

# AFTER THOUGHT



JAN  
21

GERASIMOS FILLIPAKOS  
VASILEIOS DIMITRAKAS

## Table of Contents

1.	<b>Game Overview</b> .....	1
1.1	Game Concept.....	1
1.2	Genre.....	1
1.3	Target Audience.....	1
1.4	Platform and Technologies.....	1
2.	<b>Story, Setting &amp; Characters</b> .....	1
2.1	Storyline.....	1
2.2	Game World.....	2
2.3	Characters.....	3
3.	<b>Gameplay and Mechanics</b> .....	4
3.1	Weapons.....	4
3.2	Magic.....	4
3.3	Talents.....	4
3.4	Loadouts.....	4
4.	<b>Aesthetics</b> .....	5
4.1	Visual System and UI.....	5
4.2	Audio, music and sound effects.....	5
5.	<b>Influences</b> .....	5
6.	<b>Conclusion</b> .....	5

## 1. Game Overview

### 1.1 Game Concept

Το Afterthought είναι ένα Fantasy RPG-like video game και πρόκειται για ένα singleplayer παιχνίδι πρώτου προσώπου (FPS). Ο παίκτης κινείται σε διάφορες πίστες ανάλογα με το στάδιο που βρίσκεται στην ιστορία του παιχνιδιού και καλείται να αντιμετωπίσει τους εκάστοτε εχθρούς (οι οποίοι θα αναλυθούν εκτενώς σε παρακάτω κεφάλαια). Πρόκειται για επίπεδα τα οποία θα έχουν linear φύση, με το κάθε level να έχει διαφορετική αισθητική και περιβάλλον.

### 1.2 Genre

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των First Person Shooters, με στοιχεία RPG, όπως Leveling Up System, Talents καθώς και ξεκλείδωμα όπλων και μαγείας. Η φιλοσοφία που θα διέπει το Afterthought είναι επηρεασμένη από παιχνίδια όπως τα Single Player Campaigns του Call of Duty, Battlefield και Deux Ex: Human Revolution (από άποψη αισθητικής, Gameplay Mechanics, Level Design) καθώς και του Skyrim και Remnant: From the Ashes (από άποψη μαγείας, leveling up, perks κτλ).

### 1.3 Target Audience

Το συγκεκριμένο project αποτελεί μια προσθήκη στα FPS και Fantasy games, καθώς η ομάδα έχει μια ιδιαίτερη αδυναμία στα συγκεκριμένα είδη. Απευθύνεται σε κοινό άνω των 16 χρονών, λόγω των μηχανισμών, του story και των σκηνών βίας, που απολαμβάνει τέτοιου είδους παιχνίδια. Βασικός στόχος είναι η ψυχαγωγία των παικτών μέσα από τους μηχανισμούς αλλά και την ίδια ιστορία, με σκοπό να νιώσουν όλη την ένταση που μπορούν να προσφέρουν τα FPS games.

### 1.4 Platform and Technologies

Το Afterthought έχει δημιουργηθεί για Windows PC, με την αντίστοιχη υποστήριξη controllers. Η υλοποίηση έγινε σε περιβάλλον Unity Engine (έκδοσης 2019.4) και η συγγραφή του κώδικα μέσω JetBrains Rider 2020. Επιπλέον, χρησιμοποιείται Adobe Photoshop 2020 και Blender.

## 2. Story, Setting & Characters

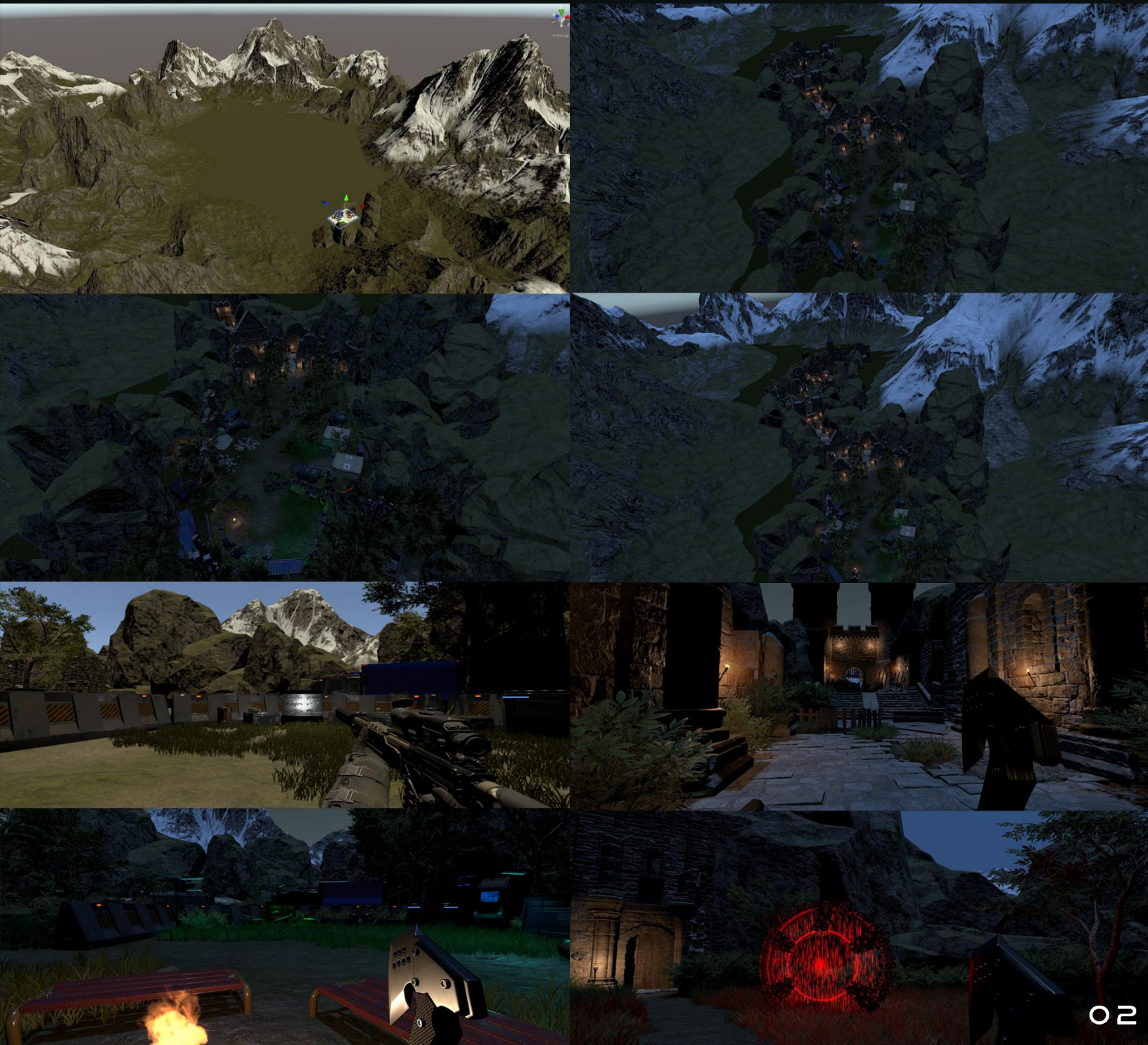
### 2.1 Storyline

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε διάφορες περιοχές σε έναν φανταστικό κόσμο, που χωρίζεται σε τρεις φυλές (τους ανθρώπους, τα orcs και τα cyborgs). Ο κόσμος κυριαρχείται από τα cyborgs, τα οποία έχουν καταλάβει όλους τους πλανήτες. Πάραυτα, υπάρχουν ακόμα φυλές που αντιστέκονται στο παραπάνω καθεστώς και απαρτίζονται κυρίως από ανθρώπους, μαζί με cyborgs που έχουν «λανθασμένο» λειτουργικό σύστημα, καθώς και orcs τα οποία είναι εναντίον όλων, με τα μοναδικά που κατέχουν την μαγεία. Ο παίκτης βρίσκεται στην θέση ενός cyborg και σε κάθε πίστα καλείται να αντιμετωπίσει τους εχθρούς ανάλογα με την πορεία της ιστορίας. Σύντομα συνειδητοποιεί πως μάχεται με την λάθος πλευρά και τα πράγματα ακολουθούν άλλη πορεία από αυτή που ξεκίνησε.

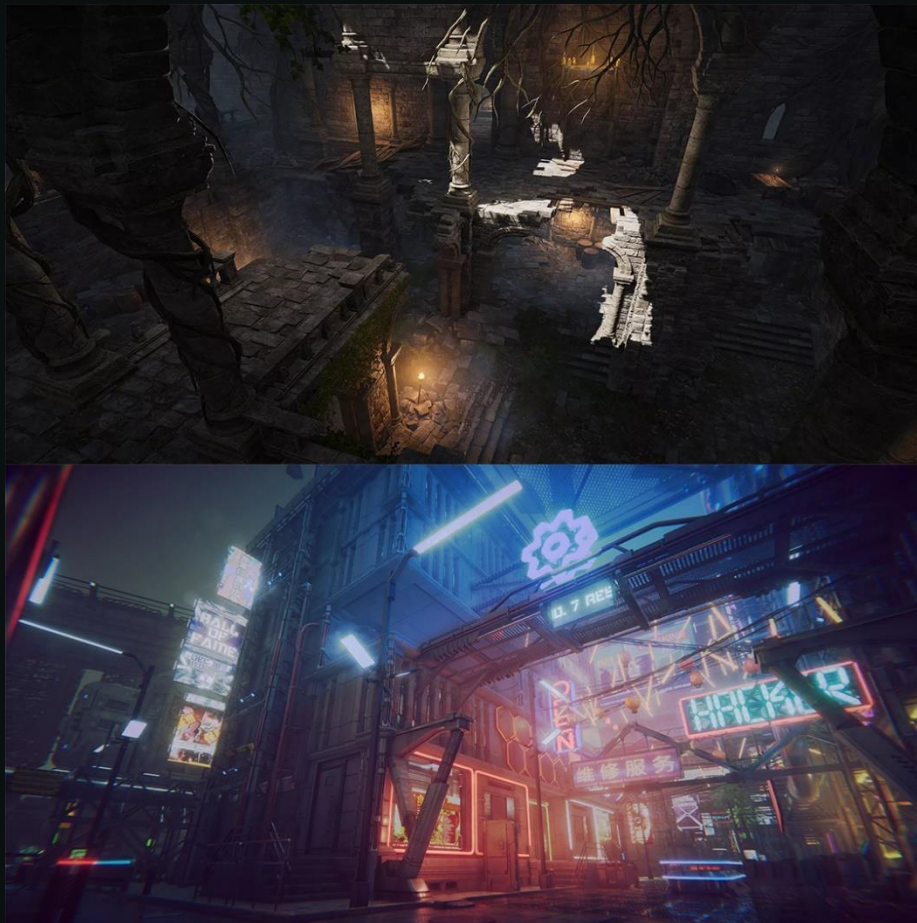


## 2.2 Game World

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο που κυριαρχούν τα cyborgs. Συνολικά το παιχνίδι θα διαθέτει 6 ή 7 Main Levels, με το 1 να αποτελεί το Training Level του παίκτη, με όλα να διαδραματίζονται σε δύο διαφορετικούς πλανήτες. Τα Cyborgs διαθέτουν Portals, που τους επιτρέπουν την μεταφορά από το πλανήτη τους σε άλλους, καθώς θα παίξουν σημαντικό ρόλο στο storyline του παιχνιδιού. Κάθε Level θα έχει όσο το δυνατόν διαφορετική αισθητική και φιλοσοφία για να αποτελεί μια διαφορετική εμπειρία για τον χρήστη. Παρακάτω παρατίθενται εικόνες από το production του 2<sup>ου</sup> Level όπως ήταν μέχρι το πρώτο Milestone. Επιπλέον, παρατίθενται εικόνες από την άποψη των υπόλοιπων Levels.







Παράδειγμα από έτοιμες σκηνές και το πως θα φαντάζουν δύο levels σε τελικά builds του Afterthought



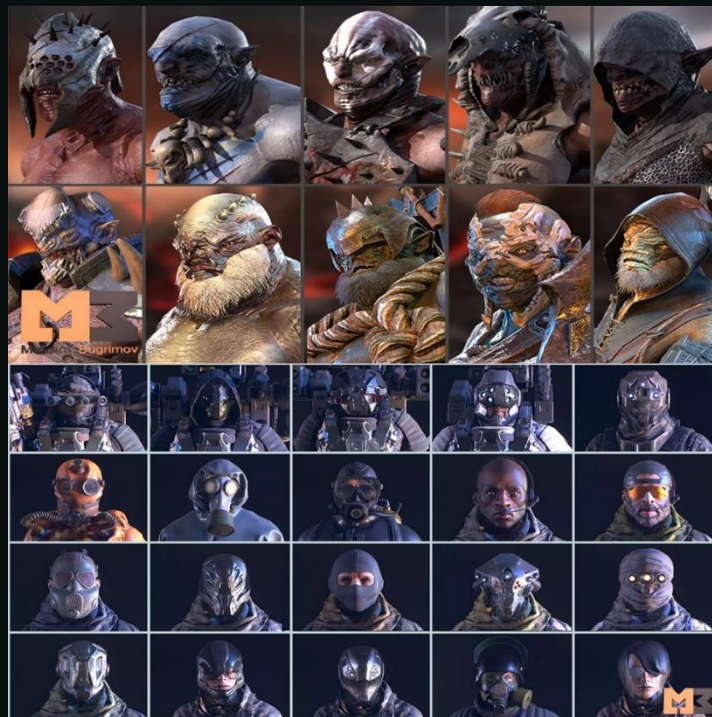
Εικόνα από τα τελικά στάδια του Battle of Ruins (4<sup>ο</sup> Level του Afterthought)



Εικόνα από τα τελικά στάδια του Training Level (3<sup>ο</sup> Level του Afterthought)

## 2.3 Characters

Οι παρακάτω εικόνες αναφέρονται σε κάποια από τα μοντέλα των τριών φυλών που θα χρησιμοποιηθούν για τις ανάγκες του ΑΙ.



### 3. Gameplay and Mechanics

#### 3.1 Weapons

Στον κόσμο του Afterthought, ο παίκτης θα έχει στην διάθεση του να επιλέξει ανάμεσα σε πληθώρα από όπλα, τα οποία είναι κατηγοριοποιημένα σε ranged και melee. Η αισθητική τους θα αποτελείται είτε σε modern weapons, είτε σε medieval-fantasy, είτε σε futuristic. Κάθε όπλο κατά κύριο λόγο θα έχει τα δικά του μοναδικά animations, με εμφανή παραδείγματα όπως τα reload, aiming, shooting κτλ.



Παράδειγμα ορισμένων όπλων που θα έχει στην διάθεση του ο παίκτης, με βάση το πρώτο build του Afterthought

#### 3.2 Magic

Καθώς αναφερόμαστε σε ένα fantasy παιχνίδι δεν θα μπορούσε να λείπει και η μαγεία σε αυτό. Ο παίκτης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορεί να μάθει ορισμένα μαγικά είτε μέσω του storyline του Afterthought, είτε εξερευνώντας το περιβάλλον του κάθε level ξεχωριστά. Τα συγκεκριμένα μαγικά μπορεί να τα χρησιμοποιήσει για να βλάψει εχθρούς ή προς ωφελός του, όπως ο ίδιος επιθυμεί. Τα συγκεκριμένα, δεν έχουν συμπεριληφθεί στην εργασία, αλλά θα γίνει μετέπειτα προσθήκη.



### 3.3 Talents

Τα Talents έχουν παρόμοια λογική με τα κλασικά perks που συναντώνται στα παιχνίδια που αναφέρθηκαν παραπάνω. Όπως με τα μαγικά, έτσι και τα Talents, ο παίκτης θα έχει την δυνατότητα να τα ξεκλειδώσει, είτε μετά την επιτυχή ολοκλήρωση κάποιου Level, είτε εξερευνώντας τον κόσμο του Afterthought. Πιο συγκεκριμένα με τον όρο Talents, ορίζονται διάφορες ικανότητες όπως double jump, slow-motion combat, faster dodge, faster reload κτλπ.

### 3.4 Loadouts

Συνοψίζοντας όλα τα παραπάνω, αυτό που καθιστά ξεχωριστό το Afterthought είναι το replayability σε κάθε Level ξεχωριστά. Τα Level είναι σχεδιασμένα με τρόπο που δίνουν την δυνατότητα στον παίκτη να επιλέγει τον τρόπο που θέλει να παίξει το κάθε επίπεδο. Μετά την ολοκλήρωση ενός επιπέδου στο Main Menu, θα ενεργοποιείται το Hub. Πρόκειται ουσιαστικά μια playable προσωμοίωση που έχουν δημιουργήσει τα cyborgs για να ταξιδεύουν στα εκάστοτε Level μέσω portals, με σκοπό να επιστρέφει ο παίκτης σε ένα ήδη ολοκληρωμένο Level. Επιπλέον, στην αρχή του κάθε επιπέδου ο παίκτης θα επιλέγει μέσα από το Loadout System, τι όπλα θέλει να έχει στην διάθεση του ως primary και secondary, καθώς και τα αντίστοιχα magic και talents.

## 4. Aesthetics

### 4.1 Visual System and UI

Τα γραφικά όπως φαίνονται και στις παραπάνω εικόνες θα είναι ρεαλιστικά. Όλα τα μοντέλα (χαρακτήρες, props κτλ) που έχουν χρησιμοποιηθεί προέρχονται από άλλους designers, και έχουν παρθεί μέσω Unity Asset Store και Sketchfab. Μέχρι το 2<sup>ο</sup> Milestone έχουν ετοιμαστεί σε draft μορφή το Main Menu όπως και το Loadout Editor όπως φαίνονται παρακάτω.







## 4.2 Audio, music and sound effects

Ο ήχος θα παίζει επίσης σημαντικό παράγοντα και θα δοθεί ιδιαίτερη έμφαση, για την καλύτερη εμπειρία του παίκτη. Πέρα από free-licensed soundtracks για τις ανάγκες του μενού, το Afterthought χρησιμοποιεί ambient ήχους για περιβαντολλογικά αντικείμενα στα Levels όπως αέρας, φωτιά, φυλλώματα δέντρων. Επιπλέον, κάθε κίνηση, κάθε όπλο και κάθε μαγικό, θα έχει συγκεκριμένους ήχους, είτε παράγεται από τον ίδιο τον παίκτη είτε από AI.

## 5. Influences

Ως ομάδα έχοντας παίζει πολλά παιχνίδια του συγκεκριμένου είδους, δημιουργήθηκαν πολλά ερωτήματα για την ιστορία και τους μηχανισμούς του Afterthought. Κάθε παιχνίδι που αναφέρεται στο 1<sup>ο</sup> Κεφάλαιο εστιάζει και είναι μοναδικό κατά τον δικό του τρόπο στην κατηγορία του FPS και του RPG. Παραδείγματα χάρη το Campaign των Call of Duty, Battlefield και Deus Ex: Human Revolution, έχουν ιστορίες δράσης και προδοσίας, διαθέτουν μια linear μορφή στο Level Design τους αλλά και έναν συγκεκριμένο τρόπο της μάχης του παίκτη με το αντίστοιχο AI. Με ίδιο γνώμονα, δημιουργείται ξεχωριστά κάθε ιστορία και κάθε Level στο συγκεκριμένο project. Επιπλέον, η φιλοσοφία που διακατέχει παιχνίδια όπως το Skyrim και το Remnant: From the Ashes, από την άποψη του loadout system, leveling up, perks και magic, αποτέλεσαν επιρόσθετες επιρροές στην δημιουργία του Afterthought.

## 6. Conclusion

Ως developers, θέλουμε να προσφέρουμε μια μοναδική εμπειρία στον παίκτη, όπως αντίστοιχα την οραματιζόμαστε ως gamers. Θέλουμε να συνδυάσουμε με έναν πιο καινοτόμο τρόπο τα στοιχεία των κλασικών FPS με στοιχεία RPG, αναμειγνύοντας αυτά τα δύο με την δική μας πινελιά και όραμα. Καθώς έχουμε κοινό στόχο, όνειρο αλλά και στο παρελθόν έχουμε δημιουργήσει και συνεργαστεί σε άλλα projects, ευελπιστούμε να δημιουργήσουμε ένα άρτιο παιχνίδι τόσο σε ακαδημαϊκό επίπεδο, όσο και σε εμπορικό.