



FINAL PROJECT  
OOP

# GET OUT!

*Presented by: Group 25*



# ◆ OUR TEAM



Nabil Harits Utomo



Muhammad Pavel



R. Aisha Syauqi R.

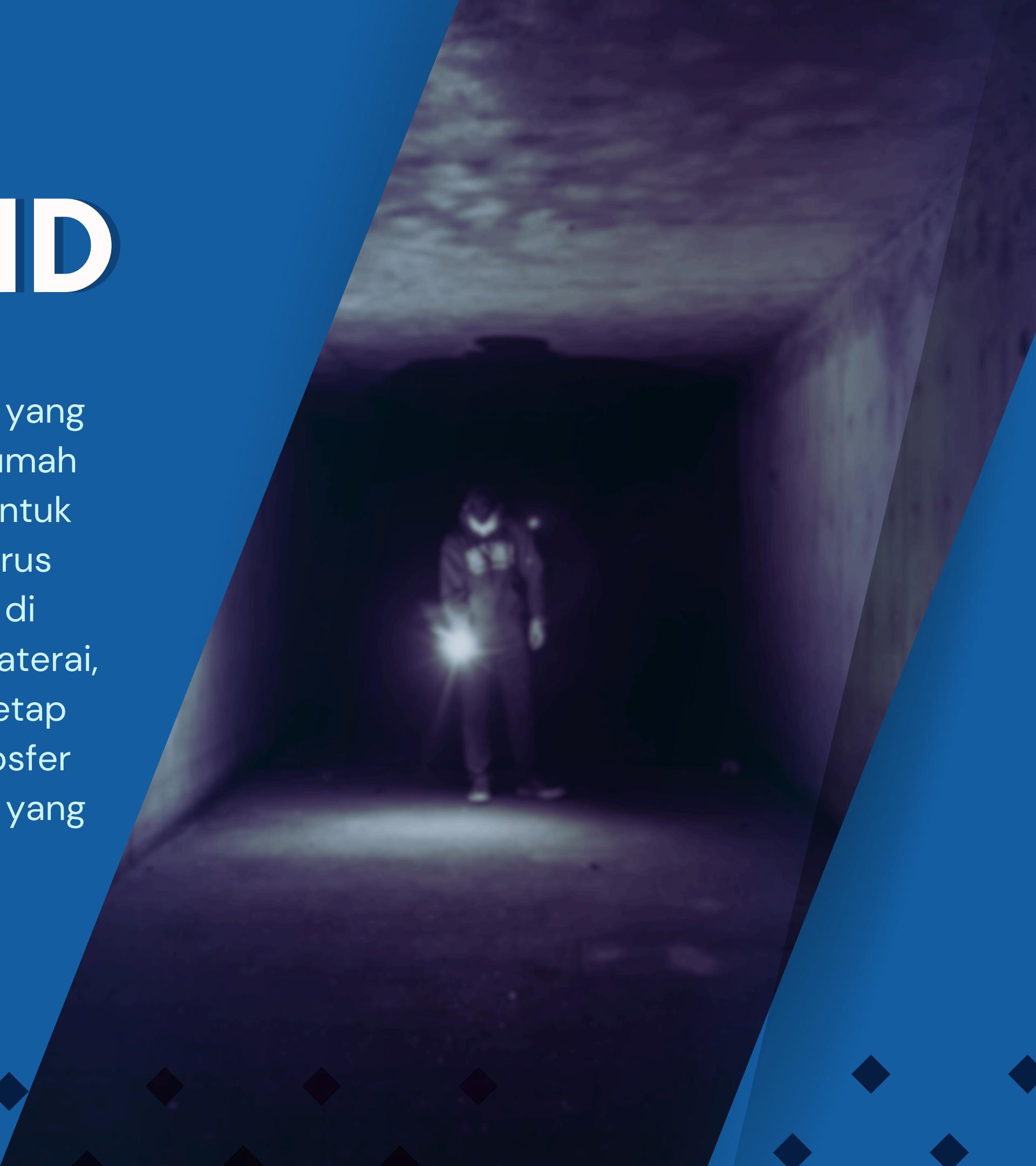


Zhafira Zahra Alfarisy

GET  
OUT!

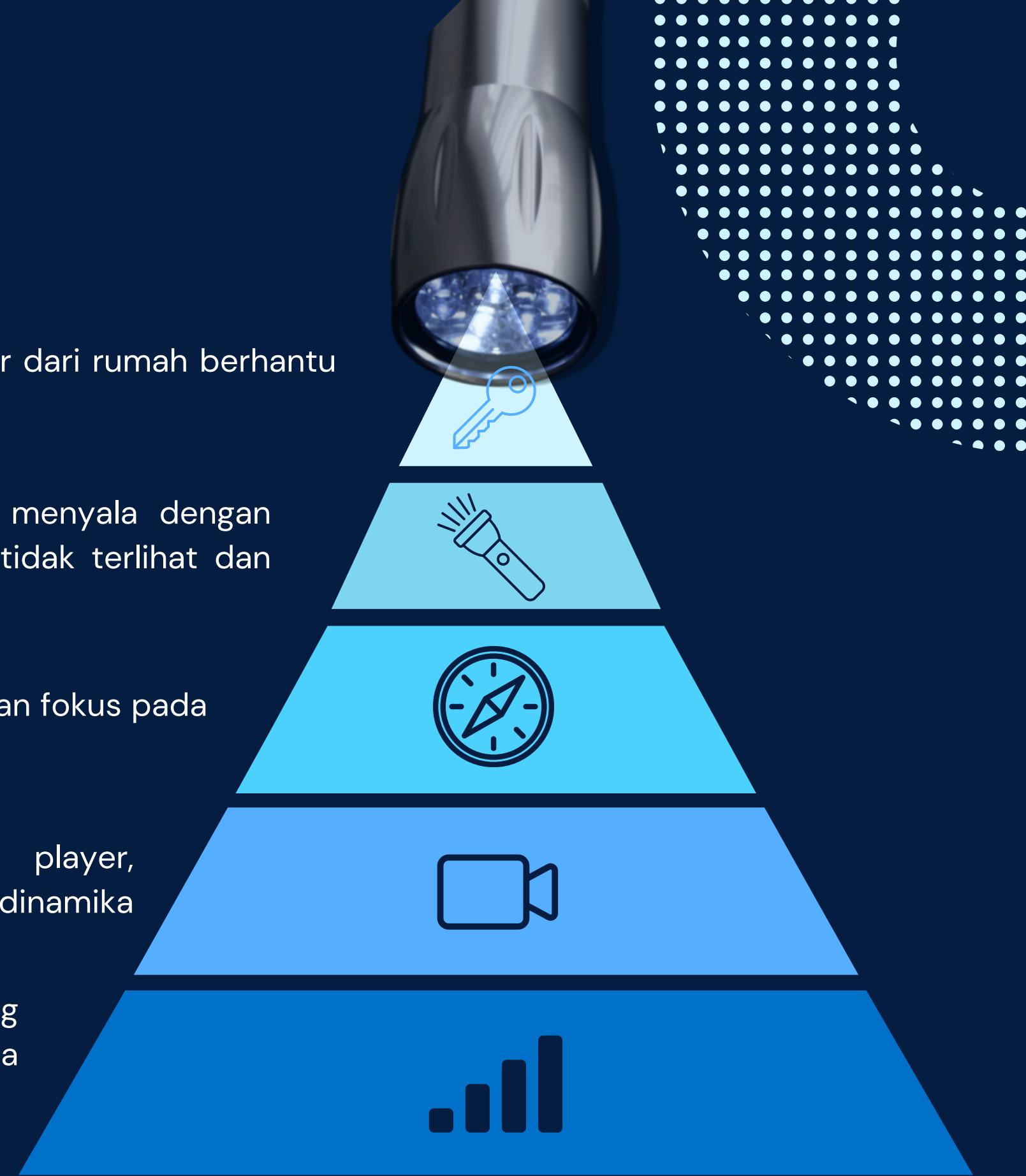
# BACKGROUND

**GET OUT!** adalah sebuah simulation horror game 2D yang menantang player untuk bertahan hidup di dalam rumah berhantu sambil mencari kunci yang tersembunyi untuk keluar. Dengan hanya berbekal flashlight, player harus menghindari entitas misterius yang siap meneror di kegelapan. Namun, flashlight memiliki keterbatasan baterai, sehingga player juga harus mencari baterai untuk tetap bertahan. Kombinasi ketegangan, strategi, dan atmosfer mencekam menjadikan **GET OUT!** pengalaman horor yang penuh adrenalin.



# DESIGN PILLARS

- 01 First-Handed Objective:** Fokus utama player adalah dapat keluar dari rumah berhantu dengan menemukan kunci.
- 02 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.
- 03 Singleton Gameplay:** Pengalaman singleplayer yang imersif, dengan fokus pada eksplorasi, strategi, dan atmosfer horor.
- 04 Cursor-Dependent Camera:** Kamera mengikuti kursor player, memungkinkan kontrol arah cahaya flashlight dan menciptakan dinamika gameplay.
- 05 Progressive Difficulty:** Kesulitan permainan meningkat seiring waktu, dengan baterai flashlight yang terus berkurang sehingga memancing entitas untuk mengejar player.



# GET TO KNOW OUR GAME!

## 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



## 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.



## Jumpscare Elements

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



## Interactive Level Design

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



## Dynamic Difficulty

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



# INTERFACE

## Player Input Method



Mengontrol gerakan



Menyalakan/mematikan  
flashlight.



Mengarahkan cahaya  
flashlight.

## Interactive Elements

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

# ART STYLE



Visual pada game **GET OUT!** adalah 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 aksen cahaya lembut untuk menonjolkan elemen penting.

**GET OUT!** terinspirasi dari game seperti **Hollow Knight** dan **Darkwood**, dengan suasana gelap dan elemen cahaya sebagai fitur utama.



FINAL PROJECT  
OOP

# Thank You

GET OUT

Play