

The Old Ghoul's

Game Design Document

Burjo Studio's

19/439810/TK/48540 Aswan Zakky Mukhtarom

19/440886/TK/48680 Farhan Dzaky Ananda

19/444040/TK/49236 Ave Syah Shina

Table of Contents

Table of Contents	2
Story :	3
• Narrative	3
• Settings	9
Gameplay :	10
• Game Overview	10
• Game Flow	10
• Main Gameplay	11
• Game Mechanics	12
Game World :	13
• Game Artstyle	13
• Level Design	14
• Cut Scenes	14
• Game Interface	14
Characters :	15
• Playable Character	15
• Non-Playable Character (NPC)	15
Enemies and Bosses	17

Story

Narrative

Stage 1

Dalam dunia yang dipenuhi oleh manusia yang memiliki kekuatan sihir, dunia terasa semakin gelap dan tidak lagi ada harap, hampir semua kota di segala penjuru sudut benua telah terampas oleh ketamakan dan keserakahan kelompok penyihir gelap bernama “Gullveig Legion”. Gullveig Legion menginginkan seluruh kekuatan di dunia untuk melahirkan kembali dewa iblis yang telah punah. Tetapi, hanya pendant legendaris bernama “Astra” yang dapat memenuhi kekuatan yang diperlukan Gullveig Legion.

Setelah 15 tahun berusaha menjajah dunia, Gullveig Legion hampir menaklukkan seluruh dunia kecuali sebuah kota besar legendaris bernama “Old Ghoul’s”. Kota ini merupakan pusat kestabilan energi benua dan peradaban dunia. Old Ghoul’s memiliki sumber daya energi yang tidak akan pernah habis dan Gullveig Legion mengalami kesusahan dalam menaklukkannya karena kota tersebut dilindungi oleh *mana barrier* yang terlalu kuat. Tidak salah lagi bahwa kota Old Ghoul’s menggunakan pendant Astra sebagai sumber energinya.

Selama 5 tahun, Gullveig Legion mempersiapkan diri untuk mengambil pendant yang dimiliki Old Ghoul’s dan segera menyerang Old Ghoul’s dengan seluruh kekuatannya. Pada hari yang sama, seorang diplomat muda bernama Aventure yang dikirim oleh wali kota Old Ghoul’s bernama Pak Tarom sebagai perwakilan kota untuk mendiskusikan perdamaian antara kedua belah pihak. Aventure adalah seorang diplomat muda yang tidak menyukai konflik. Ia adalah pemuda yatim piatu yang seumur hidupnya dihabisi dengan mempelajari sistem politik dunia, ia bahkan tidak pernah menggunakan kekuatan sihirnya sama sekali.

Lantas perjalanan panjang menuju markas Gullveig Legion ditempuh Aventure. Dikarenakan Aventure menjelajah sendiri, ia dapat menempuh jalan tercepat menuju markas Gullveig Legion tetapi dengan jalan yang susah dilewati. Sedangkan untuk Gullveig Legion, mereka harus menempuh jalan yang jauh untuk menyesuaikan dengan kapasitas pengikut mereka.

Selama diperjalanan, Aventure menikmati keindahan pemandangan dunia yang belum pernah ia lihat selama berada di dalam dinding kota. Tidak hanya itu, ia juga melihat kejemasan dari Gullveig Legion yang telah menghancurkan kota-kota tetangga Old Ghoul's. Saat Aventure sampai di markas Gullveig Legion, ia disambut dengan kesunyian udara pegunungan yang dingin. Aventure merasa bingung dan tidak sengaja melihat rencana penyerangan kota Old Ghoul's yang tersebar di seluruh markas Gullveig Legion. Merasa terkejut dan gagal, Aventure membuang seluruh perbekalannya dan segera bergegas menuju kota Old Ghoul's.

Senja telah tiba dan Aventure dapat melihat asap dan iluminasi kobaran api yang menyelimuti kota Old Ghoul's dari jembatan diatas sungai dekat kota Old Ghoul's. Dari kejauhan, Aventure dapat melihat penyihir dari Gullveig Legion yang telah membunuh penjaga dinding kota. Merasa kesal dan dipenuhi dengan amarah, kekuatan sihir Aventure terbangun. Tanpa ia sadari, ia dapat menciptakan dan menyemburkan api dari tangannya. Pengikut Gullveig Legion tersebut bergegas untuk menyerang Aventure tanpa merasa ragu. Aventure terkejut dan mencoba membela diri dengan sihir terbarunya.

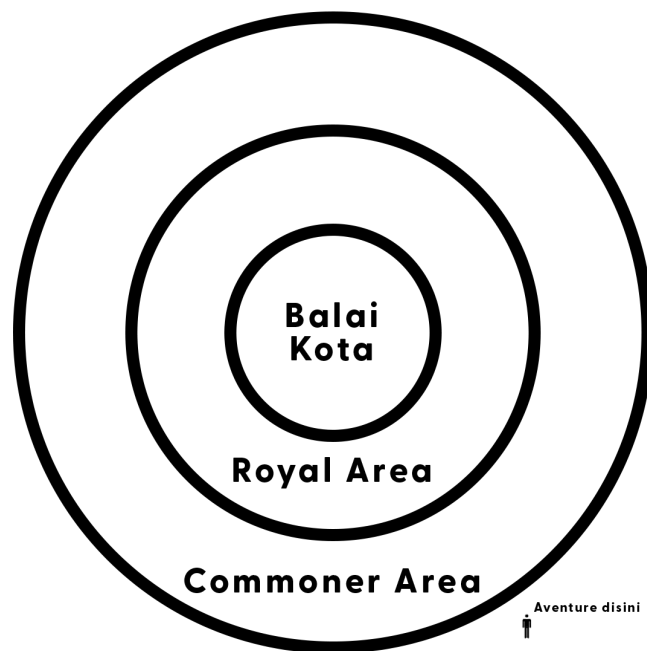
Seluruh pengikut Gullveig Legion di gerbang Old Ghoul's terkalahkan dengan kekuatan sihir api dari Aventure. Aventure segera mengintrogasi salah satu pengikut Gullveig untuk menanyakan motif penyerangan mereka yang sebenarnya. Pengikut tersebut menyebutkan bahwa seluruh kota telah dikuasai Gullveig Legion dan menjelaskan tentang proses reinkarnasi dewa iblis mereka. Aventure terkejut dan kebingungan terhadap motif mereka. Pengikut tersebut menjelaskan bila reinkarnasi tersebut berhasil, maka seluruh pengikut Gullveig Legion akan diberi kekuatan imortal dan tidak bisa dikalahkan. Tetapi, Gullveig Legion tidak bisa mengambil pendant Astra yang ada di hati kota Old Ghoul's karena pendant tersebut hanya bisa diambil oleh seorang penyihir legendaris.

Stage 2

Aventure mempelajari banyak hal dari penyihir gelap yang ia interogasi. Ia mempelajari bahwa pemimpin Gullveig adalah seorang penyihir kuat bernama Vexana. Vexana telah menangkap walikota Old Ghoul dan menjadikan ia sebagai sandera untuk membantu Vexana membuka brankas yang menyimpan Astra. Melihat prajurit Old Ghoul's terkalahkan di

sekelilingnya, Aventure bertekad untuk mengalahkan Vexana dan mencegah proses reinkarnasi dewa iblis.

Kota Old Ghouls adalah kota yang sangat besar dan memiliki beberapa lapisan dinding perlindungan. Saat ini Aventure sedang berada di bagian luar kota dan sangat jauh dari Balai Kota.



Tidak hanya jauh, Aventure juga harus melawan berbagai macam pengikut Gullveig Legion. Aventure berharap dapat membangunkan jurus sihir baru agar bisa mencegah Vexana. Area pertama yang Aventure tempuh adalah area Commoner, area ini adalah dimana mayoritas populasi Old Ghouls berada. Area ini dipenuhi dengan desa kecil dan ladang pertanian serta peternakan.

Pada perjalanannya, ia menemukan pengikut Gullveig Legion yang tidak jauh beda dengan musuh pertamanya gerbang dinding kota. Pengikut tersebut menggunakan sihir batu atau disebut dengan “mudlark”. Mengetahui fakta tersebut, Aventure menjadi sedikit meremehkan kekuatan pasukan musuh dan tidak sabar untuk menggunakan sihir yang baru ia pelajari terhadap mereka. Tidak memakan waktu panjang, Aventure terpukul keras dengan jurus sihir yang jauh lebih sakit dibandingkan sebelumnya. Aventure ditangkap oleh penyihir gelap yang ternyata

merupakan salah satu tangan kanan dari Vexana. Ia adalah Darius, pengguna mudlark terkuat Gullveig Legion.

Darius menyebutkan bahwa tidak ada gunanya melawan kekuatan yang tidak bisa dikalahkan. Ia membilang bahwa lebih baik mengikuti perintah mereka dan menyediakan diri untuk mengabdikan ke Gullveig Legion sebagai budak. Tidak menerima kekalahan, Aventure berusaha sekuat mungkin untuk bergerak dan tidak sengaja membangunkan jurus sihir baru. Tetapi, sihir ini berbeda dengan sihir api atau “inferno” yang ia miliki sebelumnya. Sihir ini adalah sihir mudlark. Darius-pun terkejut dan menanyakan ke Aventure, siapakah ia sebenarnya. Aventure menjawab bahwa ia adalah diplomat yang bertanggung jawab atas perdamaian dunia. Aventure langsung menggunakan kombinasi sihir inferno dan mudlark untuk mengalahkan Darius.

Aventure melanjutkan perjalanannya menuju dinding yang membatasi commoners area dengan royal area. Saat nyampai di dinding tersebut, Aventure bertemu dengan penyihir gelap yang menjaga gerbang dinding. Penyihir ini memiliki rupa yang berbeda dari penyihir-penyihir gelap yang ia telah temui. Lalu, Aventure menanyakan siapa nama penyihir tersebut. Ia adalah Carmila, salah satu tangan kanan Vexana yang lebih kuat daripada Darius. Jurus sihir Carmila mengizinkannya untuk menggandakan dirinya berkali-kali lipat agar mengecoh dan menipu lawannya. Jurus ini disebut dengan “cyclone” dan Carmila adalah salah satu pengguna terkuatnya.

Saat Carmilla berbicara, ia secara diam-diam menduplikasi dirinya sebanyak 1 lusin di belakang penglihatan Aventure. Setelah Carmila selesai berbicara, ia langsung mulai menyerang Aventure. Tanpa berpikir panjang, Aventure langsung memberi serangan balik ke Carmila dan mencoba mencari dimana wujud asli Carmila berada. Setelah bertarung dengan cukup lama, akhirnya Carmila kelelahan dan tidak bisa menduplikasi dirinya lagi. Aventure mengalahkan Carmila dan disaat Carmila tidak menyadarkan diri, kekuatan ketiga Aventure terbangun dan kekuatan tersebut adalah jurus sihir cyclone. Kekalahan Carmila memberi kelegaan pada Aventure dan ia segera bergegas menuju royal area kota Old Ghoul.

Stage 3

Royal Area sangat berbeda dengan Commons Area. Commons Area memiliki daerah yang sangat luas sehingga mengizinkan penduduk Old Ghouls untuk hidup dengan nyaman. Sedangkan, Royal Area memiliki luas wilayah yang jauh lebih kecil dan perumahan penduduk Old Ghouls sangatlah berdekatan dan padat. Adventure akan merasa sedikit kesusahan dalam melewati medan perumahan Royal Area.

Tanpa beristirahat, Adventure segera bergegas untuk melewati Royal Area untuk memasuki Balai Kota. Tetapi, Adventure mengalami sedikit kesusahan melewati perumahan-perumahan yang telah diselimuti oleh api bekas jajahan Gullveig Legion. Untungnya Adventure telah mempelajari teknik pergerakan saat perjalanannya menuju markas Gullveig Legion sehingga ia tidak mengalami kesusahan yang berarti. Selama perjalanannya, Adventure tetap bertemu dengan berbagai penyihir-penyihir gelap Gullveig Legion. Ia harus berusaha melawan mereka di area yang banjir dengan api. Demi mengurangi perlawanan dengan penyihir-penyihir gelap, Adventure berusaha untuk melewati Royal Area melalui atap-atap perumahan yang ada.

Tengah malam pun tiba dan tak terasa, Adventure telah tiba di dinding Balai Kota tanpa perlawanan yang cukup berarti. Ia melihat bahwa gerbang utama balai kota dijaga dengan lusinan penyihir gelap. Adventure kemudian mengambil inisiatif untuk menggunakan gedung-gedung yang ada untuk melompati dinding tersebut. Saat tiba di atas dinding Balai Kota, Adventure terkejut karena ia disambut oleh seorang penyihir yang sama persis sepertinya. Dari postur tubuh, peralatan yang dibawa hingga pakaian semua menyerupai Adventure.

Ketika Adventure hendak bertanya siapa penyihir tersebut, ia sekejap diserang dengan penyihir tersebut. Adventure terkejut dan langsung menggunakan jurus sihir cyclone terbarunya. Penyihir tersebut juga menggunakan jurus cyclone yang dimiliki Adventure. Walau hampir kalah, Adventure berhasil mengalahkan penyihir yang menyerupainya. Tetapi, penyihir tersebut sekejap menghilang dan Adventure melihat sosok penyihir gelap dengan penampilan yang berbeda dengan penyihir tangan kanan Vexana yang pernah ia lawan. Penyihir gelap tersebut memperkenalkan dirinya sebagai Rengar, pengguna jurus sihir “whitewash” atau pengendali pikiran terkuat Gullveig Legion dan penyihir tangan kanan Vexana terkuat yang pernah ada.

Rengar membilang kepada Adventure bahwa walikota Old Ghouls telah tiada dan Astra telah diperoleh Vexana. Mendengar pernyataan Rengar, Adventure merasa kesal dan marah. Saat

Rengar akan menghabisi Aventure, Aventure segera mengaktifkan sihir cyclonanya berkali-kali lipat. Tanpa disadari, tiap klon duplikasinya juga membawa seluruh jurus sihir yang ia punya. Secara keseluruhan, klon Aventure menggunakan jurus inferno untuk mengalahkan Rengar. Kekalahan Rengar membangunkan jurus sihir keempat dan terakhir dari Aventure yaitu “whitewash”. Aventure tetap tidak menerima pernyataan Rengar dan langsung bergegas menuju lokasi penyimpanan Astra dan mencari Vexana.

Stage 4

Balai Kota Old Ghoul merupakan kastil raksasa yang menempel pada dindingnya. Oleh karena itu, memanjat dinding Balai Kota mengartikan bahwa Aventure telah melalui beberapa lantai dari kastil Balai Kota. Sepengetahuannya, pendant Astra selalu disimpan kantor walikota di puncak kastil. Maka dari itu, ia harus memanjat tiap lantai dari kastil tersebut.

Setibanya di puncak kastil, Aventure curiga karena tidak ada satupun penyihir gelap yang menjaga lantai tersebut. Saat mencapai pintu ruangan walikota, ia menemukan mayat walikota yang sebelumnya sedang berusaha keluar dari kastil Balai Kota. Aventure terkejut dan segera memastikan kondisi beliau. Ditangan beliau terdapat sepucuk surat yang ditujukan kepada Aventure.

Surat tersebut menyatakan bahwa Aventure adalah cucu dari pahlawan legendaris yang pernah mengalahkan dewa iblis. Pendant Astra dalam kondisi apapun tidak bisa diambil atau dipindahkan dari brankasnya kecuali diambil oleh keturunan darah dari pahlawan legendaris yang menciptakan brankas tersebut. Aventure kaget dan menyadari sesuatu bahwa sebenarnya tipe jurus sihir yang dimiliki seseorang tidak pernah melebihi 1 sedangkan saat ini Aventure memiliki 4. Pikiran Aventure terasa terbuka sebagaimana titik-titik ilmu yang ia peroleh sekarang terhubung semua. Namun, ia juga sadar bahwa Vexana telah menunggu kehadirannya di dalam ruang walikota. Lantas, pertandingan antara kebebasan dan kehancuran duniapun dimulai.

Vexana menyambut kedatangan Aventure dengan rasa senang karena dalam puluhan tahun menjajah ia belum pernah menemukan lawan yang begitu kuat untuk mengalahkan pengikut-pengikut terkuatnya. Vexana menawarkan keabadian dalam hidup didunia ini dan seluruh kekayaan dunia yang ada. Tetapi, Aventure menjelaskan kepada Vexana bahwa ketidak abadian hidup didunia ini adalah yang membuat hidup seseorang berharga. Tidak senang mendengar pernyataan Aventure, Vexanapun menyerang Aventure dengan seluruh yang ia punya.

Aventure tidak lagi seorang diplomat yang tidak tau cara bertarung. Aventure adalah seorang pahlawan dunia yang memberi pencerahan ditengah kegelapan. Pertarungan sengit dilalui Vexana dan Aventure. Tidak diragukan lagi bahwa Vexana adalah pengguna sihir gelap terkuat yang pernah ada. Walaupun berkali-kali hampir kalah, Aventure tetap berusaha sekuat tenaga untuk mengalahkan Vexana. Tetapi, Aventure terkalahkan oleh Vexana. Kemudian, Vexana memberikan pesan yang sama dengan Darius. Bahwa tidak ada gunanya melawan kekuatan yang pasti akan menang. Aventure menjawab, kekuatan terkuatku adalah tidak pandai menyerah. Lalu, Aventure menggunakan seluruh jurusnya secara bersamaan dan menghabiskan Vexana dengan sekejap.

Mataharipun terbit dan Aventure bergerak menuju balkon kastil membawa pendant Astra ditangannya. Ia menggunakan seluruh kekuatannya untuk menyembuhkan seluruh warga Old Ghoul yang sakit dan menghapus seluruh pengikut Gullveig Legion dari kenyataan. Kekuatan tersebut memakan seluruh sisa tenaga yang dimiliki Aventure dan ia pun kehilangan nyawanya dalam proses penyembuhan kota Old Ghoul. Dalam pikiran terakhirnya, ia berharap bahwa istri, anak laki-laki dan anak perempuannya masih hidup dari seluruh serangan ini dan mampu membawakan warisannya sebagai pahlawan legendaris untuk diteruskan. Pendant Astra kembali lagi pada brankasnya dan Aventure berubah menjadi *barrier* baru untuk pendant Astra. Akhir cerita, dari reruntuhan Rolay Area kita melihat anak-anak Aventure dan istrinya selamat dari serangan Gullveig Legion dan mereka bersama-sama memikirkan dimana dan apakah Aventure baik-baik saja.

Selesai.

Settings

Cerita ini terjadi berdasarkan abad pertengahan masehi. Walau tidak sepenuhnya akurat, tetapi mayoritas referensi yang diambil adalah pada era tersebut. Pada era ini, listrik dan juga mesin tenaga uap belum ditemukan. Sehingga, seluruh kehidupan masih berbasis pada tenaga kerja manual dari masing-masing individu ataupun hewan ternak.

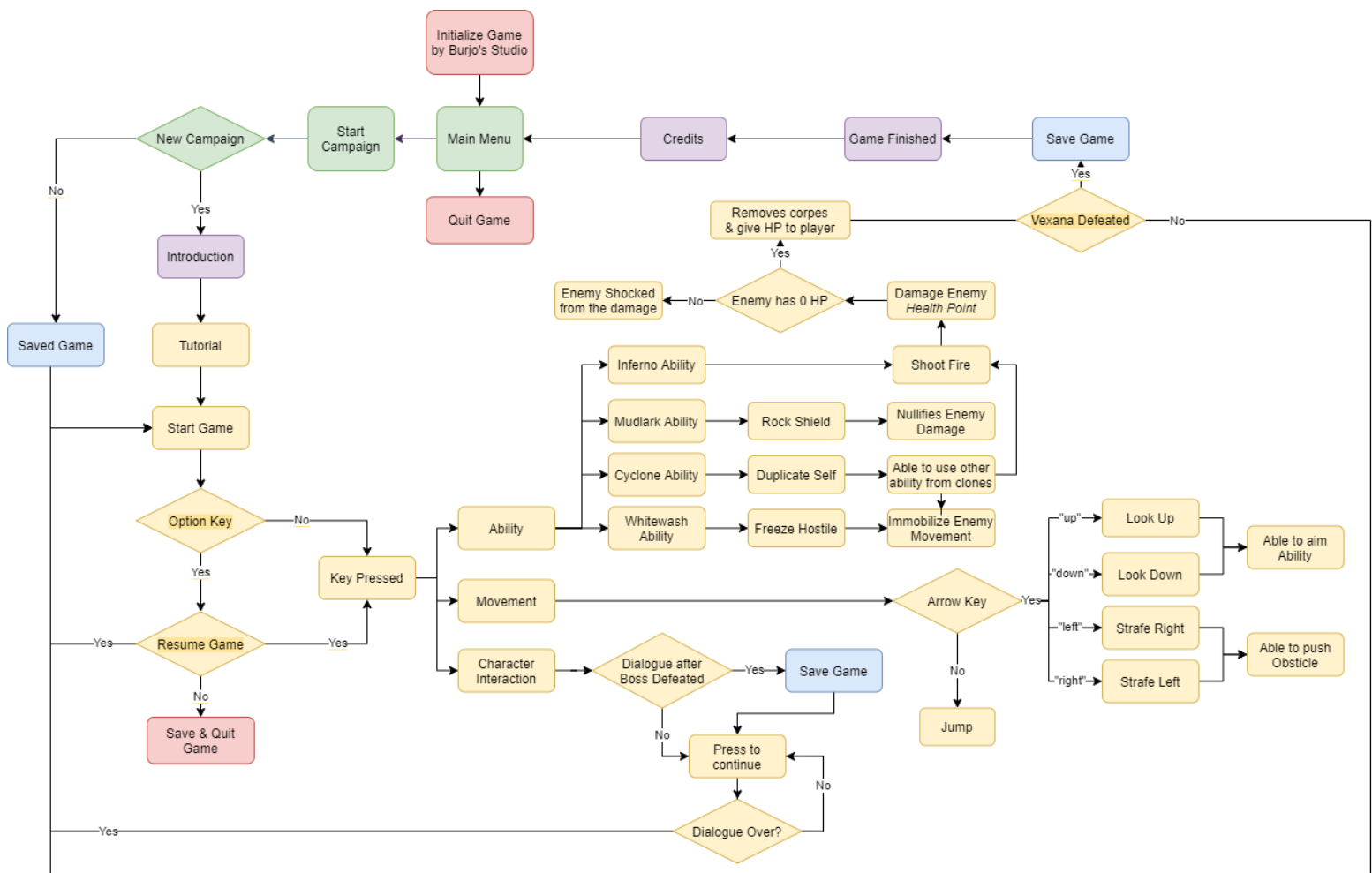
Perumahan-perumahan dan gedung yang ada semuanya terbuat dari kayu ataupun dari batu-batuan. Kesenjangan sosial dapat dilihat dari kualitas gedung yang dimiliki rakyat biasa (commoners) dengan penduduk bangsawan. Tidak hanya perumahan tetapi juga dapat dilihat dari pakaian yang dimiliki tiap individu cukup sederhana dan seadanya.

Gameplay

Game Overview

- Game Perspective : Second person / 2D
- Game Genre : Action/Adventure Role Playing Game
- Game Mode : Single Player
- Target Audience : Age 16+
- Target Device : Windows (PC)

Game Flow



Berdasarkan diagram flowchart diatas, dapat kita simpulkan bersama bahwa project game ini berbasis penuh pada aksi user dalam memainannya. Dari awal membuka game, user diberi

kebebasan penuh dalam menjelajahi permainan “The Old Ghouls”. Baik itu pemain lama atau baru, game ini mempersilahkan pemain untuk melanjutkan permainan yang telah dilalui atau mengulanginya kembali.

Pemain dapat keluar dari game kapanpun mereka inginkan dan dapat menyimpan permainan saat memencet tombol “Option” atau disimpan secara otomatis ketika selesai melawan boss di stage tertentu.

Main Gameplay

Pemain diterjunkan langsung ke dalam dunia The Old Ghouls. Saat awal memulai, pemain akan dikenalkan dengan dasar mekanisme pergerakan permainan. Setelah mengenalnya, pemain akan diberi cutscene yang menandakan bahwa permainan sesungguhnya sedang dimulai. Setelah melalui cutscene pertama, pemain akan bereksplorasi menuju markas besar Gullveig Legion.

Diperjalanan, pemain akan melewati beberapa rintangan ringan untuk membiasakan pemain dengan movement game tersebut. Disamping itu, pemain juga akan diperkenalkan dengan interface permainan seperti health bar dan lain sebagainya. Latihan pergerakan pemain dalam permainan ini akan sangat membantu saat berada di situasi kritis seperti perkelahian atau rintangan yang rumit untuk dilewati.

Objektif utama dari pemain adalah menyelesaikan tiap stage yang ada pada permainan ini. Tetapi, lokasi akhir dari tiap stage tidak ditampilkan agar membuat pemain lebih penasaran terhadap jalannya cerita. Setelah menyelesaikan tiap stage, pemain akan mendapatkan misi baru untuk menyelesaikan stage berikutnya.

Permainan ini tidak memiliki sistem level. Jadi, sistem progressionnya berdasarkan pada pemain bila dapat mengalahkan boss dari beberapa area di permainan. Setiap boss yang dikalahkan akan memberikan pemain hadiah berupa ability yang dimiliki boss tersebut untuk digunakan pada pertarungan-pertarungan berikutnya.

Apabila pemain kalah dalam stage tersebut, pemain akan langsung dikembalikan pada checkpoint nya. Bila pemain kalah tanpa melakukan “Save Game” di lokasi tertentu, maka pemain harus mengulang kembali pada awal stage. Proses auto save hanya akan berlaku apabila pemain berhasil mengalahkan boss pada stage tersebut.

Game Mechanics

Pada awal permainan, pemain diperkenalkan dengan tutorial yang mengajarkan pemain mengenai mekanik pergerakan dari permainan The Old Ghouls. Permainan ini menggunakan beberapa kontrol pada keyboard dan terbagi menjadi tiga bagian yaitu *movement*, *ability* dan *interaction*. Movement pada dasarnya akan menggunakan “Arrow Key” dan “Spasi” pada keyboard. Disamping itu, user juga menggunakan beberapa tombol tambahan untuk menggunakan *ability* character-nya. Player juga menggunakan salah satu tombol khusus untuk melakukan interaksi seperti dialog dan lain sebagainya di dalam game tersebut.

Seluruh character dalam permainan ini memiliki health system tersendiri baik pada Playable Character maupun Non-Playable Character (NPC). Terkhusus pada Playable Character, Health Point (HP) akan selalu bertambah setiap sebuah musuh dibunuh. Pemain akan menambah kapasitas health point-nya apabila berhasil mengalahkan boss pada stage yang ia sedang jalani. Tiap NPC Antagonis memiliki keberagaman pada Health Point, yang terendah adalah pengikut reguler sedangkan yang tertinggi adalah pemimpinnya yaitu Vexana.

Permainan ini memiliki peraturan-peraturan dasar saat bermain. Peraturannya adalah sebagai berikut:

- Pemain dilarang melewati/meng-*skip* cutscene atau dialogue yang tersedia sepanjang permainan.
- Setelah melewati sebuah stage, pemain tidak dapat mengulang stage sebelumnya karena cerita dari game tersebut bersifat linear.
- Pemain dilarang menggunakan ability sihir yang belum diperoleh.
- Ability hanya bisa diperoleh setelah mengalahkan boss permainan.

Interaksi pemain sangatlah terbatas, untuk saat ini pemain hanya akan menggunakan tombol interaksi untuk melewati dialog dan mengambil *item* yang diperlukan untuk melewati labirin petanya. Disamping itu, pemain juga diberikan akses untuk menggunakan jurus sihir yang ada. Total elemen sihir ada empat dan sepanjang permainan, pemain akan mendapatkan seluruh kekuatan tersebut. Masing-masing elemen jurus hanya diberi satu tombol pada keyboard dan apabila pemain masih berada di “Stage 1”, maka pemain tersebut hanya bisa menggunakan 1 ability.

Ability pemain dapat digunakan berkali-kali tanpa memerlukan energi tambahan untuk diaktifkan. Tetapi, pemain diharuskan untuk menunggu beberapa saat untuk menggunakan ability

itu kembali. Pemain dapat menggunakan ability dalam waktu yang berdekatan dengan waktu jeda yang singkat antar ability-nya.

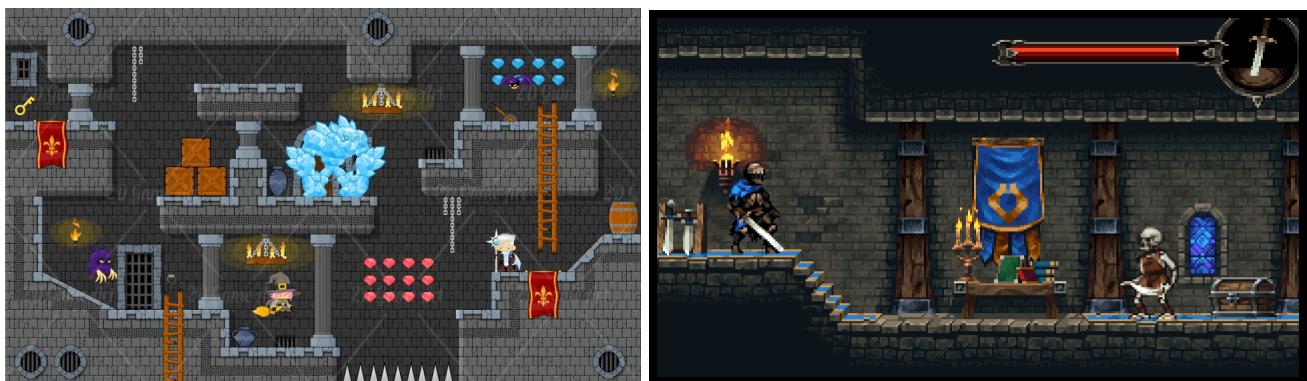
Dalam proses bermain khususnya pada stage 1, 3 dan 4, pemain akan bertemu dengan berbagai macam teka-teki untuk melewati area tertentu. Pemain pada dasarnya dapat menggerakkan objek yang berada di area tersebut seperti batu-batuan pada perhutanan dan juga kotak dalam gedung perumahan. Objek ini dapat digunakan untuk membantu pemain melewati area tersebut dengan mudah dan aman.

Proses penyimpanan progress game dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, pemain dapat melakukan penyimpanan manual melalui “option” dari game tersebut. Kedua, progress pemain dapat tersimpan secara otomatis apabila pemain berhasil mengalahkan seorang boss di area tersebut. Apabila pemain kalah atau mati, maka akan langsung diterjunkan kembali pada checkpoint terakhirnya.

Game World

Game Artstyle

Mengambil suasana *medieval era* yang dimana pada masa itu banyak hal menarik dan menegangkan diluar nalar logis manusia seperti adanya mantra dan penyihir yang penuh fantasi, dengan begitu untuk mendapatkan dan mengimplementasikan imajinasi tersebut, nantinya kami menggunakan *Cartoon artstyle* yang hanya terbatas pada ruang 2D untuk memaksimalkan *style Cartoon* itu sendiri dengan tambahan efek animasi spark and glow untuk berbagai *feedback* ketika menjalankan permainan serta mamajikan pengalaman pengguna. Di bawah ini sebagai bayangan dalam menggambarkan *artstyle* dari game kami:



Level Design

Permainan ini nantinya akan terbagi menjadi beberapa stage berdasarkan story yang kita buat, setiap stage tentunya mempunyai cerita, karakter dan misi yang harus diselesaikan sehingga dalam setiap stage akan mempunyai rintangan dan desain peta 2D masing - masing untuk setiap stage nantinya dengan menggunakan efek parallax untuk background ketika player melakukan gerakan maju atau mundur.

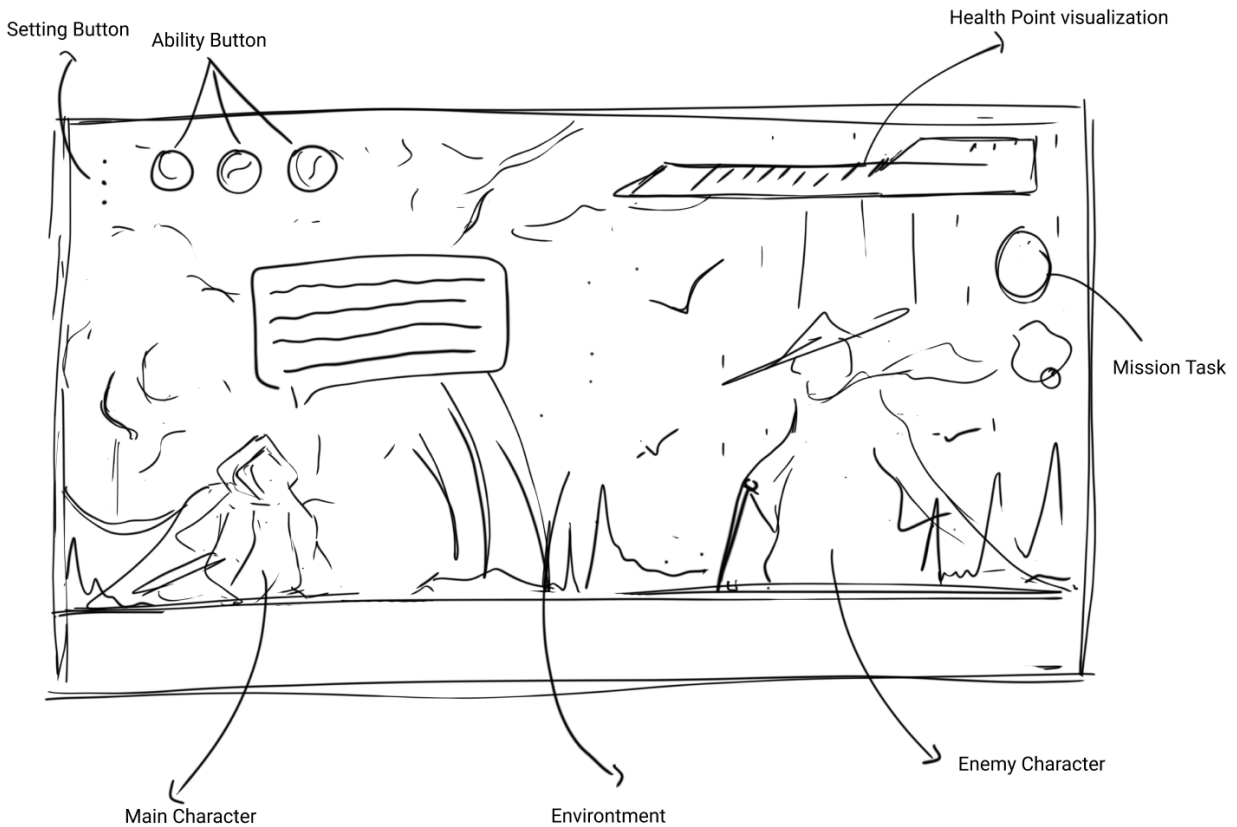
Cut Scenes

Pada awal permainan, pemain akan disambut dengan cutscene berupa dialogue box narasi yang menceritakan bagaimana situasi kota Old Ghouls dan seluruh dunia pada umumnya. Setelah penjelasan selesai, pemain langsung lanjutin tutorial permainan. Cut scenes terletak di sepanjang permainan. Cut scenes ini memiliki tujuan utama untuk menjelaskan situasi dunia Old Ghouls yang belum dipahami oleh para pemain. Cut scenes permainan ini terletak pada bagian permainan sebagai berikut:

- Tutorial awal permainan dan ability.
- Awal tiap stage.
- Awal dan akhir perlawanan boss.
- Sebelum end credit.
- Interaksi terhadap NPC.

Game Interface

Pengalaman pengguna yang dapat memudahkan dalam navigasi, mendapatkan informasi dan mencapai tujuan tertentu dalam permainan seperti tombol dan statistik data dengan penempatan yang tepat di dalam setiap section permainan diperlukan agar dapat membuat pengguna lebih nyaman serta memudahkan pemahaman pengguna terhadap game yang dimainkan. Nantinya dalam permainan ini akan seperti halnya permainan lain pada umumnya seperti menggunakan icon untuk mewakili suatu perintah di game, serta menggunakan kombinasi antara icon dan tulisan untuk menampilkan data yang bisa dibaca oleh pengguna. Sebagai gambaran dapat dilihat pada Konsep Art di bawah ini :



Characters

Playable Character

- Adventure (Main Character)
 - Umur : 21 tahun
 - Gender : Laki-laki
 - Ras : Manusia
 - Main Ability : Inferno Magic, Mudlark Magic, Cyclone Magic and Whitewash Magic

Non-Playable Character (NPC)

- Walikota / Pak Tarom (Protagonis)
 - Umur : 55 tahun

- Gender : Laki-laki
- Ras : Manusia
- Main Ability : Mudlark Magic
- Darius (Antagonis)
 - Umur : 30 tahun
 - Gender : Laki-laki
 - Ras : Manusia
 - Main Ability : Mudlark Magic
- Carmilla (Antagonis)
 - Umur : 24 tahun
 - Gender : Perempuan
 - Ras : Manusia
 - Main Ability : Cyclone Magic
- Rengar (Antagonis)
 - Umur : Unknown
 - Gender : Unknown
 - Ras : Bayangan Hitam
 - Main Ability : Whitewash Magic
- Vexana (Antagonis)
 - Umur : 42 tahun
 - Gender : Perempuan
 - Ras : Manusia
 - Main Ability : Inferno Magic
- Penyihir Gelap Gullveig Legion (Antagonis)
 - Umur : Unknown
 - Gender : Unknown
 - Ras : Unknown
 - Main Ability : Inferno Magic, Mudlark Magic, Cyclone Magic or Whitewash Magic

Enemies & Bosses

Pada project “The Old Ghoul’s” musuh terdiri atas dua kategori yaitu “reguler” dan “boss”. Tipe-tipe musuh dapat kita beri peringkat berdasarkan diagram piramida sebagai berikut. Peringkat paling bawah atau “Penyihir Gelap Gullveig” ditetapkan sebagai musuh reguler sedangkan 4 tingkat lainnya ditetapkan sebagai boss musuh.



Melalui diagram tersebut, kami menetapkan bahwa semakin tinggi posisi sebuah karakter dalam diagram piramida maka semakin kuat pula kekuatan sihirnya. Disamping itu, total nyawa atau “Health Point (HP)” character juga berpengaruh berdasarkan tingkat piramidanya. Semakin tinggi posisi character di piramida maka semakin tinggi pula HP.

Keempat boss tersebut masing-masing memiliki jurus yang berbeda tetap kekuatan dari keempat elemen sihir pada project ini tidak timpang dan sangatlah seimbang. Namun, pengalaman dan juga keahlian dari masing-masing boss-nya lah yang membedakan peringkat mereka pada diagram piramida yang telah ditetapkan. Penjelasan detail mengenai keempat elemen sihir akan dijelaskan pada bagian “Game Mechanics”. Tiap boss game terbagi hampir diseluruh stage seperti berikut.

- **Stage 2** : Darius & Carmilla
- **Stage 3** : Rengar
- **Stage 4** : Vexana

Sedangkan untuk penyihir gelap gullveig, mereka selalu memenuhi seluruh level dalam stage project ini untuk menambahkan kerumitan dalam bermain.