

GET OUT!

Game Identity / Mantra:

Simulation horror game yang berfokus pada elemen survival dan strategi. Player harus menjelajahi rumah berhantu dengan menggunakan flashlight untuk menghindari entitas gelap, mencari baterai, dan menemukan kunci tersembunyi. Atmosfer mencekam dan gameplay berbasis sumber daya membuat game ini unik dan penuh tantangan.

Design Pillars:

1. **First-Handed Objective:** Fokus utama player adalah dapat keluar dari rumah berhantu dengan menemukan kunci.
2. **Survive by Objective:** Player harus menjaga flashlight tetap menyala dengan mencari baterai tambahan, sambil menghindari ancaman yang tidak terlihat dan fokus mencari kunci rumah untuk keluar.
3. **Singleton Gameplay:** Pengalaman singleplayer yang imersif, dengan fokus pada eksplorasi, strategi, dan atmosfer horor.
4. **Cursor-Dependent Camera:** Kamera mengikuti kursor player, memungkinkan kontrol arah cahaya flashlight dan menciptakan dinamika gameplay.
5. **Progressive Difficulty:** Kesulitan permainan meningkat seiring waktu, dengan baterai flashlight yang terus berkurang sehingga memancing entitas untuk mengejar player.

Genre/Story/Mechanics Summary:

Genre: Simulation horror.

Story: Player memerankan seseorang yang gemar mencari tantangan di hidupnya sehingga ia memasuki rumah yang terkenal bahwa berhantu. Setelah masuk, player

terjebak dan harus menemukan kunci tersembunyi untuk keluar. Namun, ancaman entitas gelap dan keterbatasan sumber daya membuat setiap langkah menjadi tantangan.

Mechanics:

- **Flashlight Management:** Player harus mencari baterai flashlight untuk bertahan hidup.
- **Exploration:** Rumah memiliki banyak ruangan yang perlu dijelajahi untuk menemukan kunci untuk keluar rumah.
- **Survival Strategy:** Player harus menghindari entitas gelap dan memakai flashlight dengan bijak.

Features:

1. Flashlight Mechanics:

- Flashlight sebagai alat utama untuk memberi pencerahan navigasi dan melindungi dari ancaman gelap.
- Baterai terbatas memaksa player untuk mencari baterai tambahan. Apabila baterai habis, maka entitas akan mengampiri player dan memberikan *jumpscare*.

2. Jumpscare Elements:

- Entitas misterius muncul secara *random* untuk menciptakan ketegangan serta dapat mengagetkan player yang akan menampilkan wajahnya yang seram.

3. Interactive Level Design:

- Rumah berhantu yang penuh dengan sudut gelap, ruang tersembunyi, dan elemen interaktif seperti pintu, baterai, serta kunci.

4. Dynamic Difficulty:

- Permainan menjadi semakin sulit seiring waktu karena keterbatasan baterai dan sumber daya yang semakin susah untuk ditemukan.

Interface:

- **Player Input Method:**

- **WASD:** Kontrol gerakan.
- **Klik F:** Menyalakan/mematikan flashlight.
- **Kursor:** Mengarahkan cahaya flashlight.

- **Interactive Elements:**

- Player berinteraksi dengan objek seperti pintu, kunci, dan baterai melalui kontrol sederhana.
- Indikator visual untuk daya baterai flashlight.

Art Style:

Visual: Pixel art 2D yang dilengkapi dengan pencahayaan dinamis untuk menciptakan suasana gelap dan mencekam. Gaya grafis berfokus pada detail minimalis yang mendukung atmosfer horor dengan elemen-elemen seperti ruang gelap yang diterangi aksent cahaya lembut untuk menonjolkan elemen penting.

Inspirasi: Game seperti **Hollow Knight** dan **Darkwood**, dengan suasana gelap dan elemen cahaya sebagai fitur utama.

Music/Sound:

Musik: Latar belakang yang mencekam dan menyeramkan, menciptakan rasa ketegangan konstan.

Efek Suara:

- Langkah kaki, pintu berderit, serta suara entitas yang samar.
- Jumpscare dengan efek suara mendadak yang mengejutkan pemain.

Development Roadmap / Launch Criteria:

Platform: Steam/Google Play/iOS/Web.

Audience: 12+

Milestone 1: Design complete - 17/12/24

Milestone 4: Polish complete - 22/12/024

Milestone 2: Mechanics complete - 22/12/24

Milestone 3: Entity complete - 22/12/24

Launch Day: 22/12/2024

Nama	Jobdesc
Nabiel Harits Utomo	Design Tiles, Membuat Player dan Cahaya Flashlight
Muhammad Pavel	Membuat Component Battery dan Key, Mengatur Logika Daya Baterai
R. Aisha Syauqi Ramadhani	Merancang Game Design, Membuat Jumpscare
Zhafira Zahra Alfarysy	Design Map, Mencari Assets untuk Game, Membuat design dan isi PPT