

A Ghost's Tale



Caffeine Overflow

Denis Prasodjo (0047822824)

Pradipta Arya Daniswara (0037553871)

Yanuar Audrey Sulistiyo (0044050161)

SMAN 15 SURABAYA

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I LATAR BELAKANG	3
BAB II DESKRIPSI GIM	4
2.1. Premise and Game Objective	4
2.2. Platform Game	4
2.3. Story	5
2.4. Mechanic & Player's Role	6
2.5. Genre	6
2.6. Competition Mode	6
2.7. General Summary of Progression	6
2.8. Target Audience	7
2.9. Ilustrasi Pengembangan	7
BAB III TEKNOLOGI DAN SUMBERDAYA YANG DIGUNAKAN	10
BAB IV RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GIM	11
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN MAHASISWA AKTIF	15

1. LATAR BELAKANG

Beberapa tahun terakhir industri video game mengalami masa kejayaannya. Saat ini game diterima di kalangan masyarakat mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Hal ini juga diseimbangi oleh banyaknya platform untuk menikmati game seperti mobile, pc, dan console. Alat-alat yang berfungsi sebagai sarana membuat game seperti Unity, Unreal Engine, dst juga tersedia bagi masyarakat luas. Akan tetapi, game buatan Indonesia masih jarang ditemukan di platform game secara umum, dengan itu, kami ingin untuk menambah sekaligus mempopulerkan kegiatan membuat game di Indonesia dengan ikut serta dalam proses membuat game kali ini.

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini memungkinkan game-game yang memiliki grafik yang memanjakan mata untuk dapat terealisasi. Namun tidak semua orang dapat memperbarui perangkat teknologi mereka dengan begitu mudah. Oleh karena itu, kami berpikir bahwa dalam proses pembuatan game kami harus memperhatikan faktor perangkat yang dimiliki oleh pemain di masyarakat. Kami ingin membuat game yang dapat dimainkan oleh semua orang, baik mereka yang memiliki perangkat yang memadai maupun tidak.

Trend game akhir akhir ini menuju kepada game yang bertema sederhana dan mudah dimainkan seperti Fall Guys dan Among Us. Maka dari itu permainan yang kami buat memiliki kontrol dan grafis yang sederhana namun memikat pengguna. Game yang mengusung tema sederhana secara umum tidak memiliki cerita yang menarik, hal yang membedakan game kami dengan kebanyakan game simpel lain adalah adanya cerita yang menarik yang mengiringi gameplay.

2. DESKRIPSI GIM

2.1. Premise and Game Objective

Kamu adalah seorang hantu kesepian yang hidup di dunia yang hampa. Dalam perjalanan hidupmu kamu menemukan sebuah gua dan memutuskan untuk memasukinya. Oh tidak! Gua tersebut dihuni oleh monster kegelapan dan anak buahnya yang ingin memakanmu!

A Ghost's Tale adalah story based runner dimana tujuanmu adalah menghindari terkaman monster kegelapan dan rintangan anak buahnya. Kamu punya 3 nyawa untuk kabur dari kejaran monster kegelapan dan anak buahnya. Jangan khawatir! Kamu dapat mengulang gamenya sebanyak yang kamu mau jika kamu kehabisan nyawa. Dapatkah kamu selamat dari kejaran si monster kegelapan dan kabur ke tempat yang aman? Atau mungkin kamu akan menemukan teman dan dunia baru yang lebih baik dari duniamu sebelumnya?

2.2. Platform Game

Game ini berjalan pada operating system Windows, hal ini dikarenakan platform tersebut adalah salah satu operating system yang paling dominan digunakan di Indonesia. Hal ini memungkinkan kami untuk mencapai audience yang besar. Kami mengetes game ini di operating system Windows 10, namun game ini seharusnya dapat berjalan di semua operating system Windows sampai Windows 7.

Game ini dibuat menggunakan game engine Unity. Game engine tersebut dipilih untuk memudahkan kami dalam membuat dan mendistribusikan game ini. Unity menawarkan berbagai macam fitur seperti cross compatibility, system requirements yang relatif ringan, dan berbagai macam aset yang dapat digunakan untuk mempercepat dan memudahkan proses pembuatan game ini.

2.3. Story

Di dalam sebuah dunia yang hampa hiduplah seorang hantu bernama Ghosty. Ghosty adalah hantu yang kesepian, karena seumur hidup dia tidak pernah menemukan teman satupun dikarenakan dunianya yang hampa. Karena dia tidak memiliki kegiatan lain, dia senang berkeliling menjelajahi dunianya. Pada suatu hari dia menemukan sebuah gua besar yang mengeluarkan suara aneh, karena penasaran dia pun memasuki gua tersebut.

Di dalam gua tersebut dia menemukan monster kegelapan dan anak buahnya. Awalnya Ghosty senang karena mendapat teman baru yang bisa diajak berbicara setelah sekian lama kesepian. Namun monster kegelapan dan anak buahnya ternyata ingin memakan Ghosty. Melihat monster kegelapan mulai mengejarnya, ia pun lari sekuat tenaga. Setelah lari cukup lama ia pun melihat cahaya putih di ujung lorong gua. Melihat jalan keluar, ia pun lari menuju cahaya putih tersebut. Setelah keluar dari gua dia menemukan sebuah dunia yang berbeda dari dunia yang dia kenal sebelumnya, dunia baru yang lebih nyaman dan asri.

Setelah berjalan untuk beberapa saat dia bertemu dengan makhluk lainnya yang mirip dengannya, berlarilah ia menemuinya. Makhluk tersebut terkejut melihat kehadiran Ghosty. Ghosty pun bercerita tentang seberapa kesepian dia di dunia lamanya dan seberapa banyak perjuangan yang harus ia lalui untuk mencapai kesini. Makhluk itu pun tersenyum dan mengajaknya ke tempat tinggalnya. Ternyata ada banyak hantu hantu lain yang menghuni tempat itu bersamanya. Ghosty pun senang karena dia berhasil menemukan banyak teman dan hidup bersama mereka. Setelah itu mereka semua pun hidup senang bersama selamanya.

"Break free from the box and explore the surrounding"

2.4. Mechanic & Player's Role

Game ini adalah story based runner dimana pemain harus lari dari kejaran monster kegelapan dan rintangan anak buahnya. Pemain mempunyai 3 hitpoint, lebih dari itu dan pemain harus mengulang dari awal. Pemain menggunakan tombol uparrow dan downarrow untuk memindahkan posisi Ghosty dan menghindari rintangan anak buah monster kegelapan. Game ini menggunakan sistem dynamic difficulty dimana tingkat kesulitan game ini bertambah seiring bertambah dekatnya pemain dengan objektif akhir.

2.5. Genre

Genre yang dimiliki game ini adalah Action, Casual, Graphic Adventure, dan Story Driven. Kami ingin mencoba membuat story driven game yang pendek namun meninggalkan perasaan yang melekat pada pemain. Akhir-akhir ini game yang tidak mempunyai waktu permainan yang lama juga semakin populer, sehingga kami harap faktor tersebut dapat membantu mempopulerkan game kami.

2.6. Competition Mode

Game ini merupakan game singleplayer yang memiliki optional competition mode berupa local leaderboard dimana pemain dapat berlomba-lomba untuk mencapai skor tertinggi dengan bertahan dari kejaran monster selama mungkin

2.7. General Summary of Progression

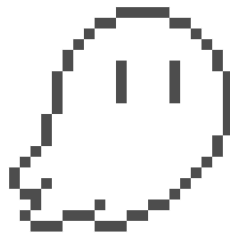
Game ini memiliki sebuah objektif untuk kabur dari kejaran monster kegelapan dan anak buahnya. Namun objektif akhir dari perjalanan hidup karakter Ghosty adalah mencapai ending berupa dunia baru dimana Ghosty dapat menemui teman teman baru dan tinggal bersama mereka. Ketika pemain menyelesaikan objektif dalam game ini sebuah cutscene akan bermain menunjukkan kehidupan Ghosty setelah berhasil kabur dari kejaran monster kegelapan.

2.8. Target Audience

Target audience dari game ini adalah pemain casual berumur remaja, hal tersebut kami pilih dikarenakan banyak pemain berumur remaja memiliki kecenderungan untuk mengajak teman-temannya untuk ikut memainkan game tersebut. Game berjenis casual juga mengalami lonjakan popularitas akhir akhir ini, baik di kalangan pemain casual maupun pemain hardcore. Kedua faktor tersebut kami harap dapat membantu menambah popularitas game ini.

2.9. Ilustrasi Pengembangan

Berikut adalah beberapa sprite dan screenshot dari hasil pengembangan game selama ini.



Gambar 1: Sprite untuk pemain



Gambar 2: Sprite untuk anak buah monster kegelapan



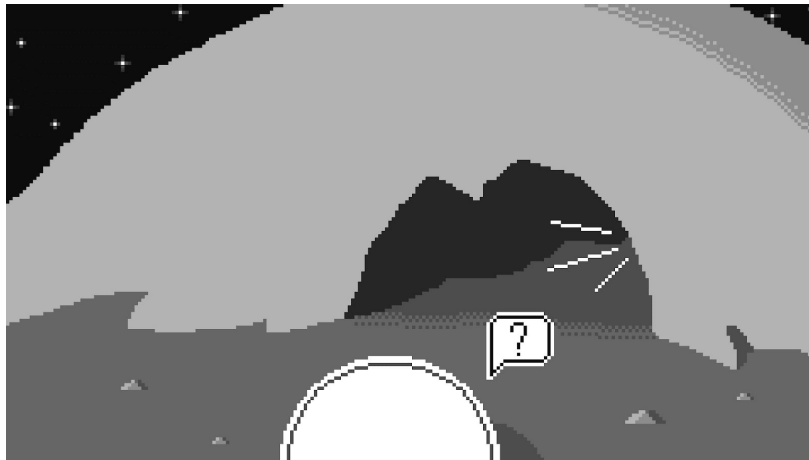
Gambar 3: Sprite untuk monster kegelapan



Gambar 4: Screenshot untuk tampilan main menu



Gambar 5: Screenshot untuk help menu



Gambar 6: Screenshot untuk tampilan cutscene



Gambar 7: Screenshot untuk tampilan in game



Gambar 8: Screenshot untuk tampilan pause menu



Gambar 9: Screenshot untuk tampilan restart menu

3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN

Dalam pengembangannya, game ini menggunakan komponen-komponen sebagai berikut:

- Perangkat:
- Intel I7-7700HQ, GTX 1050, 8GB 2400Mhz
 - AMD A6 4455, Radeon HD Graphics, 4GB 667 Mhz
 - AMD E2 1800, Radeon HD 7340, 4GB 667Mhz

Software: Unity version 2019.4.4f1, Visual Studio 2019, Adobe Illustrator 2017, Aseprite v1.2.25, Autodesk Sketchbook v8.7.0

Engine: Unity

External library: Tidak ada

4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GIM

Kami mulai proses pengembangan game ini dengan mencari inspirasi dari submission di weekly game jam website itch.io. Setelah menemukan konsep yang sesuai maka mulailah kami mendesain mekanik gamenya. Selanjutnya kami mulai membuat konsep art untuk menu, cutscene, dan tampilan gamenya, serta mulai membuat cerita untuk game ini.



Gambar 10: Concept art untuk pemain



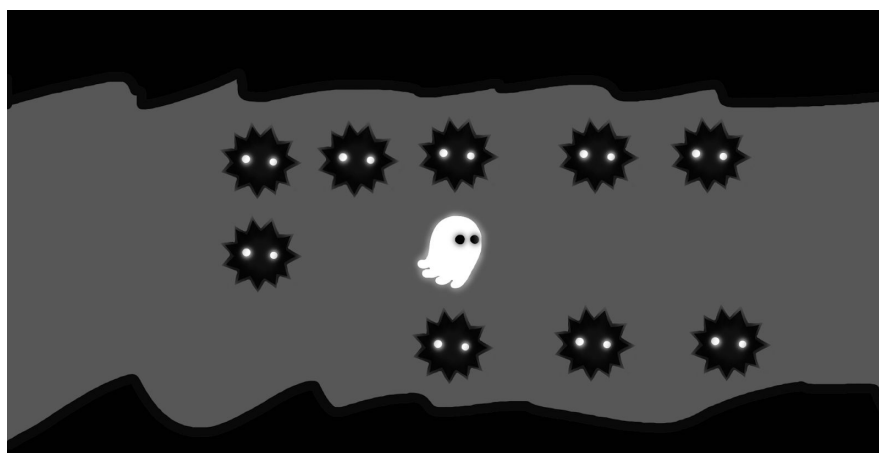
Gambar 11: Concept art untuk rintangan



Gambar 12: Concept art untuk tampilan main menu

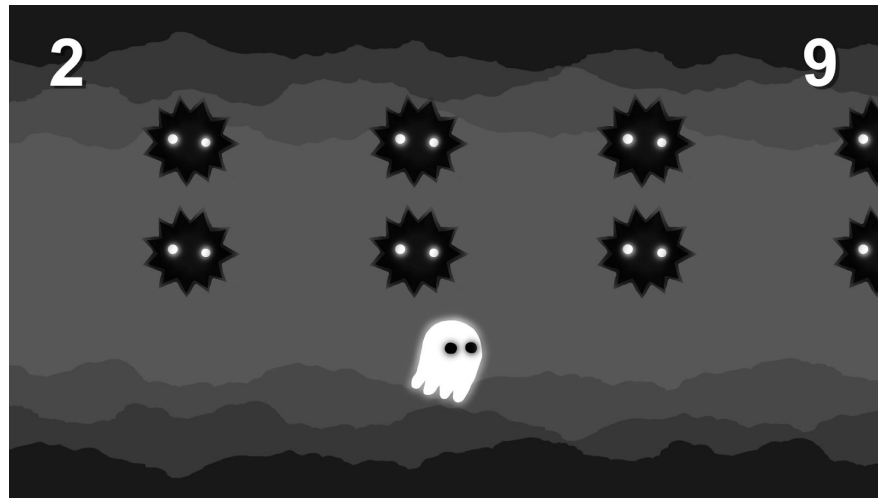


Gambar 13: Concept art untuk tampilan cutscene



Gambar 14: Concept art untuk tampilan in game

Setelah menyelesaikan concept art dan cerita, kami mulai mengerjakan tampilan in game untuk sementara.



Gambar 15: Tampilan in game sementara

Setelah menyelesaikan tampilan in game sementara dan memastikan mekanik serta gamenya dapat berjalan dengan baik, kami melanjutkan membuat user interface sementara (main menu, pause menu, dan restart menu).



Gambar 16: Tampilan main menu sementara



Gambar 17: Tampilan pause menu sementara



Gambar 18: Tampilan restart menu sementara

Setelah bagian tersebut rampung, kami mengganti semua ilustrasi placeholder kami dengan sprite yang dibuat di Aseprite serta menambahkan cutscene seperti yang sudah disebutkan di bab 2 bagian Ilustrasi Pengembangan.

Sampai pada waktu proposal ini dibuat hampir semua elemen dalam game ini sudah selesai dibuat. Rencana kami untuk kedepannya adalah menambahkan feature endless run, menambah jumlah cutscene, serta menambah tampilan game yang berbeda saat sudah mencapai ending.

LAMPIRAN SURAT KETERANGAN MAHASISWA AKTIF

Ketua Pelaksana Kegiatan

Nama Lengkap : Denis Prasodjo

NISN : 0047822824

Jurusan : IPA

Sekolah : SMAN 15 Surabaya

Alamat Rumah : Taman Pondok Jati BA-04, Taman, Sidoarjo

No Telp/HP : 081217112935

Alamat Email : evenslash@gmail.com



Anggota Pelaksana Kegiatan

Nama Lengkap : Pradipta Arya Daniswara

NISN : 0037553871

Jurusan : IPA

Sekolah : SMAN 15 Surabaya

Alamat Rumah : Griya Babatan Mukti G-29, Wiyung, Surabaya

No Telp/HP : 081818176419

Alamat Email : aryadaniswarapradipta@gmail.com



Anggota Pelaksana Kegiatan

Nama Lengkap : Yanuar Audrey Sulistiyo

NISN : 0044050161

Jurusan : IPA

Sekolah : SMAN 15 Surabaya

Alamat Rumah : Jl. Menanggal I No.50, Gayungan, Surabaya

No Telp/HP : 081231415983

Alamat Email : yanuaraudrey55@gmail.com

