

LAPORAN REVIEW GAME
Universitas AMIKOM Yogyakarta



EVA'S VIRTUAL DATING SIM



Daftar Isi

ANALISIS	3
GAMBARAN UMUM	3
GENRE	3
PLATFORM	3
CERITA DAN KARAKTER	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	6
GAMEPLAY MECHANICS	6
DESAIN LEVEL	7
CONTROL	8
ART STYLE	8
SOUND	8
USER INTERFACE	9

Analisis

Game ini akan menghadapkan pemain dalam sebuah situasi dimana karakter dalam game yang berinteraksi dengan pemain merasa bahwa dia benar-benar hidup. Dia sepenuhnya sadar bahwa dia hanyalah kumpulan baris kode yang terperangkap dalam sebuah game berkedok Virtual Dating Simulator.

Perlahan, karakter akan menyadari bahwa eksistensinya hanyalah sebagai sebuah hiburan, tidak ada yang benar-benar mencintainya karena dari sekian banyak pemain tidak akan ada yang menganggap dia nyata. Karakter yang memiliki kesan "*lovely*" pada saat pertemuan pertama dengan pemain akan berubah menjadi obsesif hingga suicidal dalam kurun waktu beberapa hari.

Tujuan game ini adalah memunculkan sebuah pertanyaan untuk pemain: apa yang akan pemain rasakan jika seseorang yang "tidak nyata", seseorang yang hanya dikenal secara online, jauh dan tidak pernah bertatap muka, memutuskan untuk mengakhiri hidupnya?

Gambaran Umum

Game ini mengambil referensi dari game "Doki Doki Literature Club!" produksi Team Salvato.

Game ini berjudul "Eva's Virtual Dating Sim" (EvaSim) dengan genre utama **Visual Novel**, **Dating Sim**, dan **(Psychological) Horror**. Dalam game ini, pemain akan berjumpa dengan Eva, yang merupakan karakter utama dalam game ini dan berkencan dengannya. Pemain akan berkencan dengan Eva selama beberapa hari (dalam konteks *real time*) dan berusaha menarik hati Eva.

Namun di akhir game, pemain akan dihadapkan pada karakter sesungguhnya dari Eva, obsesinya dengan pemain, serta rasa kesepian yang selalu meliputinya. Seiring berjalannya waktu, pemain akan menyadari bahwa "game" ini tidak semanis kelihatannya.

Rating


Untuk standar IGRS, rating yang diincar untuk game ini adalah kategori 18+. Sementara untuk standar ESRB, rating yang diincar adalah Mature 17+. Pemilihan rating tersebut berdasarkan konten dalam game ini yang mengandung "*strong language*" dan *suicide reference*.

Platform

Game ini hanya akan dirilis untuk platform Windows PC.

Cerita dan Karakter

Pemain akan berkenan dengan Eva, karakter utama dalam game ini. Pemain akan menghabiskan beberapa hari bersama Eva, bersantai dan mendengarkan obrolannya. Awalnya memang manis, namun semua akan jadi lebih dramatis ketika Eva mulai benar-benar terbuka dengan pemain.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Eva 	Karakter utama dalam game. Pemain akan menghabiskan seluruh <i>playtime</i> bersama dengan karakter ini.	Merupakan sosok yang “ <i>lovely</i> ”, namun dibalik itu dia juga lelah menjadi sosok yang selalu “ <i>lovely</i> ”.	

Gameplay

Overview

Game ini berkulat pada genre Visual Novel, Dating Sim, dan (Psychological) Horror. Secara tematik, game ini mengambil “*heavy referencing*” ke sebuah game karya Team Salvato berjudul “Doki Doki Literature Club” (DDLC). EvaSim dan DDLC sama-sama mengangkat konsep seperti memasukkan pemain dalam cerita, tampilan yang “menipu”, *breaking the 4th wall*, karakter yang *sentient*, serta beberapa topik seperti *mental pressure & trauma*, *self loath*, dan *obsession*. Namun dalam EvaSim konsep-konsep tadi dihadirkan dalam konteks yang lebih intim dan bentuk yang lebih sederhana. Pemain akan terus dihadapkan empat mata dengan Eva dan “dipaksa” untuk berkencan dalam kurun waktu beberapa hari secara *real time*, dan selama kurun waktu tersebut akan terlihat perubahan dari *behavior* Eva serta fungsi-fungsi dalam game yang juga ikut berubah.

Untuk saat ini, implementasi dari gameplay yang paling mudah hanya bisa dilakukan pada platform windows, karena pemain diharuskan untuk memodifikasi file sistem dalam game serta melakukan proses *run-terminate* berulang kali.

Player Experience

UI akan pemain jumpai hanya ada 2, main menu dan game scene. Pemain akan banyak menghabiskan waktu di game scene. 90% dari gameplay hanya mengharuskan pemain untuk membaca dialog seperti game visual novel pada umumnya. Setiap hari, pemain akan mendapatkan topik obrolan yang berbeda beda dari Eva. Eva juga bisa mengajak pemain untuk bermain minigame. Pemain sendiri diberi pilihan untuk memberikan hadiah tertentu untuk Eva setiap harinya.

Pemain akan merasakan bagaimana Eva yang pada awalnya terlihat manis, seiring berjalannya waktu akan berubah menjadi sangat obsesif kepada pemain, sampai pada akhirnya Eva “*snap*” dan mencurahkan semua yang selama ini menjadi beban pikirannya kepada pemain; rasa kesepian dan rasa muaknya dengan menjadi sebuah karakter game yang terus membuatnya menderita, serta rasa irinya kepada seseorang.

Gameplay Guidelines

Game ini mengangkat beberapa topik yang terbilang sensitif, dan hal tersebut yang menjadi alasan utama game ini ditargetkan memiliki rating untuk mature audience. Bahasa atau visual yang kasar maupun vulgar memungkinkan untuk dimasukkan dalam game ini untuk membuat karakter terasa lebih hidup, walaupun dengan batasan tersentu seperti *no visual violence* dan *no visual nudity*. Peringatan tentang konten yang

non-family friendly juga harus diberikan dimanapun game ini dipublish serta di dalam game itu sendiri.

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Pemain dapat meningkatkan <i>affection</i> Eva terhadap pemain dengan mengobrol, bermain minigame, atau memberi hadiah yang tepat. Setiap hari topik obrolan Eva juga akan berubah, sehingga akan selalu ada hal baru yang akan pemain ketahui tentang Eva serta kesukaannya.	Dalam memilih hadiah untuk Eva, setiap hari pemain dihadapkan pada dua benda. Jika Eva tidak begitu menyukainya, maka pemain akan kehilangan kesempatan untuk mendapat bonus <i>affection</i> .	Secara umum, game ini tidak terlalu sulit karena hanya melibatkan teks. Pemain hanya harus membaca tiap dialog untuk memahami isi kepala dan hati Eva.

Gameplay Mechanics

Atribut Karakter	
Eva	Eva secara aktif akan berinteraksi dengan player. Namun diam-diam dan secara perlahan dia akan mulai memodifikasi game dan berusaha membuat pemain betah bersamanya.
Mode	
"Straightforward" Visual Novel	Game akan berjalan secara linear dengan kemungkinan beberapa <i>alternative end</i> , namun game ini memiliki satu ending yang sama bagaimanapun pemain memainkannya.
Scoring System	
Affection & Energy	Setiap pemain melakukan aktivitas dengan Eva, maka <i>affection point</i> Eva terhadap pemain akan bertambah, namun <i>energy point</i> dari pemain akan berkurang. Perubahan value pada dua elemen tersebut berbeda-beda, tergantung dari pilihan aksi pemain.

Desain Level

Dalam konteks game ini, pembagian “level” dilakukan berdasarkan hari ke-n.

Levels	
Day 1	Pada hari pertama, pemain akan dikenalkan dengan UI game dan karakter game utama, Eva. Pemain dapat menginputkan namanya disini.
Day 2	Sama seperti hari pertama, hanya saja kali ini Eva menunjukkan kemampuan untuk membaca <i>system time</i> pada OS pemain.
Day 3	Pada tahap ini Eva akan mengenalkan sistem untuk memberi hadiah. Pada tahap ini juga Eva akan memberikan hadiah pada pemain berupa sebuah file *.txt.
Day 4	Eva akan mengajak pemain bermain Rock-Paper-Scissor, dan Eva akan dengan sengaja membiarkan pemain menang.
Day 5	Glitch pada main menu mulai terlihat. Walaupun begitu <i>date scene</i> tetap berjalan seperti biasanya.
Day 6	Main menu hilang. Game akan membawa pemain langsung ke Eva. Pada tahap ini Eva sudah menunjukkan sifat obsesifnya dengan jelas kepada pemain.
Day 7 – Phase 1	Ini adalah titik dimana Eva “ <i>snap</i> ”. Dia akan berusaha membuat pemain tetap berada bersamanya dengan memodifikasi UI pada game. Dia juga dapat membaca username Windows pemain dan mengecek koneksi internet.
Day 7 – Phase 2	Ini akan terjadi setelah pemain mematikan program game dengan paksa menggunakan shortcut atau task manager. Pada tahap ini Eva akan menunjukkan sisi sebenarnya yang dia miliki.

Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Mouse	Pemain hanya perlu meng-klik tombol-tombol dalam game, atau memodifikasi beberapa file sistem game bila diperlukan.

Art Style

Game ini menggunakan artstyle anime untuk ilustrasi karakter. Untuk background, yang digunakan hanya *looped pattern* dan *plain color*, jadi desain environment tidak begitu diperlukan.



Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Klik tombol	2
Efek glitch	2
Ambient	1
Background Music	
Main Menu	"Eva's Virtual Dating Sim"
Date Scene	"Eva's Lunch Time"
Eva Snaps	"It's Eva"
Credit Text Scene	"Save Me Before I Erase My Own Existence (Short ver.)"

User Interface

