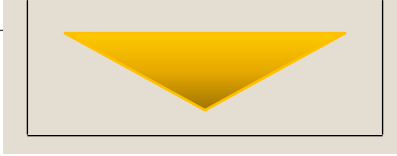


VILLAGE NEIGHBORS

Λίγα λόγια για το **Village Neighbors**...



Το Village Neighbors είναι ένα “low poly” παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας το οποίο υλοποιήθηκε στο Unity. Μέσα από τον συγκεκριμένο εικονικό κόσμο ο χρήστης/παίκτης έχει την ευκαιρία να περιηγηθεί και να εξερευνήσει ένα «φανταστικό» χωριό παλαιάς εποχής. Σκοπός της περιήγησης του χρήστη είναι να αλληλεπιδράσει με στοιχεία του εικονικού κόσμου τα οποία θα του δώσουν οδηγίες για το πως να ανακαλύψει τον κρυμμένο θησαυρό ! Τέλος θα πρέπει να βρει τον θησαυρό και να διαβάσει το μήνυμα που υπάρχει σε αυτόν...



Εκκίνηση Παιχνιδιού

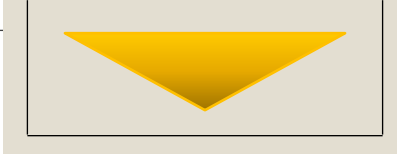
Ο χρήστης μέσω της συγκεκριμένης οθόνης μπορεί να ξεκινήσει το παιχνίδι, να δει τα Controls χειρισμού ή να κλείσει την εφαρμογή.

Village Neighbors

Start

Controls

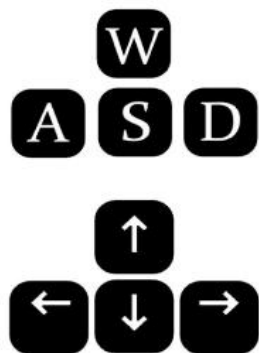
Quit



Παρουσίαση Χειρισμών

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το κουμπί «Controls» κατά την εκκίνηση της εφαρμογής ώστε να ανοίξει η κάρτα “Controls” που παρουσιάζει τον τρόπο χειρισμού του παίκτη καθώς και τους τρόπους αλληλεπίδρασης...

Controls



Move

Space

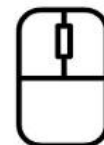
Jump

Left Shift (Hold)

Run

Esc

Pause

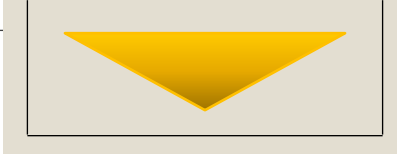


Look



Interact with the Signs
when the Red eye
appears

Back

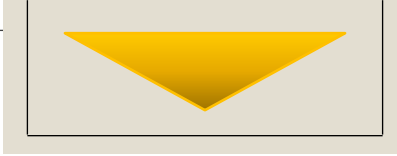


Animations

Ο εικονικός κόσμος διαθέτει σε πλήθος σημείων διάφορα Animations αντικειμένων τα οποία προσδίδουν ζωντάνια στο παιχνίδι. Κάποια από αυτά είναι
1) Βαρέλια που πέφτουν και 2) Κιβώτια που γκρεμίζονται από τον σωρό



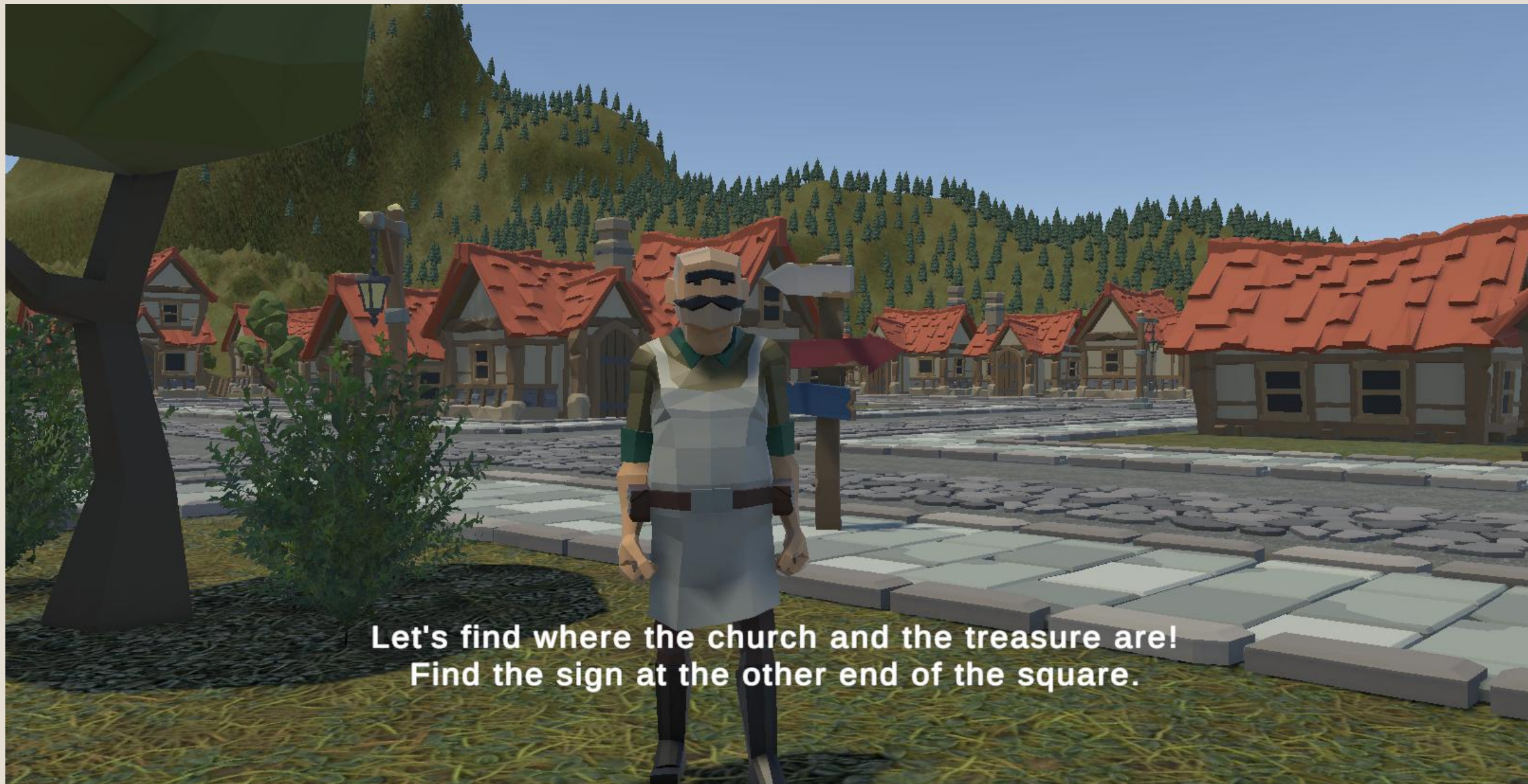




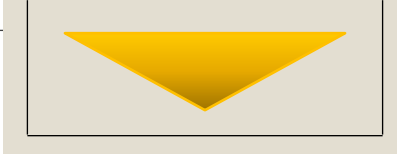
Αλληλεπίδραση με Αντικείμενα

Ο χρήστης/παίκτης έχει τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσει με πινακίδες του δρόμου όταν εμφανίζεται το «κόκκινο μάτι» καθώς πλησιάζει κοντά τους. Πατώντας το πλήκτρο «E» μπορεί να διαβάσει το περιεχόμενό τους.





Let's find where the church and the treasure are!
Find the sign at the other end of the square.

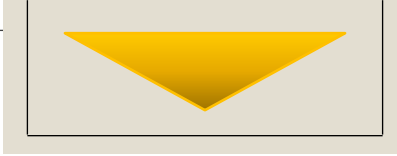


Αντικείμενα που αντιδρούν κατά την προσέγγιση του παίκτη

Ο χρήστης/παίκτης όταν φτάνει στον θησαυρό και πλησιάσει κοντά του αυτός ανοίγει αυτόματα και φανερώνει το μήνυμά του με όμορφο γραφικό τρόπο.



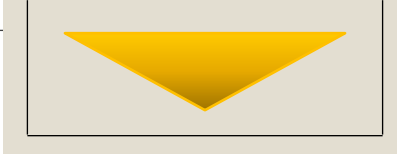




Κίνηση Ατόμων (NPC Patrolling)

Ο χρήστης/παίκτης κατά την περιήγησή του στον εικονικό χωρίο συναντά διάφορα άτομα να κινούνται στον δρόμο. Αυτό πέρα από ζωντάνια προσδίδει και την αίσθηση ότι είναι ένα χωριό που κατοικείται αυξάνοντας το ενδιαφέρον του παίκτη.





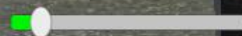
Παύση Παιχνιδιού

Ο χρήστης/παίκτης με το πάτημα του πλήκτρου «Esc» προκαλεί την παύση του παιχνιδιού και κατευθύνεται στο Pause Menu. Από εκεί μπορεί να ρυθμίσει την ένταση της μουσικής, να επιστρέψει στο παιχνίδι ή να κλείσει την εφαρμογή.

Village Neighbors

You are in Pause Mode

Adjust the music volume:



Resume

Quit

- ✓ MainMenu:
 - **MainMenu.cs**
- ✓ PauseMenu:
 - **PauseMenu.cs**
- ✓ Trigger:
 - **TriggerChest.cs**
- ✓ NPC Patrolling:
 - **NpcWalkingForward.cs**
- ✓ Raycast / Object Selection:
 - **Interactable.cs**
 - **InteractorUI.cs**
 - **Interactor.cs**
 - **TextSign.cs**

Scripts

Παρουσιάζονται
συνοπτικά τα αρχεία
κώδικα C# που
χρησιμοποιήθηκαν για την
υλοποίηση της
λειτουργικότητας που
παρουσιάστηκε στις
προηγούμενες διαφάνειες.



Ελπίζουμε να σας αρέσει ο εικονικός κόσμος και το παιχνίδι μας !