



Nama Anggota :

ANDHIKA RIZKY ARYASTA	(18523073)
RIZKY ACHMAD ALMAYDA	(18523094)
HARIS RISKI RAKHMAN	(18523113)
AHMAD RAIHAN AKHDANI	(18523216)
IRFAN RIZQ DZAKY MUHAMMAD	(18523279)

Analisis Gim

Pada masa kini gim telah berkembang pesat baik gim luring maupun daring. Akan tetapi, sulit untuk mencari sebuah gim yang memiliki manfaat bagi para penggunanya. Untuk saat ini minat ataupun kemauan belajar seseorang perlahan sudah mulai berkurang dengan beredarnya gim-gim seperti sekarang ini, sedangkan pada umumnya hanya mementingkan kesenangan pemain tetapi tidak memperhatikan apakah gim tersebut memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pemainnya. Maka dari itu, perlu adanya sebuah gim yang tetap menyenangkan untuk dimainkan tetapi disisi lain gim tersebut juga memberikan manfaat bagi pemakainya. Gim teka-teki misalnya yang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang.

Gim teka-teki pun mengalami perkembangan pesat yang dulu nya hanya berupa gim puzzle dan sekarang berupa gim teka-teki yang memiliki alur cerita, membuat gim teka-teki pada era sekarang jauh lebih menarik. Pemberian suatu alur cerita yang seru dan menarik memberi nilai tambah pada gim teka-teki. Maka dari itu solusi dari kelompok kami berikan adalah sebuah gim teka-teki yang memiliki cerita yang seru dan menegangkan agar membuat para pemain merasa senang ketika memecahkan teka-teki yang ada di dalam gim ini dan membuat pemain merasa tertantang untuk menyelesaikan teka-teki dengan cepat

Gim yang akan dibangun merupakan gim yang dapat memberikan pengalaman menyelesaikan masalah kepada pemain karena dapat melatih kecerdasan dan ketelitian, sehingga disajikan dalam bentuk teka-teki. Gim teka-teki diceritakan sebagai seorang anak muda yang disekap oleh penjahat berkostum badut, sehingga diharapkan pemain mendapatkan sensasi dalam memecahkan suatu teka-teki sembari menyelip agar tidak tertangkap atau berlari ketika dikejar oleh badut merupakan hal yang paling menyenangkan dalam gim ini, bukan hanya senang dan

seru tetapi game ini juga melatih kita untuk bagaimana mengatur strategi dalam mengambil keputusan dari masalah yang dihadapi.

Dengan demikian, untuk meningkatkan pengalaman bermain maka gim disajikan dalam aliran (genre) FPP (First Person Perspective). Dengan tampilan yang mensimulasikan apa yang dilihat karakter utama sepanjang permainan untuk menyelesaikan misi. Misi utama adalah untuk menyelamatkan seorang anak muda yang tertangkap sembari harus menyelesaikan teka-teki yang muncul.

Gim ini menyajikan alur cerita yang seru dan menegangkan dengan tampilan grafis yang indah, memiliki tingkatan teka-teki yang bervariasi, serta kualitas audio yang enak didengar telinga pemain. Harapannya gim yang kita angkat ini akan mengasah otak pemain karena dalam game pasti membutuhkan strategi dan logika untuk menyelesaikan misi, serta berguna untuk beristirahat menghilangkan stres, dan dapat mencapai flow ketika bermain yang membuat pemain melupakan kesedihan maupun kesusahan yang dialami sembari melatih otak

Target Audiens

Target Audiens atau sasaran yang dituju dalam gim ini adalah para remaja hingga dewasa mulai dari usia 15 tahun keatas, baik itu laki-laki maupun perempuan, karena kemampuan otak mereka pada usia tersebut sedang dalam perkembangan serta memiliki keingintahuan dalam menyelesaikan masalah, sehingga mereka dapat berpikir secara cepat dan strategis. Selain itu, para remaja yang menyukai dan sering memainkan gim digital terutama gim berkonsep teka-teki juga merupakan target audiens dalam gim ini. Pada awal rilis game akan berbahasa Indonesia jadi masih terkhusus buat pemain yang bisa berbahasa Indonesia.

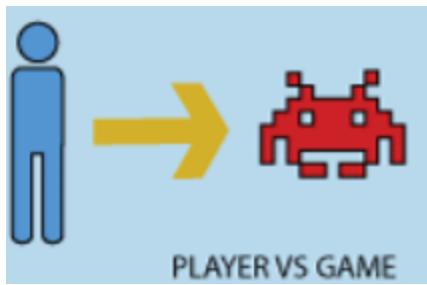
Invitation to Play

Anda bosan dengan gim yang terlalu monoton? Gim ini mengajak anda untuk bereksplorasi di dalam ruangan dengan mencari teka-teki yang tersembunyi dan menghindar dari kejaran musuh. Mampukah Anda menyelesaikan gim dan melewati teka-teki tersebut? Yuk mainkan Gim ini.

Formal Elements

1. Players :

Suatu permainan pasti melibatkan pemain/player untuk berinteraksi dengan pemain lain atau dengan sistem permainan untuk mencapai suatu kondisi akhir. Role of player adalah mengatur bagaimana interaksi pemain dengan pemain lain atau dengan sistem permainan, sehingga role of player dalam gim ini adalah menyelesaikan teka-teki,



Player VS Game adalah pola interaksi dimana player akan bertemu dengan AI/bot yang akan mengejar pemain.

2. Game Objective

Game objective adalah segala sesuatu yang harus diselesaikan oleh pemain dengan suatu usaha/perjuangan berdasarkan aturan di dalam gim, di dalam gim objective terdapat beberapa kategori-kategori berdasarkan tujuan/cara penyelesaian gim. Solution & Rescue or Escape adalah kategori yang diambil dalam gim ini dengan objective untuk menyelesaikan misi penyelamatan diri sendiri atau unit lain.

3. Game Procedure

Game procedure ialah metode dan segala tindakan yang dapat dilakukan pemain untuk menyelesaikan tujuan permainan ini sesuai aturan yang berlaku. Pada gim ini prosedur dibuat pada sisi kontrol dimana pemain berinteraksi dengan sistem dan sistem akan menerima masukan yang dilakukan oleh pemain, sehingga prosedur dalam gim ini sebagai berikut:

Keyword sebagai berikut :

W untuk jalan maju,

A untuk ke kiri,

D untuk ke kanan,

S untuk kebawah,

Spasi untuk lompat

Klik kiri mouse untuk membuka pintu dan laci

4. Rules

Rules merupakan segala kondisi yang membatasi aksi dari pemain. Rules dari gim ini adalah :

- a. Apabila pemain tertangkap oleh penjahat berkostum badut, maka ia akan kembali di posisi awal
- b. Pemain harus melewati teka-teki dan menyelesaikannya secara runtut
- c. Pemain boleh memakai berbagai senjata untuk mengelabui badut tersebut agar tidak tertangkap
- d. Badut tidak bisa dibunuh dengan cara apapun

5. Resources

Resources merupakan sesuatu yang digunakan oleh pemain untuk menyelesaikan

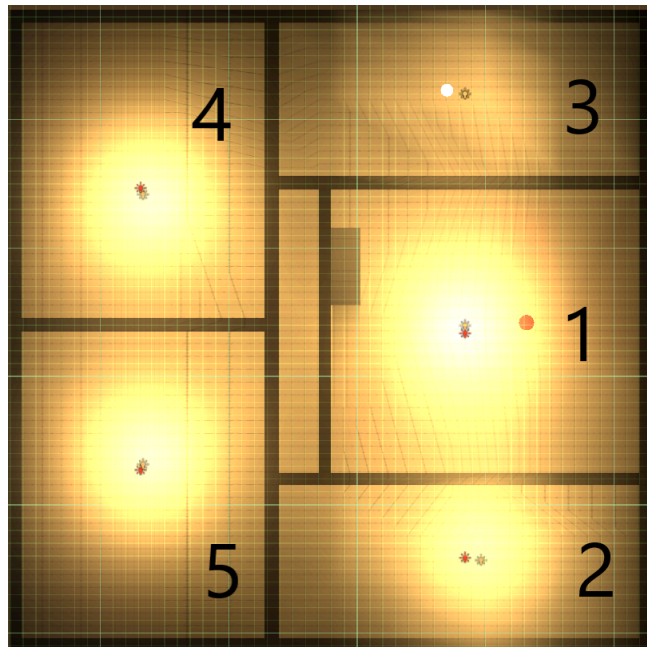
gim, resources yang digunakan dalam gim ini yaitu, Inventory dimana pemain akan menyimpan beberapa barang untuk menyelesaikan gim, seperti kunci untuk membuka pintu

6. Conflict

Konflik muncul melalui prosedur yang disesuaikan agar para pemain merasa tertantang untuk menyelesaikan tujuan gim dengan aturan yang terbatas.

7. Obstacle

Merupakan berbagai objek pasif yang menghalangi/menyulitkan pemain dalam menyelesaikan teka-teki, Barang-barang yang ada di rumah dan pintu yang terkunci merupakan obstacle dalam gim.



Keterangan kode :

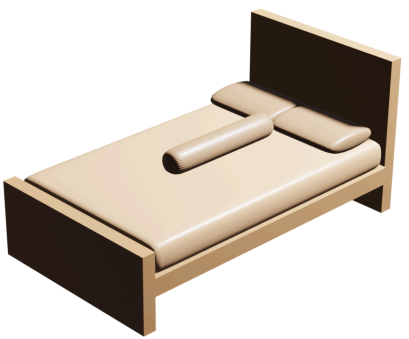
1 = Ruang Tamu

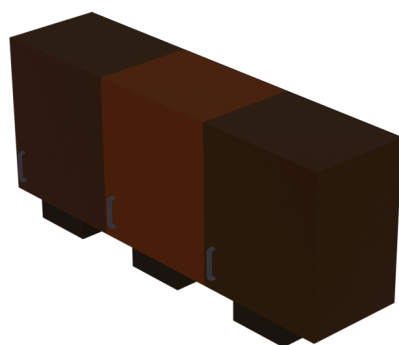
2 = Dapur

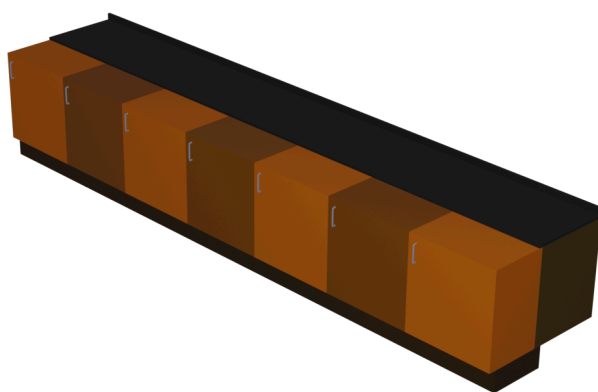
3 = Ruang Makan

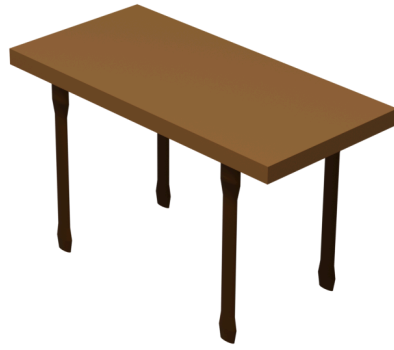
4 = Kamar Badut

5 = Garasi











8. Opponent

Merupakan berbagai objek aktif yang menghalangi/menyulitkan pemain dalam menyelesaikan teka-teki, Penjahat yang mengejar karakter utama merupakan opponent dalam gim.

9. Dilemmas

Merupakan suatu keadaan yang dapat melemahkan keyakinan/keputusan para pemain, Keputusan untuk memecahkan teka-teki atau kabur dari penjahat adalah dilemmas dalam gim.

10. Boundaries (Batasan)

Batasan dari sebuah gim terhadap segala hal yang bukan merupakan bagian dari gim, beberapa boundaries dalam gim :

- a. Pemain tidak bisa melebihi batas area gim (rumah badut).
- b. Pemain hanya diperbolehkan mengambil barang-barang yang telah ditentukan

11. Outcome

Merupakan hasil akhir permainan yang tidak diketahui hasil akhirnya, apakah pemain berhasil menang dengan kabur dari rumah atau kalah dengan tertangkap oleh badut

Dramatical Elements

1. Tantangan

Tantangan dalam permainan ini adalah menghindari kejaran penjahat sembari mencari kunci dan menyelesaikan teka teki

2. Cara bermain

The Achiever : dimana pemain harus menyelesaikan teka teki dan menemukan kunci untuk membuka pintu

3. Cerita

Palhaco bercerita tentang seorang abdur, pada suatu hari abdur melihat teman nya Andi Sedang berjalan bersama seorang pria asing yang tidak dikenal oleh Abdur, ternyata Andi dan pria asing tersebut masuk kedalam sebuah rumah, sampai pada malam nya Abdur tidak melihat Andi keluar dari rumah tersebut, Abdur pun nekat masuk ke rumah tersebut, dan betapa terkejutnya Abdur mengetahui Andi temannya dikurung dalam sebuah ruangan yang dikunci rapat, akhirnya Abdur pun berhasil menyelamatkan temannya yang bernama Andi dan membawanya kabur dari rumah tersebut.

4. Premise

Abdur memulai dengan memasuki rumah pria asing , dimana abdur akan dihadapi dengan karakter jahat berkostum badut yang apabila melihat Abdur akan selalu mengejar, Abdur pun harus membuka pintu dengan mencari kunci dan menyelesaikan teka-teki, dan berakhir pada Abdur menyelamatkan temannya dan membawa kabur temannya

5. Karakter

Psychological : Badut merupakan musuh yang harus dihadapi oleh pemain karena berpatroli mengelilingi rumah, sehingga memberikan rasa ketakutan yang dialami oleh pemain karena ketika pemain berjarak dekat. Maka, badut akan memberikan efek kejaran yang lebih cepat

Storyboard



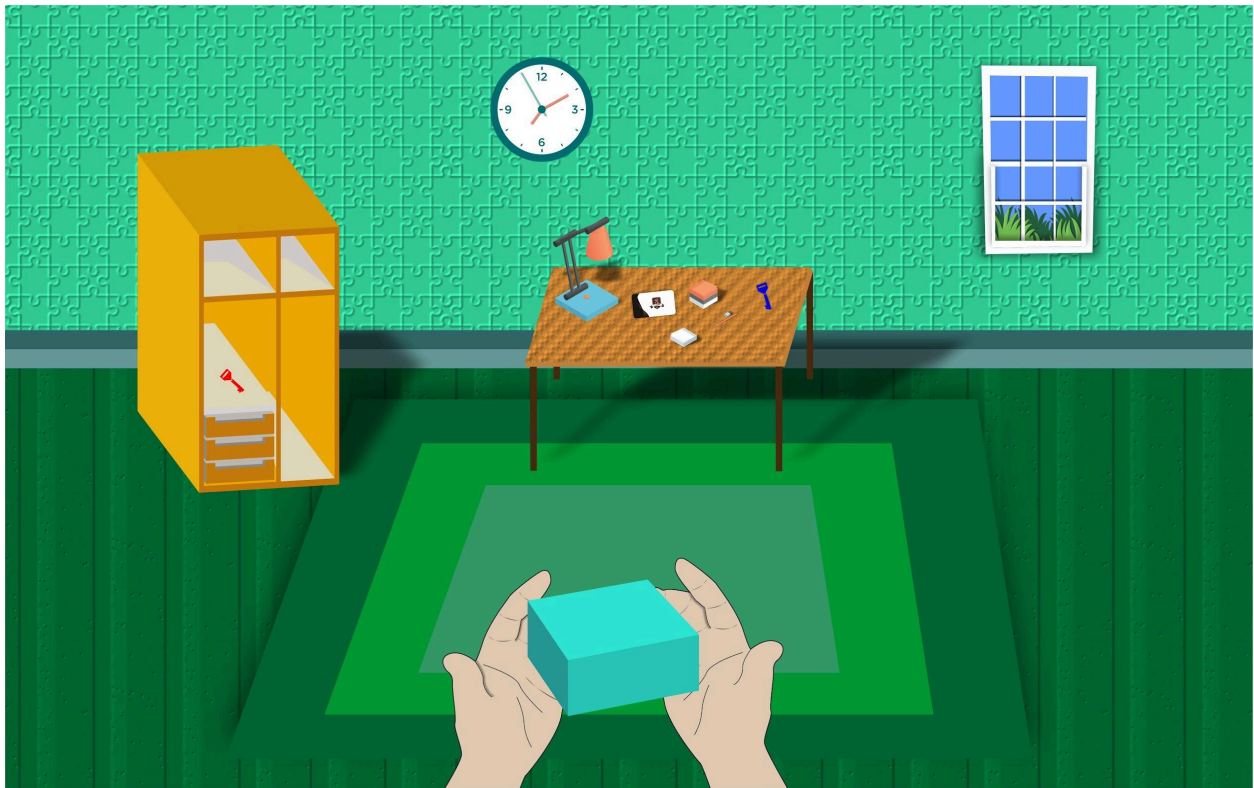
Storyboard Ruang utama

- Kunci yang dipegang pemain berguna untuk membuka gembok pada pintu
- Terdapat laci yang bisa dibuka satu persatu
- Badut mengelilingi rumah dengan berjalan pelan
- Game over ketika badut menangkap pemain
- Terdapat animasi badut menangkap pemain
- Pada awal game akan ditampilkan cutscene badut mengurung teman nya
- Tata letak dan bentuk gembok akan berubah berdasarkan part gim
- Gembok kode akan berwarna merah ketika kode salah
- Setelah semua gembok terbuka, pemain akan masuk dan menyelamatkan temannya , cutscene gim selesai ditampilkan
- Saat 2 baterai telah ditemukan, player memasukkan baterai untuk mengaktifkan jam.
- Preset jam akan secara acak sebelum diaktifkan
- Akan ada suara ketika jam aktif
- Tata letak baterai pada jam berada dibalik jam

Penjelasan Tekstual

Interaksi

- Ketika pemain bertemu badut, ia akan mengejar dengan ada background menegangkan
- Ketika badut terkena perangkap, animasi badut pusing ditampilkan
- Ketika dekat dengan pemain, badut akan mengeluarkan suara marah
- Ketika gembok terbuka akan ada animasi dan sound
- Ketika jam telah aktif, maka jarum jam akan bergerak menunjukkan kode tertentu.
- Ketika laci terbuka akan ada animasi dan sound effect



Storyboard Ruang lain

- Pada storyboard ini menampilkan pemain berada di ruangan lain
- Pemain dapat berpindah pindah ke ruangan lain yang dia inginkan
- Kunci gembok diletakkan secara acak
- Asset yang bisa dipegang :
 - Kunci
 - Kunci kartu

- Baterai
- Jam
- Kardus

Penjelasan Tekstual

Interaksi

- Ketika pemain mengambil benda akan ada animasi
- Ketika benda dibuang akan ada animasi

HIPO

