**Worksheet Kelompok 2**

**1: Konsep dan Desain Awal**

1. **Tema**

* Apa tema utama dari game ini?

Tema dari game ini psikologis, survival, misteri,horror

* Apa setting cerita?

Setting cerita ini berada di dalam goa

1. **Plot**

* Ringkasan cerita dari game ini. Main character sedang melakukan pekerjaannya yaitu menambang,dan suatu ketika dia menambang batu yang aneh seketika batunya hancur dia berpindah ke alam ghoib.Dia harus bertahan hidup dari makhluk halus yang berada di alam tersebut.Dia harus mencari 5 batu yang berbeda untuk keluar dari alam ghoib tersebut.
* Tentukan karakter utama dan musuh. Siapa mereka dan apa perannya?

Karakter utama nya bernama : Rusdiamond seorang penambang

Musuhnya : Ambaruwo dan Ambacong monster jahat

1. **Mood dan Atmosfer**

* Jenis suasana apa yang ingin diciptakan?

Jenis suasananya gelap, mencekam, misterius

* Bagaimana elemen visual dan audio mendukung suasana ini?

palet warna gelap, suara teriakan, suara kelelawar.

**2: Desain Karakter dan Lingkungan**

1. **Desain Karakter**
   * Namanya Rusdiamond seorang pekerja penambang.
   * Bagaimana cara karakter berinteraksi dengan dunia?

berjalan, lari, sembunyi

* + Apakah karakter memiliki alat khusus?

Karakter ini memiliki alat khusus seperti senter

1. **Desain Musuh**
   * Ambaruwo dan Ambacong.
   * Apa kelebihan dan kekurangan musuh?

Dapat berlari lebih cepat dari character utama

Dapat membunuh character

1. **Lingkungan**
   * Konsep dari latar game ini adalah di dalam goa.
   * Elemen apa yang membuat lingkungan lebih menyeramkan?

pencahayaan redup, bercak darah

**3: Pemrograman Game**

1. **Platform**

* Platform yang digunakan untuk membuat game ini adalah unity

1. **Mekanika Dasar**

* Mekanik gameplay utama.

pemain harus menemukan 5 batu yang berbeda yang terpencar di map.

* Bagaimana cara pemain berinteraksi dengan objek di dalam game?

Menekan tombol F untuk menggunakan senter.

1. **Event Sistem**

* Sistem event

Portal yang terbuka setelah mendapatkan dan menyatukan 5 batu special.

* Bagaimana cara membuat jumpscare? (contoh: ketika pemain masuk ke ruangan gelap, tiba-tiba muncul musuh)

**4: Sound Design**

1. **Suara Ambient**

* Suara yang akan digunakan untuk menciptakan suasana horror

langkah kaki, detak jantung.

1. **Sound Effects (SFX)**

* Sound effect apa yang akan digunakan untuk interaksi karakter atau lingkung

Suara menghancurkan batu dan suara blink saat mendapatkan batu special.

1. **Musik Latar**
   * Jenis musik latar seperti apa yang akan Anda gunakan?

musik seram yang pelan atau intens