

OOP PEKAN 9
RANCANGAN GAME DEVELOPMENT DESIGN
KELOMPOK L - KELAS OOP 1 SENIN

Anggota Kelompok :

1. Andi Muhammad Alvin Farhansyah / 2306161933
2. Alexander Christhian / 2306267025
3. Daffa Sayra Firdaus / 2306267151
4. Fathan Yazid Satriani / 2306250560

1. Judul Game :

“Persona : Wrath of Nyx” (Souls-Like Adventure Turn Based RPG)

2. Deskripsi Singkat :

Pada permainan RPG ini, pemain akan mengeksplorasi dunia yang ia berada, dengan tujuan akhir untuk memberontak kekuasaan Nyx yang turun ke bumi yang membawa kegelapan abadi bagi manusia dan mengembalikan perdamaian dan cahaya ke bumi. Untuk itu, dalam perjalanan ini, pemain sebagai titisan Thanatos (Anak Nyx) harus bertarung dan mengalahkan setiap musuh yang ia bertemu untuk bisa mencapai ruang takhta Nyx dan menumbangkan istana Nyx yang turun di dunia.

3. Latar Belakang Cerita

Dalam semesta yang nyaris sepenuhnya ditelan bayang-bayang, dunia bergetar di ambang kehancuran abadi. Nyx, sang Dewi Malam yang purba, turun dari takhta gelapnya, membawa serta selubung pekat yang melingkupi bumi, mengusir setiap bintang dan menyesakkan cahaya dalam jubah kabut yang tak terpecah. Ia hadir sebagai bisikan malam yang membekukan, kabut yang menyesap kehidupan dan menyulam ketakutan di hati manusia.

Namun, di tengah kegelapan yang mencekam dan seakan tak tertaklukkan itu, ada seorang pelawan—Traveler, yang mengemban nyala kecil di hatinya, lebih dari sekadar

manusia biasa. Ia adalah jiwa yang membawa serpihan Thanatos, dewa kematian itu sendiri. Esensi kuno yang ia warisi bukan sekadar kemampuan untuk bertahan; di dalam nadinya mengalir kekuatan yang mampu memanggil kematian sebagai sekutunya, menggenggam bayangan untuk menjadi tombak, dan mengekang jiwa musuh-musuhnya hingga mengering.

Perjalanannya bukan hanya tentang menantang maut; ia adalah tarian lambat dan menyakitkan menuju kebenaran yang terkubur di dalamnya, sebuah simfoni memori yang tersembunyi dan kekuatan ilahi yang terbuka selapis demi selapis, bagai kelopak mawar hitam yang merekah di tengah malam. Dengan setiap pertempuran yang ia lalui, serpihan kekuatan Thanatos semakin menggema dalam dirinya, menjelma menjadi senjata yang mematikan, kekuatan terlarang yang mengubah dirinya menjadi bayangan yang menyala terang di tengah lautan gelap.

Dengan kekuatan yang terus tumbuh, Traveler menggali lebih dalam ke seni maut, meraih kemampuan untuk memanggil sekutu dari alam spektral, menganyam bayang-bayang menjadi jaring yang mencekik musuhnya, dan memutarbalikkan kekuatan hidup musuhnya untuk menjadi racun bagi mereka sendiri. Dalam setiap pergerakan, Traveler bagai angin di padang tandus yang membawa serbuk harapan, sebuah tanda kecil namun tak terpadamkan bagi mereka yang masih menatap dunia dalam diam dan ketakutan.

Traveler adalah lentera yang enggan padam, sebuah jiwa yang enggan tunduk di hadapan Nyx yang seolah abadi. Setiap langkahnya adalah puisi keberanian yang mengalir, setiap tebasan adalah syair yang mengungkapkan rahasia maut, dan setiap tatapannya adalah janji bahwa fajar akan kembali. Ia adalah legenda yang tak terucap namun tetap hidup, sebuah kiasan dari cahaya yang terselubung kabut, janji bahwa meskipun malam memegang takhta, fajar akan selalu menemukan jalannya kembali.

Di tengah malam yang kelam, Traveler berdiri—bukan sebagai pahlawan yang bersinar megah, tetapi sebagai nyala kecil yang keras kepala, yang menari-nari di ujung waktu, menolak ditiup oleh angin kehampaan. Ia adalah perlawanan terakhir, sebuah lagu sedih yang tak berhenti dinyanyikan, sebuah senandung yang mengingatkan dunia bahwa

di bawah segala lapisan bayang, cahaya akan selalu bangkit, meski harus melalui luka, air mata, dan darah.

4. Core Gameplay

- *Turn Based Combat* : Fitur pertarungan yang ada pada game ini adalah turn-based di mana setiap action seperti attack, defend, ataupun skill lain memiliki sistem giliran antara “musuh” dan “teman”. Setiap action juga memiliki persentase keberhasilan/kegagalan, sehingga tidak konstan/flat
- *Summon Based Party Member* : Sebagai anak “haram” dari Thanatos (dewa kematian), kita memiliki kemampuan untuk memanggil “Creatures of Hell” dengan mendapatkan fragment-fragment dari Thanatos yang sudah tersembunyi di Istana Nyx (ini sebagai Main Level/World utama kita) . Summons ini akan menjadi party member kita dengan jumlah maksimal yaitu tiga summons.
- *Souls-Like XP/Points System* : Setiap musuh yang kita kalahkan akan memberikan kita Tartarus-Essence. Yang dapat kita gunakan untuk membeli items/equipment baru serta untuk Level Up. Tartarus-Essence ini akan menghilang dari karakter kita apabila kita dikalahkan oleh musuh, namun tetap bisa kita ambil lagi dengan cara men-loot musuh yang telah mengalahkan kita setelah kita Respawn.
- *Exploration/Classic Level Design* : Kita sebagai pemain memiliki menu utama berupa eksplorasi menggunakan angka pada keyboard sebagai selection choice, dengan setiap bagian pada satu level akan ditandai dengan lambang Checklist (✓) untuk bagian yang sudah ter-eksplor, atau tanda tanya (?) untuk bagian yang belum ter-eksplor. Setiap bagian level terdapat menu selection juga berupa points of interest seperti items, musuh, atau interaksi lain. Dengan setiap akhir level pasti terdapat Boss yang akan meng-unlock Level selanjutnya.

5. Fitur Tambahan :

- a. *Random Encounter* : Dalam map exploration, kita memiliki kesempatan random untuk mendapat encounter battle dengan musuh yang random. Musuh tersebut berupa random, dapat berbentuk undead soldier biasa yang mudah dilawan ataupun miniboss. Persentase encounter akan ditentukan dari lokasi sang pemain berada.

Jika berada pada lokasi dimana encounter undead soldier banyak maka persentase undead soldier akan naik dan sebagainya. Random encounter ini juga bisa berupa unique interaction seperti terdapat item baru, buff / efek terhadap status karakter (misalkan tiba-tiba merasa lapar sehingga HP berkurang sekian persen),dll.

- b. *Preset-Character Creation & Progression* : Untuk awal game, terdapat beberapa preset karakter yang bisa dipilih dengan keuntungan dan kerugiannya masing-masing, misalkan Magic-based (Mage) atau Strength-based (Knight) . Karakter ini akan kita progress sehingga dengan Tartarus-Essence bisa digunakan untuk Level Up menaikkan stats karakter player.
- c. *Hub Level* : Ini adalah sebuah level di mana kita bisa beristirahat dan bertindak sebagai “Safe Zone”. Dengan fitur-fitur berupa berinteraksi dengan NPC yang friendly, Level-Up, membeli item/equipment baru). Di mana level ini bisa diakses dari setiap checkpoint level. Nama dari level khusus ini adalah “The Sanctuary”
- d. *Gauntlet Mode* : Area khusus yang akan men-spawn musuh-musuh dengan persentase spawn musuh lebih susah akan naik seiring waktu. Area ini seperti sebuah survival mode untuk mendapatkan Tartarus-Essence (poin) secara langsung tanpa harus eksplorasi. Akan tetapi, perlu diingat bahwa player harus tau kapan ia akan berhenti atau melanjutkan mode ini, karena jika karakter kalah, seperti yang disebutkan pada fitur gameplay utama maka Tartarus-Essence dari karakter player akan menghilang dan hanya bisa didapatkan dengan mengalahkan musuh yang membuat karakter player kalah.

6. Sistem Mekanika :

- a. Statistik Karakter :
- b. Battle System :
- c. Summon Party : Creatures of Hell, yang dapat kita summon akan didapatkan sepanjang game. Dimana kita akan mengumpulkan fragments of Thanatos, untuk mendapatkan party member yang bagus. Di istana Nyx, tersebar diseluruh fragment dari Thanatos, bahkan ada fragment yang tersembunyi untuk mendapatkan karakter rahasia.

7. Desain Level :

- a. The Devoured Earth (Side Level/Gauntlet Mode) : Bumi yang sudah tertelan kegelapan malam. Dimana kita bisa mendapatkan Exp tambahan, quest tambahan, weapons, dan bahkan upgrade untuk party members (Summon/Creatures of Hell) kita.
- b. Istana Nyx (Main Level) : Tujuan utama dari game kita adalah untuk menyelesaikan trials-trials di istana Nyx. Dimana istana Nyx memiliki 20 lantai, dan setiap 2 lantai ada checkpoint bagi player. Dengan setiap akhir 5 lantai terdapat Boss yang harus dilawan. Setiap lantai di sini terdapat 4-5 area berbeda yang bisa dieksplor/diakses dengan isi berupa musuh,items,dll.

8. Antarmuka Pengguna :

Dalam permainan ini, terdapat beberapa antarmuka (menu) yang dapat diakses oleh pemain untuk membantu dalam experience permainan, diantaranya:

- Menu Utama (Main Menu)
Menu ini adalah menu yang terlihat pada awal meluncurkan permainan serta ketika pemain menjedakan (pause) permainan. Menu ini hanya berisi perintah umum seperti Continue, New Game , dan Exit.
- Menu Inventaris (Inventory Menu):
Menu ini akan digunakan untuk mengakses inventaris (inventory) dan statistik (level) dari pemain. Isi dari inventaris dapat berupa alat - alat, seperti senjata (weapon), baju (armor), obat penyembuhan (healing), dan lain sebagainya. ‘
- Text Box Interaction (Text Menu):
Karena permainan ini berbasis teks, diperlukan adanya kotak teks (text box) untuk menceritakan alur dari cerita serta interaksi antara pemain dengan tokoh - tokoh (NPC) dalam permainan. Dalam situasi pertarungan, menu ini akan digunakan untuk memberi informasi keberlangsungan pertarungan (seperti giliran attack, damage dealt, dan lain - lain) . Interaksi utama dengan level juga akan menggunakan menu ini secara keseluruhan.

9. Kemenangan dan Kekalahan :

Terdapat dua jenis ketamatan yang dapat diraih oleh pemain setelah sekali mencoba permainan ini, yaitu:

- Kemenangan:

Jika pemain telah berhasil mengalahkan dan menaklukkan semua musuhnya, maka ia akan meraih keberakhiran yang baik (Good Ending) dari permainan ini, dan permainan ini telah ditamatkan dengan sempurna olehnya.

- Kekalahan:

Jika pada saat permainan, sang pemain menerima kekalahan dalam pertarungan, maka ia akan meninggal, namun dapat mencoba ulang permainan dari checkpoint terakhir untuk level yang sudah ditentukan dan dieksplor. Pemain dapat mengulang sebanyak - banyaknya hingga meraih Good Ending. Perlu diingat juga bahwa kekalahan akan mengakibatkan kehilangan Tartus-Essence points yang telah dikumpulkan oleh player.