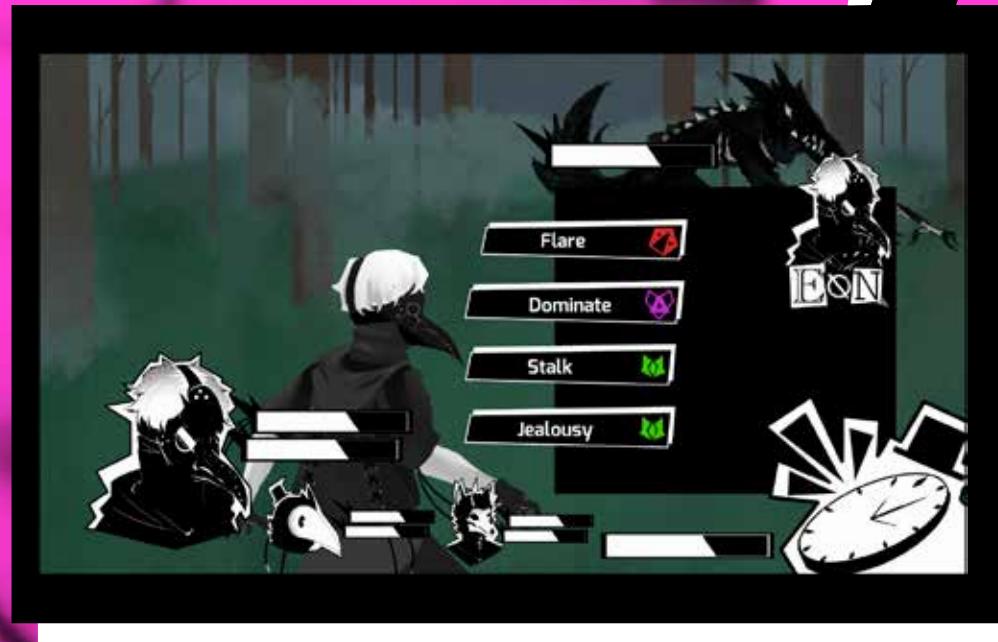
GLO.



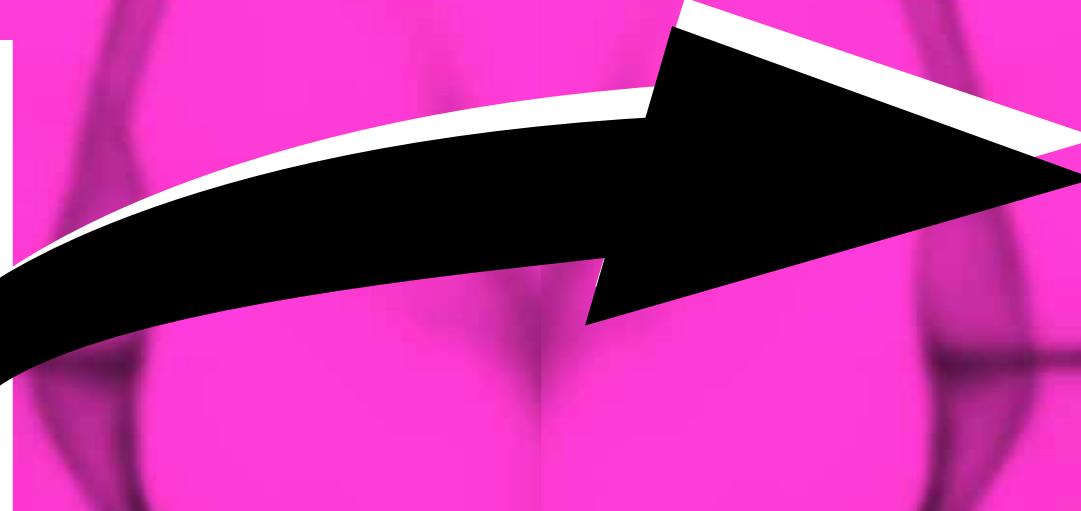
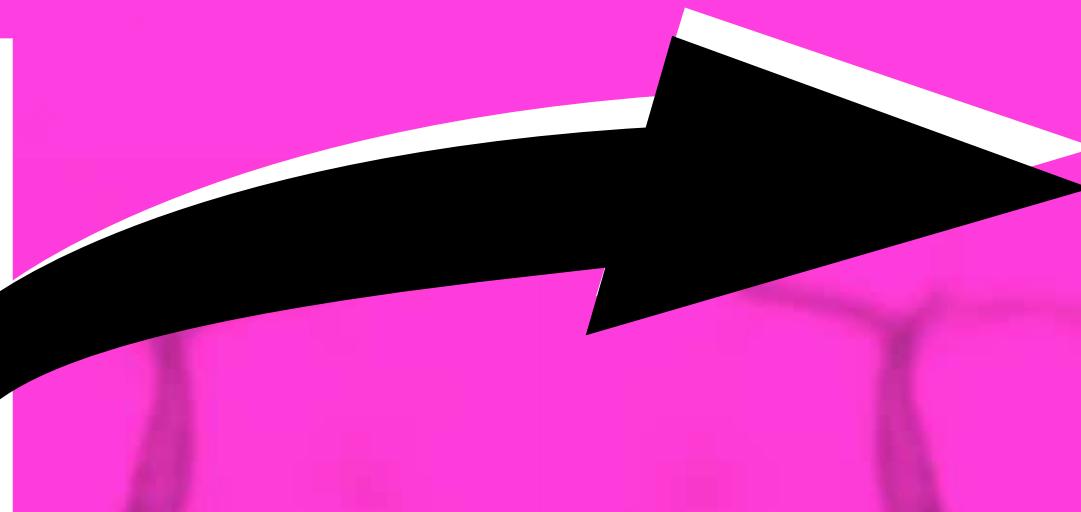
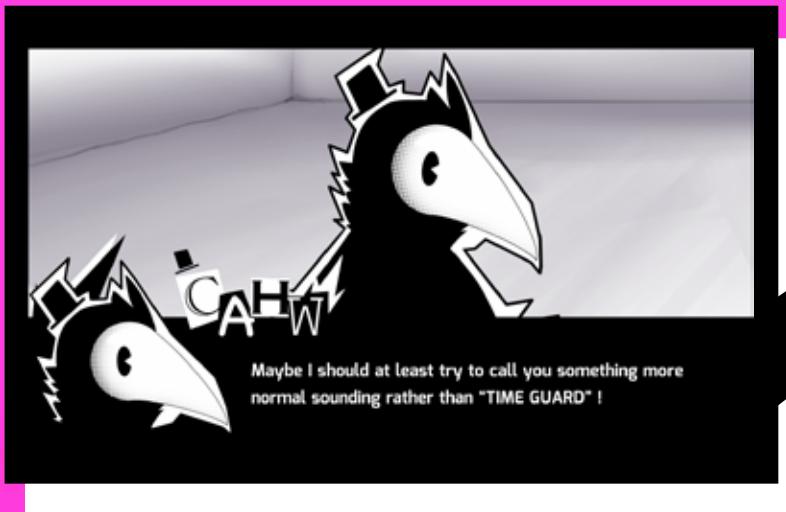
Exit













SUN.
HIGH 84, LOW 62°

The Washington

THURSDAY, JUNE 29, 1989 *

WASHINGTON, D.C.

Homosexual prostitution ring BITE VIPs with P er R-WAY took midnight tour of

By Paul A.
and Gary
© 1989 The Washington Post

A homosexual prostitution ring is under investigation by federal and District authorities, among its victims are

criminal aspects have told male prostitutes of injury deliberate throughout the industry, Times

porters for this newspaper examined hundreds of credit-card statements, drawn mainly from corporate personal accounts, made payable to escort service operated by a sexual ring. Many of the victims paid through a so-called account of Home by a com-

pany that has been identified as having

service, Keweenaw, 337-3146. The service, which has been operating since 1984, is run by a man who goes by the name of "Bite." According to police, Bite is a known homosexual prostitute who has been working in the area for several years. He is believed to be involved in a network of prostitutes who work for him. The investigation is being conducted by the FBI and the U.S. Marshals Service. The investigation is ongoing and no arrests have been made.

R-WAY



businessmen, lawyers, bankers, cashiers and other professionals.

Times said the print only the

names of two executive governors of influence of publishing on the operation as