

JULY



2023



GAMEINC23

TARIKH : 6 JULAI
TEMPAT : DEWAN SYAHBANDAR
MASA : 10 PAGI - 3.30 PETANG

JULY



2023

TABLE OF CONTENTS



03
KATA ALUAN KPP

04
KATA ALUAN PENASIHAT PROJEK

04
KATA ALUAN KETUA PROJEK

06
SEJARAH GAMEINC

06
GAMEINC23

07
OBJEKTIF

08
AKTIVITI

11
GAMES GAMEINC23

14
AHLI JAWATANKUASA

15
TENTATIF

MC111

BATCH 14, SESI 2,
OCTOBER
2021





KATA ALUAN KPP

PROF MADYA DR. ABDUL RAUF RIDZUAN

Tahniah dan Syabas diucapkan kepada semua krew Gameinc23 dan pelajar Diploma MC111 akan penganjuran program tahunan buat kali ke-8. Sekali lagi program ini berjaya mengetengahkan bakat pelajar dalam menghasilkan permainan berunsur pendidikan (educational game). Dikesempatan ini saya ucapkan Selamat Ulangtahun MC111 ke-10 tahun. Semoga mencipta lebih banyak kejayaan di masa depan.

NOORAZURA BINTI DURANI

Sembilan kumpulan pembangunan permainan atau lebih dikenali sebagai game developers telah berjaya menghasilkan educational games pada kali ini. Semoga program Gameinc akan terus kekal relevan seperti mana program Diploma MC111. Sedekad sudah setelah ia mula diperkenalkan pada Disember 2013. Selamat Ulangtahun ke-10 MC111. Terima kasih pada semua barisan pensyarah, pelajar dan juga alumni yang turut sama membantu membangunkan program MC111 sehingga ia berjaya seperti sekarang. Tahniah dan Syabas buat semua!



HANA HUMAIRA BINTI WAN HASNAN

Assalamualaikum dan salam sejahtera, bersyukur kita ke hadrat ilahi, kita semua dapat berkumpul pada hari ini bagi majlis penutupan Gameinc 2023. Terima kasih kepada semua yang sudi hadir dan melibatkan diri anda sepanjang tiga hari kita melangsungkan acara ini. Terima kasih kepada semua barisan pensyarah, para alumni dan rakan-rakan seperjuangan sekalian. Setinggi-tinggi penghargaan kepada semua yang terlibat untuk menjayakan acara kita pada tahun ini. Terima kasih kepada semua kru dan tidak lupa juga penasihat kita, iaitu Madam Azura. Tanpa mereka semua, acara ini mungkin tidak dapat dilakukan dengan jayanya. Saya berharap Gameinc yang seterusnya akan terus berjalan dengan lancar dan MC111/MC112 semakin berkembang dan dikenali ramai. Sekian sahaja daripada saya. Terima kasih.



SEJARAH GAMEINC

“Game Mini Carnival” atau lebih dikenali sebagai GameINC adalah satu program tahunan yang dianjurkan oleh pelajar semester 4 Diploma Komunikasi Media Baharu dan Keusahwanan Kandungan (MC111) Fakulti Komunikasi dan Pengajian Media bawah subjek Game Monetization (NMC252). Para pelajar akan mempamerkan permainan video yang telah dihasilkan oleh mereka bermula dari semester 2 hingga semester 4 bagi mendapatkan maklum balas dari orang ramai akan permainan yang telah dihasilkan. Program GameINC mula diperkenalkan pada tahun 2016 dan kini ia telah menjadi salah satu program penting bagi MC111. Sepanjang lima tahun lepas, GameINC telah mempamerkan hasil permainan berbentuk kasual kepada orang awam. Bermula tahun 2020, GameINC mula memperkenalkan permainan berunsur pendidikan (educational game). Selain daripada itu, setiap tahun GameINC pasti hadir dengan tema yang berbeza begitu jua dengan tahun ini. Mengikut kelaziman program GameINC diadakan secara fizikal namun pada tahun 2020, ketika negara dilanda bencana Covid-19, GameINC jua turut mengalami perubahan apabila program ini terpaksa dilaksanakan secara dalam talian.

GAMEINC23

Bertemakan “Retro”, GameINC23 merupakan anjuran ke-8 untuk tahun ini. Program ini adalah bertujuan mempamerkan hasil permainan yang berunsur pendidikan (educational game) menggunakan perisian Unreal Engine. Sebanyak 11 educational game telah dihasilkan yang bergenrekan Action Adventure, Action Platformer, Action, Puzzle, Simulation, First Person Shooter, Adventure dan Action-Adventure Survivor Horror yang melibatkan dua kelas (4A, dan 4B).

OBJEKTIF

1

Pamerkan kebolehan dan kemampuan pelajar MC111 dalam menghasilkan permainan video yang bertemakan pendidikan.

2

Untuk menubuhkan kolaborasi dengan industri dan alumni dalam bidang media baru untuk dijadikan platform sebagai tempat untuk pelajar menunjukkan bakat masing-masing.

3

Faham secara holistic kepentingan media baru secara umum dan kehendak content digital dalam persediaan untuk menghadapi cabaran yang sebenar di tempat kerja.

4

Mempromosikan program Diploma Komunikasi Media Baharu dan Keusahawanan Kandungan (MC111) dari Fakulti Komunikasi dan Media Baru UiTM Cawangan Melaka, Kampus Alor Gajah kepada awam terutamanya kepada lepasan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan setaranya dengannya yang ingin menyambung pembelajaran yang lebih tinggi.

5

Mendapatkan maklum balas serta pandangan dari pakar dan professional yang pernah berada di dalam industry kandungan digital berkenaan permainan video yang dihasilkan.

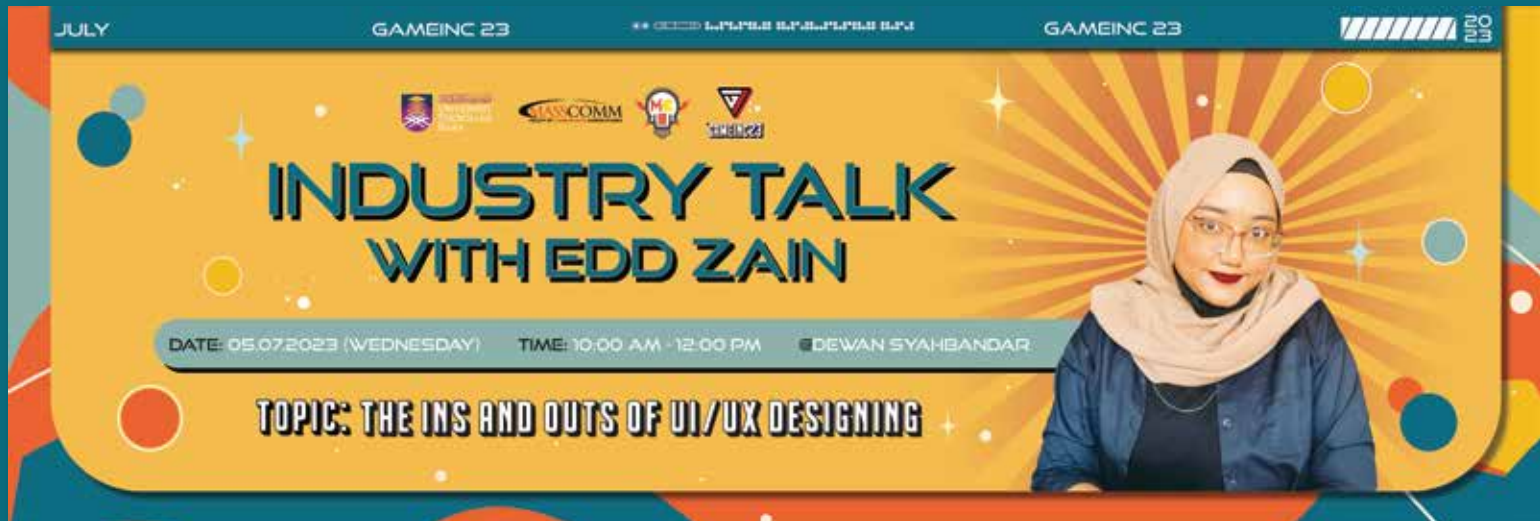
AKTIVITI KAMI

GameInc23 terdiri daripada pelbagai aktiviti seperti:

Beta Test Exhibition GameINC23 terdiri daripada pelbagai aktiviti seperti: Sebanyak 9 buah permainan berunsur pendidikan (educational game) dipamerkan bagi mendapatkan 250 maklum balas dari beta tester. Educational game ini telah dibangunkan oleh pelajar semester 4 bermula dari tahun lepas menggunakan perisian Unreal Engine. Sesiapa saja yang berminat boleh mencuba dan memberi penilaian (maklum balas) agar pembangunan permainan ini dapat memperbaiki permainan mereka di masa depan. 4 kategori turut dipertandingan iaitu, Best Game, Best Trailer, Best Booth dan Best Poster yang menyediakan hadiah lumayan kepada pemenang berdasarkan undian.

1 SHARING SESSION BERSAMA WAKIL INDUSTRI

Sharing session Bersama wakil Industri GameINC23 menyediakan satu platform untuk pelajar MC111 berjumpa secara langsung dengan wakil industri untuk berkongsi pandangan dan pengalaman. Pada kali ini, Cik Edd Zain merupakan wakil industri yang akan berkongsi ilmu dan pengalamannya dalam bidang mereka bentuk user interface (UI) dan User Experience (UE) di alam professional.



MEET & GREET WITH ALUMNI

2

Sesi ni akan berlangsung pada hari khamis, 6hb Julai 2023. Sesi Meet & Greet session akan dibahagikan ke dalam 2 kategori yang berbeza iaitu:

- Alumni yang telah bekerja (laman sesawang, media sosial, animasi atau game).
- Alumni yang menyambung pengajian Ijazah (fakulti/universiti lain).



3



HUMAN-SIZED GAME

Aktiviti lain akan turut disediakan ialah permainan berskala manusia (human-sized game), permainan yang dicadangkan adalah dam haji. Pelajar yang hadir boleh mencuba sendiri bermain permainan tersebut di dunia nyata dan alami keseronokan itu secara percuma.

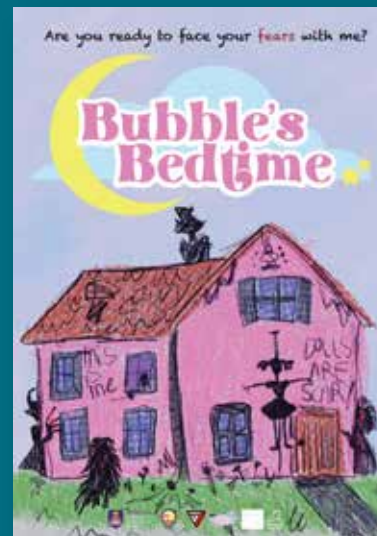
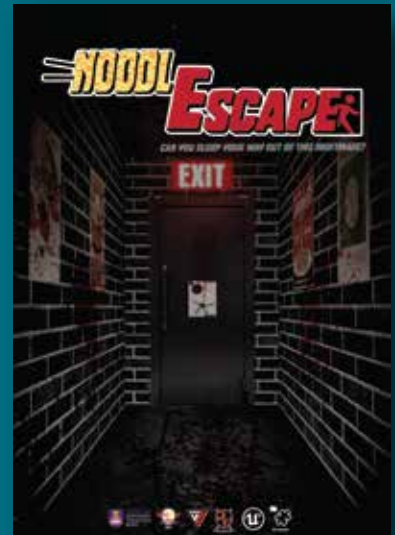
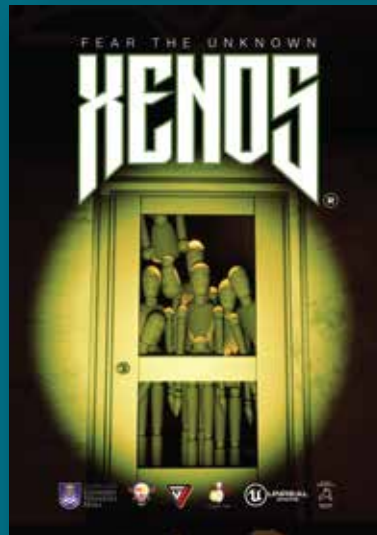
4

JUALAN VENDOR



Bagi memeriahkan lagi Gamelnc23 pada tahun ini, kami akan membuat jualan vendor di luar Dewan Syahbandar. Kami akan menjemput pihak luar untuk membuka gerai bagi memudahkan pengunjung untuk membeli makanan. Selain itu, tapak jualan juga akan dibuka kepada semua pelajar yang berminat untuk berniaga.

GAMEINC23 GAMES





CAN U SURVIVE BY FERALS STUDIO

It is an adventure solving puzzle game. It recalls the tale of Samuel, an adventurer who got stuck on an island after his boat broke down. He has explored the island and discovered a pirate ship that has grounded itself. Samuel, however, is unable to board the ship unless he has the pincode. In order to get the pincode, he needs to answer brain teasers and riddles at the island. Only then will he be able to board and set sail once more. Yet if he fails, he will be marooned on the island for all time and perish there.



XENOS: FEAR THE UNKNOWN BY CRYPTIC LAB

The concept of our game is a 3D psychological horror game involving the players need to finish the story by completing the task from different classes to get to the end of the game while simultaneously experiencing the feeling of anxiety (time chasing, being watched). The game storyline will move on as the player complete the task on the current stage. XENOS: Fear the unknown is a puzzle role-play game with a thriller theme.



SHOPPING MAZE BY CREZEH TEAM

Having been asked by his mom, Ahmad went to the supermarket to buy some groceries. But nah... He was dumbfounded when the supermarket used English for display! Ahmad only knows Bahasa Melayu! Will he ever succeed to fulfill his mom's task? Help Ahmad complete every question he came across and get to the end of the mission! He was a good child...



THE WITNESS BY MONKII

The night seems to hide more than meets the eye and attracts all the world's evil. The Witness, a horror escape game, can help you get closer to "them." Your younger brother's book takes the utmost importance. You can change your direction and avoid these creatures by answering multiple quizzes. Have you came across the eyes along the way?



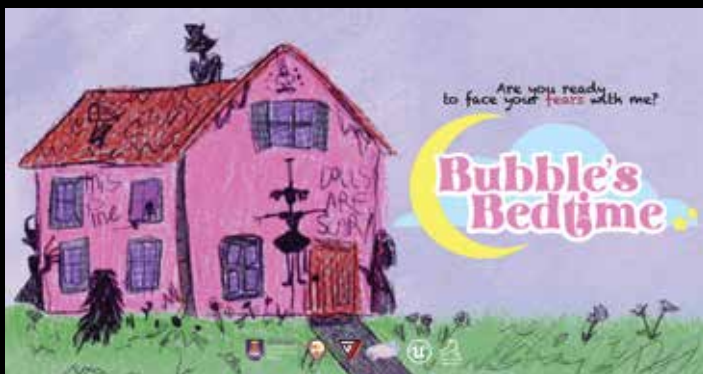
NOODLESCAPE BY DREADNAUGHT

Abif is a chef-owner at a renowned noodle restaurant. One day, he wants to try another noodle brand to make his noodles taste better. He later secured a contract with a new noodle brand through an online platform. When the stock arrived, he found out that the noodles were all mouldy and had been expired since 2010. Slightly after he made an online complaint at the brand's website but there was no response. The next day, he rushed out to the brand's factory to terminate the contract. Surprisingly, it turns out that the factory was uninhabited as it had been vacated for a long time. He discovered various horrific things around the factory. Will Abif be able to escape this noodle factory madness?



INTO THE WILD BY MIDNIGHT STAR PRODUCTION

This game is about the main character having to survive throughout the game while collecting materials in order to save trees from wilting. At the same time, the character also has to face obstacles such as a quiz and horror combination with jumpscare while gains the required materials. This game teaches us about saving a forest and environment from human immoral acts that cause global warming. Character need to explore maps and answer all questions to complete the game. This game will develop your knowledge! Can you save our earth? Dare to be our hero?



BUBBLE'S BEDTIME BY PHANTASM.CO

Bubble's Bedtime is a puzzle horror game that lets players go through an intense escape room-like levels. Having to escape the locked and eerie nursery, Bubble must find 4 of her missing diary entries throughout the nursery to helps her understand why she has phobias on certain things. In order to escape her nightmare, Bubble is required to face her fears once and for all. Are you ready to help Bubble face her fears?



MOM BY MANIACC

In an empty house, Allie, an autistic girl, wakes up and sets out to find her mother. Through clues and a message, Allie learns that her mother is in trouble due to failed experiments aimed at curing Allie's autism. Assisted by a character who Allie calls Assis, Allie embarks on a mission to collect ingredients for an antidote. Help Allie through her journey and navigate a maze-filled basement to reach her mother's lab before it's too late.



NANA'S RECIPE BY FRIED FRITTERS

In Nana's Recipe, players take on the role of Sabrina, a lonely girl who has lost her grandmother. She seeks comfort in food, especially her late grandma's cooking. No matter how she tried she could not find her Nana's old recipe book and in sadness, she fell asleep and awoke in a fantasy world where she would journey alone to find her Nana's Recipe. Along the way, she will face many challenges just to find her way to where the recipe is hidden. Sabrina is determined to bring back her grandmother's old recipes to relive her cooking and traditions. Will she be able to get out of this deep slumber with her newly acquired recipe book or will she keep hanging on the threads of these precious

AHLI JAWATANKUASA

PENAUNG: KPP

PENAUNG : PROF MADYA DR. ABDUL RAUF BIN RIDZUAN

PENASIHAT PROJEK: NOORAZURA BINTI DURANI

KETUA PROJEK: HANA HUMAIRA BINTI WAN HASNAN

PENOLONG KETUA PROJEK: SOFEA BINTI LALITH SHAMSHIR

SETIAUSAHA 1: NURUL IZZATI BINTI SAZALI

SETIAUSAHA 2: NURATHILAH BINTI AHMAD FIRDOUS

BENDAHARI: MOHAMMAD ABID BIN MOHD HAFIZ

AJK

BIRO TAJAAN: PUTERI ASHNADYA BINTI ABDULLAH

BIRO PROTOKOL: ALYSSA HANI BINTI MOHAMAD LOFTY

BIRO LOGISTIK: MUHAMMAD HARITH HAIKAL BIN SAIFUL BAHRI

BIRO MAKANAN: NAEIL HADZAL BIN FADZIL

BIRO TEKNIKAL: MUHAMMAD IRFAN BIN MOHD SAFRI

BIRO KANDUNGAN KREATIF: ZARUL ATHIRAH BINTI KHIR BADRUL

BIRO VIDEO: NURUL AMIRA BINTI AHMAD LUTFI

BIRO FOTOGRAFI: ADIB DANIAL BIN JAMIL

BIRO REKALETAK: SYAHMIN BINTI SEMSUBHAR

BIRO PEMASARAN DAN PROMOSI: NURUL AIN BINTI SAIFUL ANUAR

BIRO SHARING SESSION: NUUR SYAKIRAH BINTI MOHAMAD SHOKRI

BIRO PENDAFTARAN: PUTERI AUNI SOFEA BINTI MEGAT AHMAD KAMAL

BIRO VENDOR: QAISARA ALIYA BINTI BADARUL HISHAM

BIRO TUGAS-TUGAS KHAS: MUHAMMAD DANISH SUFI BIN MOHD SALEH

TENTATIF GAMEINC23 CLOSING CEREMONY

THURSDAY

6th JULY 2023

1. 50 P.M. - 2.00 P.M.	REGISTRATION OF STUDENTS
2.00 P.M. - 2.10 P.M.	ARRIVAL OF GUESTS
2.10 P.M. - 2.25 P.M.	OPENING WORDS BY EMCEE, ANTHEM SONG AND DOA RECITATION
2.25 P.M. - 2.35 P.M.	WELCOMING REMARKS BY PROJECT LEADER GAMEINC23
2.35 P.M. - 2.55 P.M.	WELCOMING REMARKS BY PROGRAM COORDINATOR MC111
2.45 P.M. - 2.55 P.M.	CLOSING REMARKS BY HEAD OF CENTRE FOR COMMUNICATION AND MEDIA STUDIES
2.55 P.M. - 3.00 P.M.	VIDEO MONTAGE GAMEINC23
3.00 P.M. - 3.20 P.M.	AWARDS GIVING AND LUCKY DRAW
3.20 P.M.	PHOTO SESSION
3.30 P.M.	END OF EVENT





LAGU NEGARAKU

Negaraku...
Tanah tumpahnya darahku
Rakyat hidup
Bersatu dan maju

(Korus) Rahmat bahagia
Tuhan kurniakan
Raja kita
Selamat bertakhta
(Ulang korus)

LAGU WAWASAN SETIA WARGA UITM

Bersatu kita warga UiTM
Kita bangsa perkasa
Taat dan setia ku untuk negara
Penuh semangat waja Kita...
Jangan mudah terlupa
Pengorbanan perjuangan anak bangsa Kita...
Jangan mudah terleka
Kemajuan keamanan yang ada Kita...
Berterima kasih
Pada pemimpin-pemimpin negara

SPECIAL THANKS TO **OUR SPONSORS**





UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Melaka
Kampus Alor Gajah

