



Making of Scroll of Sorrows

By Alex, Dylan and Marilena
Στα πλαίσια του μαθήματος Σχεδίαση και
Ανάπτυξη Παιχνιδιών Βίντεο

About the game

Πλοκή

▪ Στις φοιτητικές εστίες μιας μικρής πόλης το 2009, ένα φοιτητόπαιδο, βάζοντας ένα ύποπτο floppy disc στον υπολογιστή του, αποκτά τη δυνατότητα να μεταφέρεται από και προς έναν παράλληλο ψηφιακό κόσμο. Στις προσπάθειές του να βοηθήσει τον φθαρμένο ψηφιακό κόσμο, θα ανακαλύψει απαντήσεις σε μυστήρια που μαστίζουν χρόνια την μικρή του πόλη.

Στοιχεία

- Pixel RPG, Visual Novel, Puzzle
- Horror, Mystery
- Multiple Endings

Εργαλεία

- Unity, Krita, PaintTool SAI

Εμπνεύσεις

- Undertale, Night in the Woods, OFF, OMORI, Silent Hill

Timeline



Brainstorming + Outline

- Πλοκή, σκοπός και μήνυμα του παιχνιδιού
 - Ανάθεση ρόλων και υποχρεώσεων ομάδας ανάλογα με δυνατότητες
 - Βαθμίδες προτεραιότητας στους στόχους
 - Επιλογή κομματιού που μπορούμε ρεαλιστικά να υλοποιήσουμε
- Σε αυτά βοήθησαν: Συναντήσεις + shared Google Doc + Ημερολόγιο

Σενάριο

- Κυρίως από Σεναριογράφο, με input από ομάδα
- Έμφαση στους χαρακτήρες:
 - Διάλογοι με προσωπικότητα
 - Αντικείμενα και περιβάλλον με ιστορία



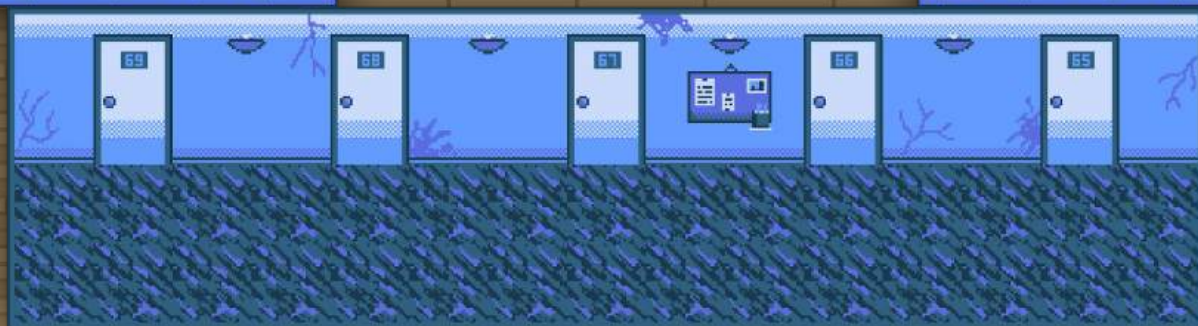
Concept Art

By Marilena, in Krita



Concept Art

By Marilena, in Krita



Character Design

By Dylan, in PaintTool SAI

By Marilena, in Krita

CHARACTERS



CHARACTERS (ALTERS)



Unity

- Επιλογή του Unity ως game engine
- Πρώτη εξοικείωση με το Unity και την C#
- Ανακαλύψαμε τι όντως μπορούμε να κάνουμε και πώς να κινηθούμε
- Προσδιορίστηκαν παράγοντες όπως:
 - Τετράγωνο aspect ratio > 250x250px > Map + tile size > Sprite size

Tile palettes + Props

By Marilena, in Krita

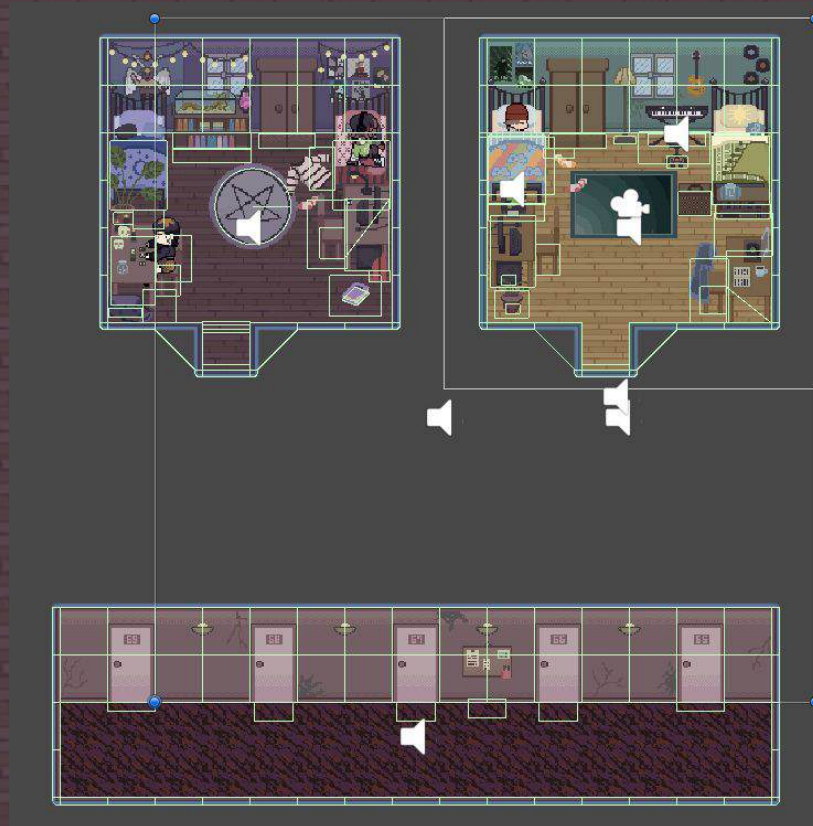


Tile palettes + Props

By Marilena, in Krita



Tile palettes + Props + Maps



Sprites

By Dylan, in PaintTool SAI

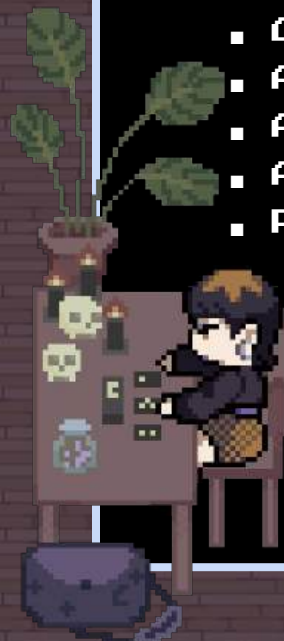


+ By Mariena, in Krita



Scripts

- Βασικά scripts που διαμορφώθηκαν για πολλές λειτουργίες:
 - Περπάτημα
 - Διάλογος/Cutscenes/Αλληλεπίδραση
 - Αλλαγή χώρων
 - Ακολουθήση κάμερας
 - Αποθήκευση ονόματος παίκτη
 - Puzzle



Scripts

```
void Update()
{
    if(showGui && Input.GetKeyDown(KeyCode.Return))
    {
        if ( dialog == 0 )
        {
            StartGame.interacting = true;
            this.Beep.Play(0);
            this.PortraitImage.texture = this.Portrait_Rbit ;
            this.NameText.text = StartGame.PlayerName;
            this.MessageText.text = "This room has been unoccupied since Ariadne
            went missing..." ;
            this.txt.alpha = 1.0f;
            dialog++;
            showGui = true;
        }
        else if ( dialog == 1 )
        {
            this.Beep.Play(0);
            this.MessageText.text = "I hope Kyra's sister is okay." ;
            dialog++;
        }
        else if ( dialog == 2 )
        {
            this.Beep.Play(0);
            this.txt.alpha = 0.0f;
            dialog = 0;
            StartGame.interacting = false;
        }
    }
}
```

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.CompareTag("Player"))
    {
        this.Player.transform.position = new Vector3(PlayerX, PlayerY);

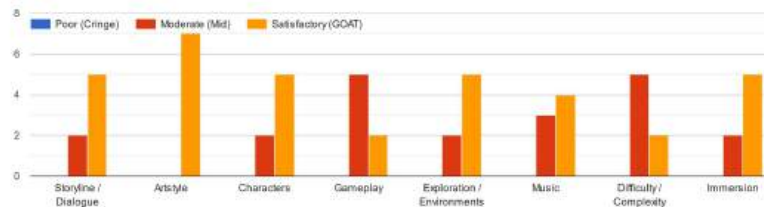
        Vector3 pos = new Vector3(CameraX, CameraY, -10.0f);
        Camera.main.gameObject.transform.position = pos;

        this.myCamera.GetComponent<CameraFollow>().enabled = Camera_Follow_On;
    }
}
```

Playtesting + Αποφθέσεις

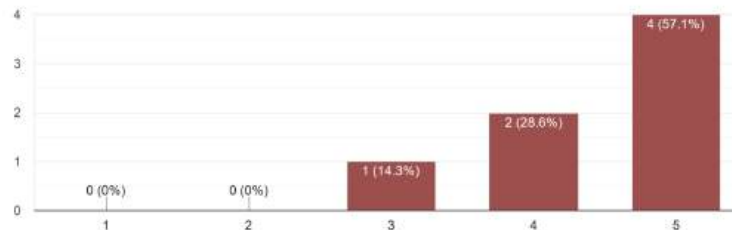
- Συμμετοχή σε 2 GameHub
- Feedback από σύντομες συνεντεύξεις + Google Form

How would you rate these aspects of the game?



How would you rate the game overall?

7 responses



Short Gameplay Video



Contact

- Email: scrollofsorrowsdev@gmail.com
- Website: scrollofsorrowsdev.carrd.co

